

**EFEK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP AKHLAK ANAK  
USIA 12-15 di DESA KEMAWI KECAMATAN SOMAGEDE  
KABUPATEN BANYUMAS**

**SKRIPSI**

Ditujukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Studi Islam  
Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Untuk Memenuhi Salah  
Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



ACC Skripsi

26/12/23

Dosen Pembimbing Skripsi:  
Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I., M.Pd



Oleh:

Rizal Khaerudin

17422187

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
JURUSAN STUDI ISLAM  
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2023**

**EFEK *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* TERHADAP AKHLAK ANAK  
USIA 12-15 di DESA KEMAWI KECAMATAN SOMAGEDE  
KABUPATEN BANYUMAS**

SKRIPSI

Ditujukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Studi Islam  
Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Untuk Memenuhi Salah  
Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

Rizal Khaerudin

17422187

Dosen Pembimbing:

Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I., M.Pd.I

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
JURUSAN STUDI ISLAM  
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2023**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizal Khaerudin

NIM : 17422187

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Agama Islam

Judul Penelitian : Efek Game Online Mobile Legends Terhadap Akhlak Anak Usia 12-15 di Desa Kemawi Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas

Dengan ini menyampaikan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan tidak ada hasil karya orang lain kecuali yang diacu dalam penulisan dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian, pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 26 Desember 2023

Yang Menyatakan,



Rizal Khaerudin



FAKULTAS  
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim  
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia  
Jl. Kaliurang km 14.5 Yogyakarta 55584  
T. (0274) 898444 ext. 4511  
F. (0274) 898463  
E. f.i@uii.ac.id  
W. f.i@uii.ac.id

### PENGESAHAN

Skripsi ini telah diujikan dalam Sidang Munaqasah Program Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari : Kamis  
Tanggal : 18 Januari 2024  
Judul Skripsi : Efek Game Online Moblie Legends terhadap Ahklak Anak Usia 12-15 di Desa Kemawi Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas  
Disusun oleh : RIZAL KHAERUDIN  
Nomor Mahasiswa : 17422187

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

#### TIM PENGUJI:

Ketua/Pembimbing : Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I, M.Pd.

(.....)

Penguji I : Lukman, S.Ag, M.Pd.

(.....)

Penguji II : Drs. Nanang Nuryanta, M.Pd

(.....)

Yogyakarta, 18 Januari 2024



*Dr. Dr. Asmuni, MA*  
Dr. Dr. Asmuni, MA

**NOTA DINAS**

Yogyakarta, 13 Jumadilakhir 1445 H

**Hal : Skripsi**

26 Desember 2023 M

Kepada : Yth. **Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam**

Universitas Islam Indonesia

**di Yogyakarta**

*Assalamu 'alaikum wr.wb*

Berdasarkan penunjukan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat nomor: 920/Dek/60/DAATI/FIAI/VII/2022 tanggal: 25 Juli 2022 M bertepatan pada 26 Zulhijjah 1443 H atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi Saudara:

Nama	: Rizal Khaerudin
Nomor Pokok/NIMKO	: 17422187
Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia	
Jurusan/Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Tahun Akademik	: 2022/2023
Judul Skripsi	: Efek <i>Game Online Mobile Legends</i> terhadap Akhlak Anak Usia 12-15 di Desa Kemawi Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas

Setelah kami teliti dan kami adakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami berketepatan bahwa skripsi saudara tersebut di atas memenuhi standar untuk diajukan ke sidang munaqasah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Demikian, semoga dalam waktu dekat bisa dimunaqasahkan, dan bersama ini kami kirimkan dokumen skripsi yang dimaksud.

*Wassalamu 'alaikum wr.wb*

Dosen Pembimbing



Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I., M.Pd

## REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertanda tangan di bawah ini Dosen Pembimbing Skripsi menerangkan bahwa mahasiswa:

Nama : Rizal Khaerudin  
NIM : 17422187  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Ilmu Agama Islam  
Judul Penelitian : Efek *Game Online Mobile Legends* terhadap Akhlak Anak Usia 12-15 di Desa Kemawi Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas

Menyatakan bahwa, berdasarkan hasil proses dan bimbingan selama ini serta dilakukan perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti munaqasah skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 26 Desember 2023

Dosen Pembimbing



Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I., M.Pd

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

*Alhamdulillah wa syukru lillah, wa sholli 'ala sayyidina wa maulana  
Muhammad wa 'ala Alihi wa sohbihi ajma'in*

Kepada kedua orang tua saya, Bapak Abdul Rohman, Ibu Sutarti dan Kakak saya Wildan Miftahul Ulum yang saya sayangi yang selalu memberikan dukungan, menyayangi serta mencintai saya dengan sepenuh hati dan raganya, doa tulus dan ikhlas mereka yang selalu mengiringi setiap langkah saya.

Keluarga, para dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman selama menempuh bangku perkuliahan. Semoga selalu diberikan kesehatan dan dipermudah di segala urusannya. Para dosen yang telah mendahului semoga di berikan ketenangan dan ditempatkan ditempat yang paling mulia di sisi Allah SWT.

Kepada seluruh narasumber yang telah sudi meluangkan waktu untuk memberikan seluruh informasi guna saya dapat menyelesaikan skripsi.

## **ABSTRAK**

### **EFEK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP AKHLAK ANAK USIA 12 SAMPAI 15 DI DESA KEMAWI KECAMATAN SOMAGEDE KABUPATEN BANYUMAS**

**Oleh:**

**Rizal Khaerudin**

Salah satu *game online* yang sedang banyak dimainkan oleh anak-anak adalah *game online Mobile Legends*. Bermain *game online* berlebihan dapat berpengaruh terhadap akhlak atau perilaku sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efek negatif dan positif *game online Mobile Legends* terhadap akhlak anak usia 12 sampai 15 di Desa Kemawi Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas dan juga untuk mendeskripsikan peran orang tua dalam mengurangi dampak *game online*.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Subjek penelitian ini adalah anak-anak usia 12 sampai 15 di Desa Kemawi Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas yang bermain *game online Mobile Legends* dan orang tua anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman dimana langkah-langkah analisis data dengan metode ini adalah koleksi data, reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat efek negatif dan positif dari *game online Mobile Legends* terhadap akhlak anak. Efek negatif yang timbul adalah berbicara kotor dan kasar, kecanduan, rasa malas, membangkang, dan bertengkar. Sedangkan efek positif yang timbul adalah kerja sama, belajar bersosial, dan melatih kesabaran. Orang tua juga berperan untuk mengurangi dampak negatif *game online*. Upaya yang dilakukan orang tua anak dengan cara memberi pengawasan dan memberi kesibukan kepada anak.

**Kata Kunci: Akhlak, Game Online, Mobile Legends**



## **ABSTRACT**

### ***THE EFFECT OF MOBILE LEGENDS ONLINE GAME ON THE MORALITY OF CHILDREN AGED 12 TO 15 IN KEMAWI VILLAGE, SOMAGEDE SUB-DISTRICT, BANYUMAS DISTRICT***

***By:***

**Rizal Khaerudin**

*One of the online games that is being played a lot by children is the online game Mobile Legends. Playing online games excessively can affect your morals or daily behavior. This research aims to describe the negative and positive effects of the online game Mobile Legends on the morals of children aged 12 to 15 in Kemawi Village, Somagede District, Banyumas Regency and also to describe the role of parents in reducing the impact of online games.*

*This study uses a qualitative method with a case study approach. The subjects of this study are children aged 12 to 15 in Kemawi Village, Somagede Sub-district, Banyumas District, who play the Mobile Legends online game, and their parents. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation.*

*The results of this research show that there are both negative and positive effects of the Mobile Legends online game on the morality of children. The negative effects include the use of profanity, addiction, laziness, defiance, and conflicts. On the other hand, the positive effects include cooperation, social learning, and patience training. Parents also play a role in mitigating the negative impact of online games. Parents make efforts by providing supervision and engaging their children in various activities.*

***Keywords: Morality, Online Game, Mobile Legends***

## KATA PENGANTAR



الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، وَالصَّلَاةُ  
وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Segala puji bagi Allah SWT. Tuhan semesta alam yang telah memberikan nikmat iman dan islam. Shalawat dan salam tercurah kepada nabi Muhammad SAW, karena beliau kita bisa terangkat pada derajat yang lebih tinggi.

Puji syukur atas nikmat yang Allah SWT berikan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul Efek *Game Online Mobile Legends* Terhadap Akhlak Anak Usia 12 sampai 15 di Desa Kemawi Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas. Banyak rintangan dan hambatan yang harus dilewati demi terselesaikannya skripsi ini, namun atas pertolongan Allah SWT, dan dukungan dari berbagai pihak, peneliti bisa menghadapi kendala tersebut.

Pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Fathul Wahid, S.T., M.SC., Ph.D., Rektor Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Dr. Drs. Asmuni, MA. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Dr. Anton Priyo Nugroho, S.E, M.M. Selaku Ketua Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

4. Ibu Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
5. Ibu Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I., M.Pd Selaku dosen pembimbing dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
6. Kepada para dosen program studi Pendidikan Agama Islam, Bapak (Drs. H. Imam Mudjiono, M.AG., Dr. Drs. H Ahmad Darmaji, M.Pd., M.SI., Kurniawan Dwi Saputra, LC, Drs. H. Muzhoffar Akhwan, MA., Drs. Aden Wijdan S. Z., M.SI., Lukman, S.Ag, M.Pd., Supriyanto, S.Ag, M.CAA., Moh. Mizan Habibi, S.Pd.I, M.Pd.I., Edi Safitri, S.Ag, M.Ag., Syaifulloh Yusuf, S.Pd.I, M.Ed., Ahmad Zubaidi, M.Pd) dan Kepada Ibu (Dr. Dra. Junanah, MIS., Dra. Hj. Sri Haningsih, M.Ag., Siska Sulistroyani, S.Pd.I, M.S.I., Siti Afifah Adawiyah., S.Pd.I., M.Pd., Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.,I) yang telah memberikan ilmu, pengalaman dan pemahaman selama kuliah. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan keberkahan rezeki, umur dan ilmu.
7. Kepada kedua orang tua saya, Bapak Abdul Rohman dan Ibu Sutarti, orang terhebat yang membesarkan dan mendidik saya dari kecil sampai tumbuh dewasa seperti sekarang. Terimakasih atas inspirasi, dorongan, dan dukungan yang telah bapak dan ibu berikan kepada saya. Terimakasih juga kepada kakak saya (Wildan Miftahul Ulum) yang telah menjadi contoh kakak yang baik untuk saya. Terimakasih untuk semua pengorbanan kalian.

8. Kepada teman-teman saya, Rios Andrian Pangestu, Hasbi Wicaksono, Aliffatoni Zarkasy, Anggie Yuda Pratama, Dwi Nur Ramadhani, Muhammad Asrofi, Khoiruddin, Fauzi Ali Mustofa, Muchamad Fauzi, Muhammad Fuadi yang selalu memberikan bantuan serta motivasi kepada saya.
9. Kepada teman-teman seperjuangan PAI Angkatan 2017 khususnya PAI C yang telah berjuang bersama.
10. Terimakasih kepada para narasumber yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu saya memberikan seluruh keterangan yang saya butuhkan selama penelitian.

Sekali lagi saya haturkan terimakasih kepada pihak yang telah terlibat dan permohonan maaf apabila saya terdapat kekurangan dan kesalahan. Semoga semua amal kebaikan yang telah diberikan mendapatkan ridho dan balasan dari Allah SWT dan semoga mendapat kemudahan disetiap langkah kita untuk menapaki hidup di dunia dengan penuh keberkahan dan iman di hati.

Yogyakarta, 26 Desember 2023

Peneliti



Rizal Khaerudin

## DAFTAR ISI

<b>NOTA DINAS.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian .....	4
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	5
D. Sistematika Pembahasan .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
A. Kajian Pustaka.....	8
B. Landasan Teori.....	13
1. Game Online.....	13
2. Mobile Legends .....	18
3. Akhlak .....	20
4. Peran Orang Tua.....	38
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>42</b>
A. Jenis Penelitian dan Pendekatan.....	42
B. Tempat atau Lokasi Penelitian .....	43
C. Informan Penelitian .....	43
D. Teknik Penentuan Informan .....	43
E. Teknik Pengumpulan Data.....	44
F. Keabsahan Data.....	46
G. Teknik Analisis Data.....	47
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>51</b>
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	51
B. Deskripsi Hasil Penelitian .....	53
C. Pembahasan.....	86

<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>96</b>
A. Kesimpulan .....	96
B. Saran.....	96
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>98</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....	<b>104</b>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era globalisasi berkembang sangat pesat. Pesatnya perkembangan teknologi ini memberi dampak yang besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek. Perkembangan teknologi berkembang sangat drastis dan terus berevolusi hingga sekarang dan semakin mendunia. Ini dibuktikan dengan banyaknya inovasi dan penemuan yang sederhana hingga sangat rumit. Salah satu hasil perkembangan teknologi adalah gawai. Gawai awalnya hanya alat komunikasi nirkabel, kemudian berkembang dan kini gawai tidak hanya sebagai alat komunikasi tetapi manusia dapat mengambil foto, merekam video, bermain *game*, mendengarkan musik, dan mengakses internet dalam hitungan detik.<sup>1</sup>

Berbagai gawai dengan fitur dan spesifikasi untuk bermain *game* semakin banyak muncul di pasaran. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan gawai untuk bermain *game* sudah meluas ke berbagai sektor kehidupan. *Game* dapat didapatkan dengan melalui aplikasi dalam gawai dan media internet. Perkembangan *game* akan terus berkembang dan sangat luarbiasa di masa mendatang. gawai baru dengan aplikasi *game* canggih pun bermunculan.

*Game* merupakan permainan menggunakan media elektronik, berbentuk multimedia yang dibuat dengan sangat menarik sehingga pemain dapat mendapat

---

<sup>1</sup> Vanessa Mayrahma Swastika, Perkembangan Teknologi di Indonesia, dikutip dari <http://www.kompasiana.com/vanessams/55547634b67e615e14ba545b/perkembangan-teknologi-di-indonesia>, diakses tanggal 28 November 2023.

kepuasan batin.<sup>2</sup> *Game* mulai menjadi suatu budaya dan kegiatan keseharian bagi masyarakat. Budaya bermain game berkembang menjadi gaya hidup tidak hanya di kalangan anak-anak tetapi juga digemari kalangan remaja tidak hanya di kota tetapi juga di daerah pedesaan. Jenis *game* yang sedang ramai dimainkan oleh anak-anak jaman sekarang salah satunya adalah *Mobile Legends*. *Mobile Legends* adalah *game online* yang dimainkan secara tim, satu tim berisikan 5 orang.<sup>3</sup> Pada *game Mobile Legends* 2 tim akan bertarung untuk memenangkan pertandingan

*Game online* sangat cepat mempengaruhi perkembangan dan juga tingkah laku atau akhlak anak. Mereka lebih tertarik dengan *game online* dan meninggalkan permainan yang bersifat tradisional, karena *game online* menjadi permainan yang sangat menarik bagi anak-anak dan membuat mereka memiliki kepuasan tersendiri jika memainkan *game* tersebut. Anak-anak memiliki masa usia bermain sendiri yang mungkin kurang dipahami oleh sebagian orangtua. Pada usia tersebut mereka lebih suka menghabiskan waktunya di depan komputer atau gawai untuk bermain *game*.

Masa transisi anak atau disebut masa remaja membuat anak memiliki rasa penasaran yang tinggi untuk mengetahui berbagai hal yang lebih yang mereka belum ketahui. Masa remaja adalah masa yang menyenangkan, namun sekarang banyak anak-anak yang waktu beraktifitasnya berkurang dan terbuang sia-sia karena mereka lebih suka bermain *game online*.

---

<sup>2</sup> Indu Indah Purnomo, "Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P VS Sampah Berbasis Android Menggunakan *Construct 2*", *Jurnal Technologia: Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin*, hal, 86

<sup>3</sup> Alasan Game Mobile Legends Masih Terus Populer di Indonesia, dikutip dari <https://eraspace.com/artikel/post/alasan-game-mobile-legends-masih-terus-populer-di-indonesia>, diakses tanggal 27 November 2023.



Perkembangan *game online* juga berpotensi untuk meningkatkan pengetahuan, tetapi juga memiliki batasan dan bahaya jika terlalu sering dimainkan. *Game online* memiliki sifat adiktif atau candu dan juga dapat berdampak pada psikologi anak. Jika bermain *game* dilakukan dengan bijak, maka *game* tidak akan berdampak negatif secara signifikan terhadap perkembangan anak. *Game online* sendiri memiliki dampak positif bagi anak yaitu, menjadi mengenal teknologi komputer, melatih konsentrasi, dan merangsang keterampilan bagi kehidupan mereka. Sedangkan dampak negatif bermain *game online* seperti mengurangi waktu belajar, anak menjadi lebih tertutup, hiperaktif, mudah gelisah, dan juga dapat menyebabkan depresi.

Berkata kotor dan kasar juga menjadi salah satu dampak negatif terhadap akhlak anak.<sup>4</sup>Akhlak sendiri terbagi menjadi dua yaitu akhlak *mahmudah* dan akhlak *mazmumah*. Akhlak *mahmudah* adalah segala macam sikap dan tingkah laku yang baik (terpuji). Akhlak ini lahir dari sifat-sifat *mahmudah* yang terpendam dalam jiwa. Sedangkan akhlak *mazmumah* menurut al-Ghazali adalah segala tingkah laku manusia yang dapat menyebabkan kebinasaan dan kehancuran diri yang bertentangan dengan fitrahnya untuk selalu melakukan kebaikan. Contoh akhlak *mazmumah* adalah berkata kotor atau tidak sopan.

Akhir-akhir ini anak-anak di Desa Kemawi sudah mulai terlihat tingkah lakunya. Banyak sekali anak-anak yang berkumpul di warung-warung sambil memainkan gawai. Mereka bahkan berkumpul dari siang hingga malam hari. Tak

---

<sup>4</sup>Yuli Pebrianti, "Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN-1 Bahaur Kabupaten Seruyan", *Skripsi*, Palangkaraya: Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya, 2021, hal. 76.

sedikit dari mereka juga yang menunjukkan kebiasaan buruknya, seperti berkata kotor contohnya seperti berkata tai, asu, anjing, kontol, monyet, dan babi, berteriak-teriak yang tidak pantas untuk diucapkan oleh anak-anak.<sup>5</sup>

Penyebab anak-anak mengucapkan kata-kata kotor salah satunya adalah karena terbawa arus modernisasi berupa internet khususnya *game online*. *Game online* menjadi pengaruh yang cukup signifikan terhadap perilaku kurang baik anak-anak di Desa Kemawi. Mereka melontarkan kata-kata kotor ketika karakter *game* yang mereka mainkan terbunuh dan ketika mereka kalah dalam bermain. Saking seringnya bermain *game*, sebagian besar waktu mereka hanya dihabiskan untuk bermain *game online*.

Banyak dari apa yang peneliti paparkan di atas dapat dipahami bahwa semua permasalahan di atas merupakan sebuah realita yang mana *game online*, khususnya *Mobile Legend* itu sangat berpengaruh terhadap tingkah laku (Akhlah) khususnya akhlah *mazmumah*. Atas dasar uraian tersebut di atas peneliti tertarik untuk membahasnya dalam bentuk penelitian yang berjudul: **“Efek *Game Online Mobile Legends* Terhadap Akhlah Anak Usia 12-15 di Desa Kemawi Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas”**

## **B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian**

### 1. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penelitian ini fokus pada Efek *Game Online Mobile Legends* terhadap Akhlah Anak Usia 12-15.

### 2. Pertanyaan Penelitian

---

<sup>5</sup> Observasi prapenelitian, Jum'at, 16 September 2022 di Desa Kemawi.

- a. Bagaimana dampak negatif dan positif dari *game online Mobile Legend* terhadap akhlak anak usia 12-15 di Desa Kemawi, Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas?
- b. Bagaimana peran orang tua dalam mengurangi dampak *game online*?

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

Adapun tujuan yang ingin dicapai peneliti, selain untuk mengetahui apa saja dampak positif dan negatif *game online Mobile Legends*, juga untuk mengetahui bagaimana peran orang tua dalam mengurangi dampak *game online*.

#### **1. Tujuan Penelitian**

- a. Untuk mendeskripsikan efek negatif dan positif *game online Mobile Legends* terhadap akhlak anak usia 12-15 di Desa Kemawi Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas.
- b. Untuk mendeskripsikan peran orang tua dalam mengurangi dampak *game online*.

#### **2. Manfaat Penelitian**

Adapun kegunaan penelitian ini adalah:

##### **a. Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan baru dan sebagai masukan bagi perkembangan penelitian yang serupa, serta dapat memberikan manfaat-manfaat untuk penelitian selanjutnya, khususnya tentang efek *game online* terhadap akhlak anak.

##### **b. Praktis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan sumbangan positif dalam dunia pendidikan, terutama kepala pendidik, guru yang memberikan pengawasan di sekolah, dan orang tua dalam mengawasi kegiatan anak dirumah dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berpengaruh terhadap akhlak anak.

#### **D. Sistematika Pembahasan**

Dalam penelitian ini, untuk memberikan kemudahan memahami gambaran umum skripsi. peneliti menyusun sistematika pembahasan menjadi lima bab yang rinciannya sebagai berikut:

Bab I Merupakan pendahuluan yang memaparkan latar belakang masalah, fokus dan pertanyaan penelitian, tujuan dan kegunaan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian. Bab ini merupakan pengantar dari penelitian yang akan peneliti kaji selanjutnya.

Bab II merupakan kajian pustaka yang berisi banyak informasi mengenai penelitian ini, menyangkut beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dan menuliskan letak perbedaannya. Dilanjutkan dengan bab landasan teori, dalam penelitian ini nantinya peneliti tidak asal dan menurut pandangannya saja secara subjektif, namun berlandaskan pada pendapat atau teori yang sudah teruji keabsahannya.

Bab III merupakan metode penelitian yang membahas tentang tahapan dalam metode penelitian yang terdiri dari jenis penelitian dan pendekatan, sumber data, seleksi sumber, teknik pengumpulan data, teknik keabsahan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Pembahasan, berisi tentang informasi dan temuan terkait dengan permasalahan yang diteliti.

BAB V Penutup, pada bab terakhir berisi kesimpulan, saran-saran atau rekomendasi. Kesimpulan menyajikan secara ringkas seluruh penemuan penelitian yang ada hubungannya dengan fokus dan pertanyaan penelitian. Kesimpulan diperoleh berdasarkan hasil analisis dan interpretasi data yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya. Saran-saran dirumuskan berdasarkan hasil penelitian, berisi uraian mengenai langkah-langkah apa yang perlu diambil oleh pihak-pihak terkait dengan hasil penelitian yang bersangkutan.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Pustaka

Guna mendukung penyusunan skripsi ini maka peneliti telah melakukan kajian pustaka, kajian pustaka ini mendeskripsikan beberapa karya yang ada relevansinya dengan judul yang peneliti teliti, yang nantinya dijadikan sebagai kajian untuk melakukan penelitian ini.

*Pertama*, Jurnal dengan judul *Dampak Negatif Game Online* terhadap Karakter Disiplin Siswa di SMP Katolik Don Bosco Bitung yang ditulis oleh Fransisco Paul Kusoy, Mardan Umar, Jan A. Rattu. Berdasarkan hasil penelitian bahwa terdapat dampak negatif *game online* terhadap karakter disiplin siswa di SMP Katolik Don Bosco Bitung yang mana siswa menjadi tidak disiplin utamanya dalam proses pembelajaran meskipun guru sudah berperan aktif untuk menumbuhkan disiplin dalam proses pembelajaran. Maka dari itu perlunya kerjasama antara guru dan orang tua/wali siswa untuk menanggulangi dampak negatif *game online*.<sup>6</sup> Yang membedakan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah fokus penelitian, pada penelitian di atas adalah untuk mengetahui dampak negatif *game online* terhadap karakter disiplin siswa, sedangkan fokus pada penelitian yang akan dilaksanakan adalah untuk mengetahui efek *game online Mobile Legends* terhadap akhlak anak usia 12-15.

---

<sup>6</sup> Fransisco Paul Kusoy, Mardan Umar, dan Jan A. Rattu, "Dampak Negatif Game Online Terhadap Karakter Disiplin Siswa di SMP Katolik Don Bosco Bitung", *Jurnal PPKn: Media Kajian Pancasila dan Kewarganegaraan*, hal. 7.

*Kedua*, Jurnal dengan judul *Game Online* terhadap Perubahan Akhlak yang ditulis oleh Alif Achadah dan Ella Lutvi Sari. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa siswa SMA PGRI 1 Kromengan dalam penggunaan *game online* tidak mengalami dampak yang serius karena dalam penggunaannya masih dalam batas wajar. Meski demikian orang tua tetap perlu mengawasi untuk mendisiplinkan diri dari sekarang.<sup>7</sup> Yang membedakan penelitian dan penelitian yang akan dilakukan adalah fokus pada penelitian di atas adalah *game online* terhadap perubahan akhlak, sedangkan fokus pada penelitian yang akan dilaksanakan lebih spesifik pada efek *game online Mobile Legends* terhadap akhlak anak usia 12-15.

*Ketiga*, Jurnal dengan judul Dampak *Game Online* terhadap Moral Anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur yang ditulis oleh Nurlaela. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk perilaku moral anak yang ditimbulkan akibat dari seringnya memainkan *game online* di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur meliputi, cenderung lebih malas, pikiran anak hanya fokus pada game online, perilaku emosional, kurang peduli dengan lingkungan sekitarnya, dan belajar mengenal dunia internet.<sup>8</sup> Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu akan meneliti efek *game online Mobile Legends* terhadap akhlak anak usia 12-15, sedangkan penelitian di atas yaitu dampak *game online* terhadap moral anak.

*Keempat*, Skripsi dengan judul Dampak Bermain *Game Online* terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN 1 Bahaur Kabupaten Serayu yang ditulis oleh Yuli

---

<sup>7</sup> Alif Achadah dan Ella Lutvi Sari, "Game Online Terhadap Perubahan Akhlak", *AULADA: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, Vol 3, No 2, hal. 222.

<sup>8</sup> Nurlaela, "Dampak Game Online Terhadap Moral Anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur", *FIS Universitas Negeri Makasar*, hal. 93

Pebrianti mahasiswi Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif terhadap kepribadian sosial anak dari bermain *game online*. Dampak positif yang timbul yaitu membantu bersosialisasi, kerja sama dan simpati. Sedangkan dampak negatif yang timbul yaitu kecanduan, berbicara kasar dan kotor, pembangkang, berselisih atau bertengkar, dan mengganggu orang lain.<sup>9</sup> Yang membedakan penelitian dan penelitian yang akan dilakukan adalah fokus penelitian, pada penelitian di atas adalah dampak bermain *game online* terhadap kepribadian sosial anak, sedangkan fokus pada penelitian yang akan dilaksanakan adalah efek *game online Mobile Legends* terhadap akhlak anak usia 12-15.

*Kelima*, Skripsi dengan judul Studi tentang Manfaat Aktivitas Bermain *Game Online* dalam Mendukung Prestasi Belajar Siswa Kelas XII SMAN 1 Malingping Lebak Banten yang ditulis oleh Cut Mutia Malahayati mahasiswi Universitas Islam Indonesia. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada dampak yang serius untuk penggunaan *game online* dalam mendukung prestasi belajar siswa.<sup>10</sup> Yang membedakan penelitian dan penelitian yang akan dilakukan adalah fokus penelitian, pada penelitian di atas adalah manfaat aktivitas bermain *game online* dalam mendukung prestasi belajar siswa, sedangkan fokus pada penelitian yang akan dilaksanakan adalah untuk mengetahui efek *game online Mobile Legends* terhadap akhlak anak usia 12-15.

---

<sup>9</sup> Yuli Pebrianti, "Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN-1 Bahaur Kabupaten Seruyan", *Skripsi*, Palangkaraya: Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya, 2021, hal. vi

<sup>10</sup> Cut Mutia Malahayati, "Study Tentang Manfaat Aktivitas Bermain Game Online Dalam Mendukung Prestasi Belajar Siswa Kelas XII SMAN 1 Malingping Lebak Banten", *Skripsi*, Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2021, hal. x



*Keenam*, Naskah Publikasi dengan judul Hubungan Tingkat Kecanduan *Game Online* dengan Tingkat Perilaku Ibadah Shalat pada Remaja Di SMK Muhammadiyah 2 Sleman yang ditulis oleh Jamilatun Fajar mahasiswa Universitas ‘Aisyiyah Yogyakarta. Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *game online* dalam kategori rendah sebanyak 57 (95%), Tingkat kecanduan *game online* sedang sebanyak 3 (5%), Tingkat perilaku ibadah shalat tinggi sebanyak 3 (5%), kategori sedang sebanyak 55 (91,7%), kategori rendah sebanyak 2 (3,3%). Hasil perhitungan statistic menggunakan uji korelasi *Kendall’s Tau* didapatkan *p-value* sebesar  $0,915\% > 0,05$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara statistic tidak ada hubungan antara tingkat kecanduan *game online* dengan tingkat perilaku ibadah shalat.<sup>11</sup> Yang membedakan penelitian dan penelitian yang akan dilakukan adalah fokus penelitian, pada penelitian di atas adalah hubungan tingkat kecanduan *Game Online* dengan tingkat perilaku ibadah shalat pada remaja, sedangkan fokus pada penelitian yang akan dilaksanakan adalah untuk mengetahui efek *game online Mobile Legends* terhadap akhlak anak usia 12-15.

*Krtujuh*, Skripsi dengan judul Pengaruh *Game Online* terhadap Akhlak Siswa Kelas VIII di MTs AL-Husna Cimanggis Depok yang ditulis oleh Muhammad Fahmi Dzajuli mahasiswa Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Dari penelitian di atas diperoleh hasil uji regresi sederhana koefisien regresi X sebesar 0,435 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai *game online* maka nilai akhlak bertambah 0,435. Koefisien regresi tersebut bernilai

---

<sup>11</sup> Jamilatun Fajar, ”Hubungan Tingkat Kecanduan Game Online Dengan Tingkat Perilaku Ibadah Shalat Pada Remaja di SMK Muhammadiyah 2 Sleman”, *Naskah Publikasi*, Yogyakarta: Universitas ‘Aisyiyah Yogyakarta, 2020

positif, sehingga dapat dikatakan bahwa pengaruh variabel X (Game Online) terhadap variabel Y (Akhlahk) adalah positif.<sup>12</sup> Yang membedakan penelitian dan penelitian yang akan dilakukan adalah fokus penelitian, pada penelitian di atas adalah pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa, sedangkan fokus pada penelitian yang akan dilaksanakan lebih spesifik kepada *efek game online Mobile Legends* terhadap akhlak anak usia 12-15.

*Kedelapan*, Skripsi dengan judul Pengaruh Media Sosial dan *Game Online* Terhadap Akhlak Siswa di SMK Negeri 1 Jenangan Tahun Ajaran 2020/2021 yang ditulis oleh Nur Cholis Mubarak mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa media sosial dan *game online* berpengaruh secara signifikan terhadap akhlak siswa SMK Negeri 1 Jenangan. Hal ini diketahui dari hasil uji F yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang mana nilai ini lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian secara umum dapat dikatakan bahwa media sosial dan *game online* berpengaruh signifikan terhadap akhlak.<sup>13</sup> Yang membedakan penelitian dan penelitian yang akan dilakukan adalah fokus penelitian, pada penelitian di atas adalah pengaruh media sosial dan *game online* terhadap akhlak siswa, sedangkan fokus pada penelitian yang akan dilaksanakan adalah efek *game online Mobile Legends* terhadap akhlak anak usia 12-15.

---

<sup>12</sup> Muhammad Fahmi Dzajuli, "Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Siswa Kelas VIII di MTS Al-Husna Cimanggis Depok", *Skripsi*, Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021, hal vii

<sup>13</sup> Nur Cholis Mubarak, "Pengaruh Media Sosial dan Game Online Terhadap Akhlak Siswa di SMK Negeri 1 Jenangan Tahun Ajaran 2020/2021", *Skripsi*, Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2021, hal ii

## B. Landasan Teori

### 1. *Game Online*

#### a. Pengertian *Game Online*

*Game Online* berasal dari dua kata yaitu *game* dan *online*. *Game* (permainan) adalah aktifitas yang kompleks di mana di dalamnya terdapat peraturan-peraturan. Sebuah permainan adalah suatu sistem di mana pemain akan terlibat dalam sebuah konflik buatan, di sini pemain akan terlibat dengan sebuah sistem dan konflik di dalam permainan adalah rekayasa atau buatan. Di dalam permainan juga terdapat peraturan yang bertujuan untuk mengatur perilaku pemain dan menentukan jalannya permainan.

Pengertian *game* yang lebih luas berarti “hiburan”. *Game* juga merujuk pada pengertian “kelincahan intelektual”. Adapun definisi yang lain dari *game* adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.<sup>14</sup>

Menurut Salim, *game* memiliki arti permainan, pertandingan, mainan, rencan. Kata *game* juga mengarah pada permainan video (*video game*).<sup>15</sup> Di Indonesia, permainan video lebih dikenal dengan sebutan *game*, baik *online* maupun *portable*. Menurut Santrock, *game* adalah

---

<sup>14</sup>Abu Ahmad dan Munawar Sholeh, “*Psikologi Perkembangan*”, (Jakarta; Rineka Cipta, 2005), hal 106.

<sup>15</sup> Peter Salim, “*Salim’s Ninth Collagiate English – Indonesia Dictionary*”, (Jakarta: Modern English Press, 2000), hal 613.

aktivitas yang dilakukan demi kesenangan dan memiliki peraturan. *Game* seringkali melibatkan kompetisi dengan satu individu atau lebih.<sup>16</sup> *Game online* yang dimainkan dengan melibatkan banyak individu memiliki sensasi tersendiri.

Sedangkang pengertian *online* adalah keadaan di mana *computer* atau gawai terkoneksi ke jaringan internet atau kegiatan yang menggunakan jaringan internet. Menurut Dedik Kurniawan pengertian *online* adalah suatu kegiatan yang menggunakan fasilitas jaringan internet untuk melakukan berbagai kegiatan yang bisa dilakukan secara *online* seperti halnya untuk *searching*, mencari berita, *stalking*, bisnis, daftar kuliah, dan lain-lain. Sedangkan pengertian *online* menurut Jasmadi dan Solusindo adalah sebuah tempat berbagi informasi dimana dapat menyumbangkan kemampuan untuk membuat sebuah komunitas yang solid melalui internet.<sup>17</sup>

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah permainan yang dilakukan untuk mendapat kesenangan dengan menggunakan jaringan internet dan dapat dimainkan oleh satu individu atau lebih.

#### b. Jenis-Jenis *Game Online*

*Game online* terbagi menjadi dua jenis yaitu *web game* dan *text based game*. *Web based game* adalah aplikasi yang diletakan pada server

---

<sup>16</sup> John W Santrock, "*Perkembangan Anak Jilid 2*", (Jakarta: Erlangga, 2009), hal 220.

<sup>17</sup> Pengertian Online Secara Umum dan Menurut Para Ahli, dikutip dari <http://www.temukanpengertian.com/2013/06/pengertian-online-online-adalah-online.html>, diakses tanggal 11 Mei 2022.

di internet dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan *browser* untuk mengakses *game* tersebut. Jadi tidak perlu *install* atau *patch* untuk memainkan permainannya. Namun seiring perkembangan, ada beberapa fitur yang perlu diunduh untuk memainkan sebagai *game*, seperti *Java Player*, *Flash Player*, maupun *Shockwave Player*, yang biasanya diperlukan untuk grafis *game* tersebut. Selain itu, *game* seperti ini juga tidak menuntut *spesifikasi* komputer yang canggih, tidak *lag* dan membutuhkan *bandwith* yang besar. Selain itu, sebagian besar *web based game* adalah gratis. Pembayaran hanya diperlukan untuk fitur-fitur tambahan dan mempercepat perkembangan *account* pada *game* tersebut.<sup>18</sup>

Sedangkan *text based game* bisa dibilang sebagai awal dari *web based game*. *Text based game* sudah ada sejak lama, dimana saat sebagian komputer masih berspesifikasi rendah dan sulit untuk memainkan permainan-permainan dengan grafis yang tinggi, sehingga dibuatlah permainan-permainan dimana pemain hanya dapat berinteraksi dengan teks-teks yang ada dan sedikit atau tanpa gambar. Memang setelah masa tersebut *text based game* hampir tidak pernah dilirik lagi oleh para pecinta *game*, namun akhir-akhir ini, mulai banyak *texts based game* yang beredar yang sekarang dikenal sebagai *web based game*. Tentu dengan format yang baru dan lebih modern, grafis diperbanyak, menggunakan koneksi internet dan developer yang makin kreatif.

---

<sup>18</sup> Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, “*Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*”, (Magetan: CV. AE MEDIA GRAFIKA, 2019), hal 10.

Adapun jeni-jenis *game online* yang sering dimainkan oleh anak-anak di zaman sekarang diantaranya adalah yang pertama, PUBG (*Player Unknown's Battle Ground*), PUBG adalah *game* multiplayer kompetitif dan *Battle-Royale* yang dijadikan sebagai genre utama. *Battle-Royale* adalah film klasik dari Jepang yang sempat populer di tahun 2000-an dan merupakan adaptasi dari novel yang keluar pada tahun 1999. PUBG adalah permainan yang dimainkan oleh 100 orang secara bersamaan dalam arena yang besar. Semua pemain harus mencari senjata sendiri untuk bertahan dalam permainan sampai permainan selesai.<sup>19</sup> Kedua, *Free fire* adalah *game* yang dirilis oleh perusahaan bernama *Garena*. *Free fire* merupakan genre permainan *battle royale* yang dirilis pada 30 September 2017 dan merupakan jenis permainan *survival shooter*. Hampir mirip dengan *game* PUBG, *game free fire* juga dimainkan oleh 100 orang dan bertujuan sama untuk bertahan hidup sampai permainan berakhir.<sup>20</sup> Ketiga, AOV (*Arena of Valor*) adalah salah satu jenis *game* MOBA yang banyak pemain yang memainkannya, apalagi di Indonesia. AOV menampilkan banyak karakter dari berbagai mitologi, seperti Wukong (*Warrior*), Chrest (*Tank*), dan Kixi (*Mage*).<sup>21</sup> *Game* AOV memiliki *visual game* yang baik sehingga sampai saat ini banyak *user* yang mendownload *game* AOV di *Playstore*. Ketiga

---

<sup>19</sup> Ach Fauzi, "Pengaruh Game Online PUBG (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik", *Jurnal ScienceEdu*, Vol II, No 1, (1 Juni 2019), hal. 62.

<sup>20</sup> Sukron Habib Harahap dan Zaka Hadikusuma Ramadan, "Dampak *Game Online Free Fire* terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol 5, No 3, (Tahun 2021), hal.1305.

<sup>21</sup> Ricky Widyananda Putra M.Sn, dan Benny Muhdalihan M.Sn, "Analisis Visual Game Arena Of Falor Sebagai Dasar Pengembangan Konsep Visual Game", *Jurnal Avant Garde V*, Nomor 2, (Desembae 2017), hal. 100.

*game* di atas adalah contoh dari banyaknya *aplikasi game* yang ada di gawai. Setiap *game* memiliki kelebihan dan cara unik masing-masing untuk memainkannya.

c. *Efek Game Online*

Adapun efek yang ditimbulkan dari *game online* baik itu positif maupun negatif.

1) *Efek Positif Game Online*

- a) Menjadi banyak teman
- b) Pola pikir menjadi lebih cepat
- c) Meningkatkan kemampuan berbahasa asing
- d) Mengurangi tingkat stres
- e) Melatih kesabaran
- f) Melatih ketangkasan<sup>22</sup>

2) *Efek Negatif Game Online*

- a) Menjadi malas
- b) Menjadi kecanduan
- c) Mengurangi waktu tidur
- d) Menambah pengeluaran finansial
- e) Mata terkena radiasi yang membuat kurang sehat
- f) Berkata kasar<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> Yuli Pebrianti, "Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN-1 Bahaur Kabupaten Seruyan", *Skripsi*, Palangkaraya: Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya, 2021, hal. 22-23.

<sup>23</sup> Agung Hening dkk., "Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif *Game Online* Bagi Anak Sekolah Dasar", *Jurnal PkM Pemberdayaan Masyarakat*, Vol 2, No 3, (Juli 2021), hal. 91-92.

## 2. *Mobile Legends*

*Game online Mobile Legend* atau *Mobile Legend Bang Bang* saat ini sedang digemari oleh semua kalangan, tidak hanya anak-anak, remaja, tapi juga digemari oleh kalangan orang tua. *Game online Mobile Legend* merupakan *game* yang dimainkan oleh 5 orang *versus* 5 orang. Pemain bisa memilih berbagai jenis mode, jika pemain memilih 5 *versus* 5 berarti pemain bermain dengan 5 anggota sebagai teman melawan 5 anggota sebagai musuh. Pemain juga bisa memilih mode 1 orang *versus* 1 orang atau sering disebut *by one* oleh pemain *Mobile Legend*. Tujuan dari permainan ini adalah untuk menghancurkan *turrets* (menara) milik lawan. Tim yang berhasil menghancurkan semua *turrets* milik musuh terlebih dahulu akan menjadi pemenang dalam permainan ini.<sup>24</sup>

*Game Mobile Legend* adalah *game* berjenis *multiplayer online battle arena* (MOBA) yang artinya permainan ini dimainkan berbarengan secara *online* di suatu arena pertarungan. Permainan *Mobile Legend* sempat menjadi *game* yang sangat populer dan menduduki peringkat pertama di *playstore*. Sama seperti *game* MOBA pada umumnya, *Mobile Legends* juga memiliki karakter-karakter atau biasa disebut *hero* yang menjadi favorit pemain, karena selain memiliki tampilan yang menarik juga memiliki *skill-skill* yang mudah dipahami dan digunakan oleh pemain. *Game online Mobile Legend* dirancang untuk *smartphone* dan memiliki aturan main dimana tim yang berhasil

---

<sup>24</sup> Muhammad Fahmi Dzajuli, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Akhlak Siswa Kelas VII di MTS Al-Husna Cimanggis Depok", *Skripsi*, Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021.



menghancurkan *base turret* milik lawan terlebih dahulu maka akan menjadi pemenang. Ada tiga jalur atau lane yaitu *top*, *middle* dan *bottom*, masing-masing *lane* ini memiliki *turret* dan *turret* tersebutlah yang harus dijaga oleh pemain.

Setiap tim masing-masing memiliki lima pemain, masing-masing pemain memilih dan mengendalikan satu karakter atau biasa disebut *hero* dari *smartphone* mereka sendiri. Adapun karakter yang secara otomatis dimainkan oleh komputer yang biasa disebut *minions*. *Minions* ini berjalan di tiga *lane* menuju *base* tim musuh dan akan membantu masing-masing tim merobohkan *turret* untuk memperoleh kemenangan. *Minions* ini keluar secara otomatis 10 detik sekali selama pertandingan berlangsung. Setiap *hero* memiliki *skill* yang berbeda satu sama lain, maka dari itu memahami karakter *hero* yang digunakan menjadi hal yang sangat penting. Kerjasama tim juga menjadi hal yang penting karena kerjasama tim yang baik akan menentukan kemenangan di pertandingan.

Dalam *Mobile Legend* terdapat sistem peringkat. Urutan peringkat dari yang terendah sampai tertinggi adalah sebagai berikut: *Warrior*, *Elite*, *Master*, *Grand Master*, *Epic*, *Legend*, dan *Mythic*. Peringkat tersebut diperoleh dengan cara mengumpulkan bintang dari kemenangan. Pemain *Mobile Legend* menganggap peringkat adalah hal yang penting, alasannya karena dapat dipamerkan dengan sesama pemain dan pemain yang memiliki peringkat tinggi dianggap sebagai pemain hebat.

### 3. Akhlak

#### a. Pengertian Akhlak

Akhlak secara bahasa berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabiat, watak, kebiasaan atau kelaziman dan keteraturan. Secara kebahasaan kata akhlak mengacu pada sifat-sifat manusia universal, perangai, watak, kebiasaan, dan keteraturan baik sifat yang terpuji maupun sifat yang tercela.<sup>25</sup> Menurut Imam Al-Ghazali akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan macam-macam perbuatan dengan gampang dan mudah, tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.<sup>26</sup>

Menurut Ibnu Manzur, akhlak pada hakikatnya adalah dimensi esoteris manusia yang berkaitan dengan jiwa, sifat, dan karakteristiknya secara khusus, yang hasanah (baik) maupun yang qabihah (buruk).<sup>27</sup> Menurut Ibnu Miskawaih akhlak adalah keadaan jiwa seseorang yang mendorongnya untuk melakukan perbuatan-perbuatan tanpa melalui pertimbangan pemikiran terlebih dahulu.<sup>28</sup>

At-tahawani, penyusun *Kasysyaf Istihlahat al-Funun* mendefinisikan ilmu akhlak yang disebut ilmu-ilmu perilaku (*‘ulum as-suluk*) adalah sebagai pengetahuan tentang hal-hal yang baik dan tidak baik. Dengan kata lain ilmu ini membahas tentang diri manusia dari sisi kecenderungan-kecenderungannya, hasrat-hasratnya, dan beragam potensi

---

<sup>25</sup> Kementerian Agama RI, “*Tafsir Tematik, Etika Berkeluarga, Bermasyarakat, dan Berpolitik*”, Seri 3, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an, 2012), hal. 1.

<sup>26</sup> Abuddin Nata, “*Akhlak Tasawuf*”, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 3.

<sup>27</sup> *Ibid.*, hal. 4.

<sup>28</sup> Nur Aisyah, “Konsep Pendidikan Akhlak Pemikiran Ibnu Miskawaih Dalam Kitab *Tahzib Al-Akhlak*”, *Skripsi*, Pematang: Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Pematang, 2020.

yang membuat manusia condong kepada kebaikan atau keburukan. Perilaku manusia juga dibahas dari sisi apa yang harus dilakukan manusia untuk menghiasi diri dengan keutamaan dan menjauhkan diri dari perilaku buruk dan rendah.<sup>29</sup>

b. Macam-Macam Akhlak Terpuji dan Tercela

1) Akhlak Terpuji

Adapun macam-macam akhlak terpuji diantaranya adalah sebagai berikut:

a) *Amanah*

*Amanah* memiliki arti kepercayaan, ketulusan hati, kesetiaan. *Amanah* disini adalah suatu sifat dan perbuatan pribadi yang setia, memiliki hati yang tulus, dan bersikap jujur dalam dalam melakukan sesuatu yang dipercayakan kepadanya, baik itu harta benda, rahasia, ataupun tugas dan kewajiban. Orang yang melaksanakan *Amanah* dengan baik dinamakan *al-amin* yang bermakna dapat dipercaya, jujur, setia, dan aman.<sup>30</sup> *Amanah* memiliki definisi yang sangat luas karena berkaitan dengan hal-hal interpersonal antara manusia dengan tuhan.<sup>31</sup>

b) Bersabar

---

<sup>29</sup> Kamran As'at Irsady dan Fakhri Ghazali, "*Tasawuf Islam & Akhlak*", (Jakarta: Amzah 2013), hal. 223.

<sup>30</sup> Irfan, "Penafsiran Ayat-Ayat Amanah dalam Al-Quran. *Jurnal Ilmu Alquran dan Tafsir*", Vol. 4. No. 02, (2019), Hal. 115.

<sup>31</sup> Ivan Muhammad Agung dan Desma Husni, "Pengukuran Konsep Amanah dalam Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif", *Jurnal Psikologi*, Vol. 43. No. 3, (2016), Hal. 195.

Pengertian sabar menurut bahasa adalah menahan diri dari berkeluh kesah. Menurut Muhammad Rabbi Muhammad Jauhari adalah mempertahankan diri untuk berbuat baik dan menjauhi larangan dan rela dan pasrah dalam menghadapi berbagai ujian. Ibnu Qayyim al-Jauziyyah berpendapat sabar adalah menahan diri dari rasa amarah, cemas, dan gelisah, berusaha untuk tidak berkeluh kesah, dan menahan anggota tubuh dari kekacauan. Menurut Ahmad Mubarak sabar adalah tabah adalah menghadapi cobaan dan rintangan dalam jangka waktu tertentu untuk mencapai tujuan.<sup>32</sup>

c) Pemaaf

Pemaaf merupakan contoh akhlak terpuji dan mulia. Pemaaf berasal dari kata “maaf”. Tim Kamus Besar Bahasa Indonesia mengatakan maaf memiliki arti kebebasan dari suatu kesalahan yang menyebabkan seseorang itu mendapat hukuman (tuntutan, denda, dan sebagainya). Sedangkan pemaaf bisa diartikan memberikan ampun seseorang karena melakukan kesalahan dan tidak menganggap salah lagi.<sup>33</sup>

d) Adil

Salah satu sifat yang dicintai Allah SWT adalah adil. Kata adil memiliki banyak makna yang semua maknanya mempunyai

---

<sup>32</sup> Sukino, “Konsep Sabar Dalam Al-Quran dan Kontekstualisasinya Dalam Tujuan Hidup Manusia Melalui Pendidikan”, *Jurnal Ruhama*, Vol. 1. No. 1, (2018), Hal. 66.

<sup>33</sup> Moh Khasan, “Prespektif Islam dan Psikologi Tentang Pemaafan”, *Jurnal at-Taqaddum*, Vol. 9. No. 01, (2017), Hal. 74.

arti positif. Makna dari kata adil dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah sama rata, tidak berat sebelah, tidak memihak. Adil menurut Al-Muthahiri adalah menyamakan dan meniadakan sifat tarjih (menggunggulkan).<sup>34</sup> Dengan memiliki sifat adil maka derajat seseorang akan diangkat dan dihargai di masyarakat.

e) *Shidiq*

*Shidiq* berarti kebenaran dan kejujuran baik itu dalam perkataan maupun perbuatan. Jujur termasuk salah satu akhlak karimah. Seseorang yang memiliki sifat jujur memiliki derajat yang tinggi dimata Allah SWT dan juga di mata sesama manusia. Memiliki sifat jujur akan menimbulkan rasa ketenangan dalam jiwa.<sup>35</sup>

f) Bersyukur

Bersyukur dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah memiliki rasa terimakasih kepada Allah SWT dan untunglah (menyatakan lega, senang).<sup>36</sup> Sedangkan menurut istilah *syara'* syukur adalah pengakuan terhadap nikmat yang Allah SWT berikan yang disertai dengan ketundukan kepada-Nya dan mempergunakan nikmat tersebut sesuai dengan kehendak

---

<sup>34</sup> Rudi Irawan, "Analisis Kata Adil Dalam Al-Quran", *Jurnal Ilmu Islam*, Vol. 2. No. 02, (2018), Hal. 236.

<sup>35</sup> Almunadi, "Shiddiq Dalam Pandangan Quraish Shihab", *JIA*, No. 01, (2016), Hal. 130.

<sup>36</sup> Choirul Mahfud, "The Power Of Syukur Tafsir Kontektualisme Konsep Syukur dalam al-Quran", *Episteme*, Vol. 9. No. 02, (2014), Hal. 380.

Allah SWT.<sup>37</sup> Bersyukur adalah sifat ingin memanfaatkan nikmat yang diberikan oleh Allah SWT dengan sebaik-baiknya baik itu fisik maupun non fisik dan tidak lupa mendekatkan diri kepada pemberi nikmat.

g) Ikhlas

Ikhlas dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti hati yang bersih, ketulusan hati, dan rela. Dalam *tanqiyah asy-syai wa tahdzibuhu* (mengosongkan sesuatu dan membersihkannya). Secara *etimologi*, ikhlas berarti membersihkan, jernih, suci. Sedangkan secara *terminologi* ikhlas adalah jujur dalam keyakinan atau akidah dan perbuatan yang ditujukan kepada Allah SWT.<sup>38</sup>

2) Akhlak Tercela

Segala bentuk perbuatan yang bertentangan dengan akhlak terpuji yang dapat membawa keburukan jiwa dan meruntuhkan keimanan disebut akhlak tercela. Akhlak tercela sangat dibenci oleh Allah SWT karena bertentangan dengan perintah-perintahNya. Adapun contoh akhlak tercela diantaranya adalah sebagai berikut:

a) *Ananiyah*

---

<sup>37</sup> Akmal dan Masyhuri, "Konsep Syukur (*Gratefulnes*) (Kajian Empiris Makna Syukur bagi Guru Pon-Pes *Daarunahdah Thawalib* Bangkinang, Sebrang Kampar, Riau)", *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, Vol. 7. No. 2, (2018), Hal. 7.

<sup>38</sup>Taufiqurrohman, "Ikhlas dalam Prespektif Al-Quran (Analisis Terhadap Konstruk Ikhlas Melalui Metode Tafsir Tematik", *Eduprof: Islamic Education Journal*, Vol. 1. No. 02, (2020), Hal. 282.

*Ananiyah* atau egois adalah sifat mementingkan diri sendiri, bahkan bila perlu bisa mengorbankan kepentingan orang lain. Sifat ananiyah termasuk sifat tercela karena dapat merusak kehidupan diri sendiri dan juga masyarakat.<sup>39</sup>

b) *Ghadab*

*Ghadab* berarti sifat marah atau pemaarah. *Ghadab* termasuk sifat pemaarah karena merupakan hasutan syaitan. Seorang yang sudah marah akan susah mengontrol dirinya sendiri dan hendaknya kita sebagai seorang muslim selalu bersikap sabar dan meminta ampunan kepada Allah SWT. Sesungguhnya orang yang dapat menahan amarah termasuk ciri-ciri orang yang bertakwa.<sup>40</sup>

c) *Hasad*

*Hasad* memiliki arti iri hati atau dengki, atau memiliki rasa benci atas kebaikan yang didapat oleh orang lain. Al-Nawawi berpendapat *hasad* adalah menginginkan nikmat seseorang hilang, entah itu masalah dunia ataupun dalam masalah agama. Sumber sifat *hasad* datangnya dari hati yang mengakibatkan hati menjadi binasa karena terdapat rasa benci dan ingin diagungkan.<sup>41</sup>

---

<sup>39</sup> Muhammad Hafiz, dkk., “Nilai Baik dan Buruk”, *Humantech: Jurnal Ilmu Multi Disiplin Indonesia*, Vol. 2. No (1 Januari 2022), hal 185.

<sup>40</sup> *Ibid.*, hal .185.

<sup>41</sup> Nurekawati, “Hasad Prespektif Hadis (Suatu Kajian *Tahlil* pada Riwayat Ibnu Majah)”, *Skripsi*, Makasar: Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2021, hal 14

d) *Ghibah*

Kata *ghibah* secara etimologi berasal dari kata *ghaabaha yaqhiibu ghaiban* yang memiliki arti ghaib, tidak hadir. Menurut bahasa Indonesia kata *ghibah* memiliki arti umpatan, yang memiliki arti berkata yang memburuk-burukan orang. Menurut syar’I *ghibah* adalah menceritakan tentang keburukan seseorang ketika orang tersebut tidak ada ditempat, entah itu aibnya, akhlaknya, urusan agamanya, dan urusan dunianya. *Ghibah* bisa dilakukan baik dengan lisan maupun tulisan.<sup>42</sup>

e) *Namimah*

*Namimah* (adu domba) adalah usaha untuk menyebarkan omongan kepada orang lain yang sifatnya provokasi dan berisi niat jahat. *Namimah* dapat berarti orang yang senang mengadu domba dengan cara menyebarkan berita dan perkataan palsu atau bohong.<sup>43</sup>

Perilaku akhlak tercela hendaknya di jauhi karena perilaku ini tidak mendapatkan manfaat dan bukan suatu perbuatan baik bagi pelakunya. Hendaknya kita dapat memilih perbuatan dan pertemakan

---

<sup>42</sup> Dewi Indriani, “*Ghibah* Menurut Imam An Nawawi dan Yusuf Al-Qardhawi (Khusus Media Sosial, *Facebook*, Pada Masyarakat Kecamatan Pulau Rakyat)”, *Skripsi*, Medan: Universitas Islam Negeri Sumatra Utara, 2019, hal. 23-25.

<sup>43</sup> Ratna Yanti dan Amaruiddin Asra, “Konsep *Namimah* dan Pencegahannya Dalam Perspektif Tafsir Sufistik”, *Jurnal Syahadah*, Vol V, No 2 (Oktober 2017), hal. 89-90.



agar terhindar dari pelaku perilaku akhlak tercela supaya kita merasakan hidup yang tenang dan nyaman di dunia maupun di akhirat.<sup>44</sup>

c. Akhlak Bagi Anak

Adapun konsep pemikiran Imam Al Ghazali tentang pendidikan akhlak pada anak adalah sebagai berikut:<sup>45</sup>

1) Akhlak terhadap Allah SWT

Orang tua dianjurkan sejak dini untuk membiasakan anak-anaknya untuk beribadah, seperti shalat, berdoa, berpuasa di bulan Ramadhan, sehingga secara berangsur-angsur tumbuh rasa senang melakukan ibadah tersebut, kemudian dengan sendirinya anak akan terdorong untuk melakukannya tanpa perintah dari luar tetapi dorongan itu timbul dari dalam dirinya dengan penuh kesadaran tanpa paksaan. Anak mengakui dan meyakini dengan sadar bahwa tidak ada tuhan selain Allah SWT. Akhlak baik terhadap Allah SWT yang harus dimiliki secara garis besar adalah, bertaubat, bersabar, bersyukur, bertawakal, dan Ikhlas.

2) Akhlak terhadap diri sendiri

a) Adab Makan

---

<sup>44</sup> Muhammad Fahmi Dzajuli, "Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Kelas VLL di MTS Al- Husna Cimanggis Depok", *Skripsi*, Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021, hal. 17-19.

<sup>45</sup> Eko Setiawan, "Konsep Pendidikan Akhlak Anak Prespektif Imam Al-Ghazali", *Jurnal Kependidikan*, Vol. 5, No. 1, 2017, Hal. 48-52.

Sifat utama yang paling menonjol pada anak-anak menurut Imam Al-Ghazali ialah kerakusan terhadap makanan, karena itu hendaknya diajarkan tentang adab makan dan minum, misalnya anak harus diajari membaca basmallah sebelum makan, tidak mengambil makanan kecuali dengan tangan kanannya, memulai dengan makanan yang lebih dekat dengannya, tidak memulai makan sebelum orang lain memulainya, tidak memusatkan pandangan ke arah makanan dan tidak pula ke arah orang-orang yang sedang makan, mengunyah makanan dengan baik, tidak memasukkan makanan ke dalam mulut sebelum menelan suapan sebelumnya, tidak mengotori tangan dan pakaiannya dengan makanan, hendaklah ia kadang-kadang dibiasakan makan roti tanpa lauk agar dapat menganggapnya lauk sebagai suatu keharusan. Selain itu, Al-Ghazali sangat menganjurkan agar orang tua menanamkan nilai-nilai kesederhanaan, bahkan ia membolehkan untuk memberikan sekedar teguran ataupun pujian.

#### b) Adab Berpakaian

Imam Al-Ghazali selalu menegaskan bahwa anak-anak harus diajarkan untuk menyukai pakaian-pakaian yang berwarna putih saja, bukan yang berwarna lain atau sutera, sebab kedua jenis pakaian seperti itu hanya layak untuk perempuan atau

orang-orang yang menyerupakan dirinya dengan perempuan (banci) dan karenanya, laki-laki tidak pantas memakainya.

c) Kesederhanaan Tidur

Imam Al-Ghazali menegaskan sebaiknya anak-anak dilarang tidur pada waktu siang hari, karena menyebabkan kemalasan. Tetapi jangan dilarang untuk tidur pada malam hari, namun sebaiknya jangan dibiasakan tidur di atas kasur yang empuk-empuk, supaya tubuhnya menjadi kuat. Kebiasaan tidur siang hari pada anak-anak menyebabkan anak menjadi pemalas, karena sebagian waktu siang bagi anak-anak digunakan untuk bermain dan bergaul dengan teman sebaya atau bahkan digunakan untuk belajar

d) Sabar dan Berani

Imam Al-Ghazali menjelaskan bahwa seorang anak yang dihukum atau dipukul oleh gurunya, hendaklah tidak berteriak-teriak dan tidak meminta pertolongan kepada siapapun, agar diselamatkan dari hukuman. Tetapi seharusnya tetap tabah dan sabar, karena begitulah sikap orang-orang jantan dan berani, sedangkan menangis dan berteriak-teriak adalah sikap para budak atau perempuan. Jadi, anak-anak dididik untuk sabar dan tabah dalam menerima hukuman akan membentuk menjadi pribadi-pribadi yang sabar dan pemberani.

e) Adab Berjalan

Imam Al-Ghazali menjelaskan bahwa anak-anak hendaklah jangan diperbolehkan berjalan terlalu cepat, tidak menjatuhkan kedua tangan kebawah, tetapi diletakkan kedua tangan pada dada.

f) Larangan Bersumpah

Imam Al-Ghazali menjelaskan bahwa anak-anak jangan diperbolehkan sama sekali untuk bersumpah, dengan maksud membiasakan anak-anak untuk tidak bersumpah agar kelak ketika dewasa, ia tidak mudah bersumpah dan dengan seenaknya melanggar sumpah tersebut.

g) Larangan Mencuri

Imam Al-Ghazali menjelaskan, bahwa seorang anak haruslah diajarkan untuk tidak sekali-kali mengambil barang yang bukan miliknya walaupun sangat diinginkannya. Jika ia berasal dari keluarga kaya, diberitahukan kepadanya bahwa kemuliaan seseorang dapat diraih dengan memberi dan bukannya mengambil barang orang lain. Perbuatan mengambil sesuatu yang bukan miliknya, adalah perbuatan yang tercela. Apabila ia berasal dari keluarga miskin, maka hendaklah diyakinkan kepadanya bahwa ketamakan dan keinginan kuat untuk mengambil sesuatu atau diberi sesuatu oleh orang lain adalah suatu sifat yang hina dan tidak terhormat.

h) Larangan Bersikap Sembunyi-Sembunyi

Imam Al-Ghazali menegaskan bahwa seorang anak harus dijaga agar tidak melakukan perbuatan secara sembunyi-sembunyi dan harus terang-terangan. Kalau ia dibiarkan berlaku demikian, maka ia akan membiasakan dengan perbuatan jahat. Adanya larangan untuk melakukan perbuatan secara sembunyi-sembunyi dimaksudkan untuk menghindarkan anak yang telah mengetahui bahwa perbuatan itu buruk, tetapi ia tetap melakukannya secara sembunyi-sembunyi karena takut ditegur, dimarahi atau bahkan dihukum oleh orang tuanya apabila perbuatan tersebut diketahuinya.

3) Akhlak terhadap keluarga (orang tua, adik/kakak)

Hormat kepada orang tua kita sendiri merupakan kewajiban. Sebagai seorang anak tidak boleh sedikitpun menyakiti orang tua apa lagi membangkang. Begitu pula hormat seorang adik kepada kakaknya. Terciptanya keluarga yang harmonis ketika kita saling menghargai satu sama lain di lingkungan keluarga.<sup>46</sup> Setelah menekankan pentingnya menanamkan rasa hormat anak terhadap orang tua, Imam Al-Ghazali juga menjelaskan perlunya menerapkan hukuman dan memberi hadiah, dipuji di depan orang banyak kemudian jika suatu saat ia melakukan hal-hal yang berlawanan,

---

<sup>46</sup> Hestu Nugroho Warasto. "Pembentukan Akhlak Siswa (Study Kasus Sekolah Madrasah Aliyah Annida Al-Islamy, Cengkareng)", *Jurnal Mandiri*, Vol. 2. No. 01, (2018), Hal. 69.

sebaiknya kita berpura-pura tidak mengetahui, agar tidak membuka rahasianya.

#### 4) Akhlak terhadap sesama manusia

Imam Al-Ghazali memberikan nasihat agar para orang tua agar membiasakan anaknya untuk berbuat hal-hal yang patut dan sesuai dengan norma-norma yang berlaku dalam masyarakat dan menghindari perbuatan yang tidak pantas. Beberapa nasihat-nasihat Al-Ghazali tersebut, antara lain:a.

##### a) Adab Duduk

Imam Al-Ghazali pernah berkata hendaklah anak-anak diajarkan cara duduk yang baik dan benar, tidak meletakkan kaki yang sebelah di atas kaki yang sebelahnya lagi. Demikian pula tidak meletakkan telapak tangannya di bawah dagu dan tidak menegakkan kepala dengan tangannya, sebab yang demikian itu menandakan kemalasan. Inti dari nasihat Al-Ghazali tersebut, di samping mengajarkan sopan santun pada waktu duduk, juga menghindarkan sikap malas.

##### b) Adab Duduk Bersama Orang Lain

Imam Al-Ghazali menegaskan hendaknya anak-anak dibiasakan untuk tidak meludah pada tempat yang bukan semestinya, tidak menguap dan membuang ingus di hadapan orang lain, serta tidak membelakangi orang lain. Al-Ghazali selain menjelaskan mendidik sopan santun di hadapan orang

lain, juga mengajarkan untuk menjaga kebersihan. Selain itu, juga mengajarkan untuk menghormati orang yang lebih tua, seperti yang dijelaskannya bahwa hendaknya anak-anak dibiasakan untuk tidak memulai pembicaraan, tetapi hanya menjawab pertanyaan yang diajukan kepadanya dan sekedar memberikan jawaban secukupnya saja serta diajarkan kepada mereka agar pandai-pandai mendengarkan orang lain apabila ia berbicara, terutama jika usianya lebih tua dari mereka.

c) Adab Berbicara

Imam Al-Ghazali menegaskan bahwa anak-anak agar dijaga dari perkataan yang sia-sia, keji, mengutuk, memaki dan bergaul dengan orang yang lidahnya selalu berbuat demikian karena tidak dapat dibantah bahwa yang demikian itu akan menjalar dari teman-teman yang jahat.

d) Tawadhu'

Menurut Al-Ghazali seorang anak hendaknya dilarang membanggakan diri di depan teman-temannya, disebabkan sesuatu yang dimiliki oleh orang tuanya, tentang kekayaan, makanan, pakaian atau peralatan sekolahnya. Akan tetapi, dibiasakan bersikap tawadhu' dan memuliakan setiap orang yang bergaul dengan dia, dan berkata dengan lemah lembut. Segala pengalaman yang dilalui anak dengan berbagai contoh kebiasaan, latihan, anjuran dan larangan, kemudian

diberikan penjelasan dan pengertian sesuai dengan taraf pemikirannya tentang norma dan nilai-nilai kemasyarakatan, kesusilaan, dan keagamaan. Kemudian tumbuhkan sikap, tindakan, pandangan, pendirian, keyakinan dan kesadaran serta kepercayaan untuk berbuat sesuatu yang bertanggung jawab akhirnya terbentuklah kata hati (kerohanian yang luhur) pada anak pada masa dewasanya. Jadi, pembinaan pribadi anak dimulai dengan menanamkan dan membina nilai-nilai kemasyarakatan, kesusilaan, dan keagamaan yang padukan, sehingga terwujud sikap, mental, akhlak, dan kepribadian yang sesuai dengan ajaran agama Islam.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pembentukan Akhlak

Ada faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan akhlak pada khususnya dan pendidikan pada umumnya. Faktor ini dijelaskan berdasarkan tiga aliran yaitu aliran nativisme, empirisme, dan konvergensi. Aliran yang pertama yaitu nativisme menjelaskan bahwa faktor yang paling berpengaruh dalam pembentukan diri seseorang adalah faktor pembawaan sejak lahir. Menurut aliran ini faktor dari luar tidak berpengaruh terhadap perkembangan anak. Aliran yang kedua yaitu empirisme. Tokoh aliran empirisme adalah John Lock. John Lock memiliki teorinya sendiri yang dikenal dengan Tabula Rasa (meja lilin). Beliau berpendapat bahwa manusia lahir seperti kertas kosong dan yang mengisi kekosongannya adalah faktor dari luar seperti lingkungan sosial,



termasuk pendidikan dan pembinaan. Menurut aliran yang terakhir aliran konvergensi ada dua faktor yang mempengaruhi perkembangan anak yaitu faktor dari dalam dan dari luar. Menurut William Stem salah satu tokoh aliran konvergensi, ia berpendapat bahwa aliran konvergensi adalah kombinasi dari aliran nativisme dan empirisme, bahwa manusia lahir ke dunia sudah mempunyai bakat dan untuk perkembangan anak akan dipengaruhi oleh lingkungan.<sup>47</sup>

e. Strategi Pembentukan Karakter

Maragustam menjelaskan bahwa terdapat enam strategi pembentukan karakter secara umum yang memerlukan proses yang stimulan dan berkesinambungan. Strategi pembentukan karakter tersebut adalah sebagai berikut:

1) *Habitusasi* (pembiasaan) dan Pembudayaan

*Habituasi* (pembiasaan) adalah strategi yang menggunakan pendekatan *action* cukup efektif dalam menanamkan nilai terhadap anak. Dengan strategi ini anak dituntut perlahan-lahan agar dapat memaknai nilai-nilai yang sedang mereka jalani. Seperti membiasakan sikap disiplin, membiasakan berdoa sebelum melakukan sesuatu, berpakaian rapih dan lain sebagainya. Kebiasaan baru dapat menjadi sebuah karakter apabila anak merasa senang atau memiliki keinginan terhadap sesuatu tersebut dengan cara menerima

---

<sup>47</sup> Musdalifah, "Peserta Didik Dalam Pandangan Nativisme, Empirisme, dan Konvergensi", *Jurnal Idaarah*, Vol. 2. No.02, (2018), Hal. 245-247.

dan mengulang-ulangnya. Tentunya kebiasaan tidak hanya pada perilaku, tetapi juga berpikiran positif dan berperasaan positif.

2) *Moral Knowing* (mempelajarkan hal-hal yang baik)

Strategi *moral knowing* adalah strategi memberikan pengetahuan yang baik kepada anak sesuai dengan kaidah-kaidah dalam pendidikan nilai. Dalam penerapannya strategi *moral knowing* memberikan alasan kepada anak tentang makna sebuah nilai. Sehingga dalam penerapannya dapat menggunakan pendekatan klarifikasi nilai (*value clarification approach*). Karena dalam penerapannya anak diminta untuk mengklarifikasi terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam sebuah fenomena yang mereka temukan.

3) *Feeling and Loving The Good* (merasakan dan mencintai yang baik)

*Moral loving* lahir berawal dari *mindset* (pola pikir). Memiliki pola pikir positif terhadap nilai kebaikan akan membuat kita merasakan manfaat dari perilaku baik itu sendiri. Jika seseorang sudah merasakan nilai manfaat dari kebaikan maka akan timbul rasa cinta dan kasih sayang. Jika sudah mencintai hal baik maka segenap dirinya akan berusaha melakukan yang baik-baik. Memiliki pola pikir dan pengetahuan yang baik secara sadar maka akan mempengaruhi dan akan menumbuhkan rasa cinta dan sayang.

4) *Moral Acting* (tindakan yang baik)

Moral acting diterapkan melalui tindakan secara langsung, setelah anak telah memiliki pengetahuan, teladan, dan mampu merasakan makna dari sebuah nilai maka anak berkenan bertindak sebagaimana pengetahuan dan pengalamannya terhadap nilai-nilai yang dimilikinya yang pada akhirnya membuat karakter. Tindakan kebaikan yang dilandasi oleh pengetahuan, kesadaran, kebebasan, perasaan, kecintaan, maka akan memberikan endapan pengalaman yang baik pada dirinya. Dari endapan tersebut akan dikelola dalam akal bawah sadar sehingga terbentuklah sebuah karakter yang diinginkan.

##### 5) *Moral Modeling* (keteladanan dari lingkungan sekitar)

Strategi ini merupakan strategi dimana seorang guru menjadi nilai yang bersifat *hidden curriculum* sebagai sumber referensi utama peserta didik. Dalam implementasi pendidikan nilai tentu tidak akan lepas dari strategi tersebut sebagai strategi yang menggunakan pendekatan kharismatik tentu memiliki pengaruh yang besar bagi sebuah kepribadian. Anak memiliki karakter baik tentu tidak terbentuk dengan sendirinya atau bawaan secara menyeluruh, karena karakter anak pada dasarnya dapat dipengaruhi oleh orang-orang yang berada disekitarnya. Pada hakikatnya *moral modelling* memiliki kontribusi yang cukup besar dalam pembentukan karakter, sehingga

keteladanan sifat dan sikap mulia yang dimiliki individu harus layak untuk dicontoh dan dijadikan figur oleh individu lain.<sup>48</sup>

#### 6) Taubat

Secara bahasa taubat adalah kembali, sedangkan secara istilah taubat adalah kembali kepada jalan yang benar setelah melakukan kesalahan dan menyesali atas dosa-dosa dan hal-hal yang tidak bermanfaat dan berjanji tidak akan mengulangi lagi serta bertekad berbuat kebajikan dimasa yang akan datang. Ketika tobat, ingatan, pikiran, perasaan, dan hati, secara menyeluruh digunakan untuk menangkap makna dan nilai yang dilakukan selama ini, menemukan hubungan dengan tuhan, dan bersedia menanggung konsekuensi dari tindakan tobatnya. Konsekuensi akan melahirkan kesadaran tentang hakikat dan tujuan hidup, nilai kebajikan, melahirkan optimisme, menangkap makna dari berbagai tindakannya, sehingga seseorang dibawa maju untuk melakukan paradigma baru dan karakter baru dimasa yang akan datang.<sup>49</sup>

#### 4. Peran Orang Tua

Agama Islam mengajarkan jika ingin membentuk akhlak yang baik maka salah satu caranya dengan mencontoh suri tauladan Nabi Muhammad SAW. Diera milenial seperti sekarang pendidikan akhlak sangatlah penting. Salah satu peran penting orang tua untuk menanggulangi krisis akhlak adalah

---

<sup>48</sup> Heri Cahyono, Pendidikan Karakter: Strategi Pendidikan Nilai Dalam Membentuk Karakter Religius”, *Jurnal RI'AYAH*, Vol. 01, No. 02, Hal. 234-237.

<sup>49</sup> Maragustam, “Strategi Pembentukan Karakter Spiritualitas Keagamaan dan Cinta Tanah Air dalam Prespektif Filsafat Pendidikan Islam”, *Jurnal of Islam Education*, Vol. 4, No. 1. Hal, 16.

dengan menanamkan nilai-nilai agama sejak dini. Menanamkan nilai-nilai agama sejak dini akan menciptakan keluarga muslim. Maksudnya adalah keluarga yang dalam beraktivitas mendasarkan pada syariat Islam.<sup>50</sup>

Ayah dan ibu memiliki peran yang besar terhadap perkembangan akhlak anak. Begitu juga di era modern seperti sekarang, perkembangan teknologi termasuk perkembangan *game online* sangatlah pesat. Orang tua harus saling berdampingan agar anak terhindar dari dampak negatif dari *game online* yang dapat merusak akhlak anak. Adapun peran orang tua untuk mengatasi *dampak game online* adalah sebagai berikut:

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

Bermain *game online* merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, tetapi bermain *game online* terus menerus akan membuat anak menjadi lupa waktu dan dapat menyebabkan kecanduan bermain *game online*. Maka dari itu orang tua harus bersikap tegas dan berani membatasi anak untuk bermain *game online*.

- b. Memberi Pengawasan Kepada Anak

Memberikan pengawasan menjadi salah satu cara orang tua agar anak terhindar dari dampak negatif penggunaan gawai. Memberikan pengawasan kepada anak memiliki pengaruh penting dalam proses belajar dan interaksi dengan lingkungan. Pengawasan ini juga memberi dampak

---

<sup>50</sup> Isnawati, "Problematika Akhlak Remaja dan Upaya Mengatasinya di Desa Galesong Baru Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar", *Skripsi*, Makasar: Universitas Muhammadiyah Makasar, 2015, hal. 16-19.

positif kepada anak dimana nantinya anak akan merasa lebih aman dan merasa dipedulikan oleh orang tuanya, sehingga dalam pertumbuhannya akan menjadi anak yang baik karena mereka melihat kepedulian orang tua terhadap dirinya.<sup>51</sup>

c. Tidak Memberikan Bantuan Saat Anak Kesulitan Bermain *Game Online*.

Membiasakan anak bermain game online tanpa pengawasan dari orang tua dapat menimbulkan dampak buruk bagi anak. Orang tua sangat berperan agar anak tidak terjerumus pada kebiasaan yang dapat merugikan anak. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh orang tua adalah dengan tidak memberikan bantuan ketika anak mengalami kesulitan bermain *game online*. Dengan cara tersebut lama kelamaan anak akan menjadi bosan bermain *game online*.<sup>52</sup>

d. Hindari Game Dengan Tingkat Adiksi Yang Tinggi.

Sekarang banyak sekali jenis *game online* yang tersedia, oleh karena itu orang tua perlu tau bahwa dari beberapa jenis *game online* memiliki resiko tinggi untuk kecanduan. Orang tua perlu tau jenis *game online* apa saja yang cenderung membuat ketagihan sehingga anak tidak lupa waktu untuk bermain *game online*.

e. Alihkan Game Dengan Permainan Yang Bermanfaat

---

<sup>51</sup> Dheri Hermawan dan Wahid Abdul Kudus, "Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain *Game Online* di Era Digital", *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 2, No. 5 (Mei 2021), Hal. 786.

<sup>52</sup> Zakkiya Zahro Munita, "Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* pada Anak di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi", *Skripsi*, Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2021, Hal. 51-52.

Cara mengatasi kecanduan game online ini sudah menunjukkan kemajuan. Beberapa cara sebelumnya adalah untuk mengurangi kecanduan game online, dengan cara ini orang tua sudah mulai menyingkirkan game online yang dimainkan sang anak.<sup>53</sup>

---

<sup>53</sup> Finda Ledyana, “Perang Orang Tua Dalam Mengurangi Kecanduan Terhadap *Game Online* di Taman Kanak-Kanak Bunda Khodijah di Desa Buay Nyerupa Kecamatan Sukau Lampung Barat”, *Skripsi*, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2023, Hal. 42-43.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian dan Pendekatan

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif menurut Denzin dan Lincoln menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivme*.<sup>54</sup> Menurut David Wiliam, penelitian kualitatif adalah rangkaian pengumpulan informasi pada suatu latar alamiah, menggunakan cara alamiah, dan dilakukan oleh peneliti yang tertarik secara alamiah.<sup>55</sup> Bagdan dan Tylor berpendapat bahwa penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data berupa data deskriptif lisan atau kata-kata tertulis dari orang atau pelaku yang dapat diamati.<sup>56</sup>

Dari definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian kualitatif adalah prosedur riset yang dicoba untuk mengungkap indikasi secara holistik-kontekstual yang menghasilkan informasi deskriptif pada suatu konteks spesial dengan menggunakan macam-macam tata cara ilmiah dan bergantung pada pengamatan.

---

<sup>54</sup> Sugiyono, "*Metode Penelitian Pendidikan*", (Bandung: Alfabeta 2016), hal. 15.

<sup>55</sup> Lexy J. Moleong, "*Metodologi Penelitian Kualitatif*", (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal 5.

<sup>56</sup> Ahmad Tanzah, "*Metodologi Penelitian Praktis*", (Yogyakarta: Teras, 2011), hal 64.



Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan studi kasus. Penelitian studi kasus adalah suatu metode yang digunakan untuk meneliti suatu fenomena tertentu dalam masyarakat yang dilakukan secara mendalam untuk mengkaji latar belakang, keadaan dan interaksi yang terjadi. Studi kasus dapat diartikan sebagai penelitian yang digunakan untuk menghimpun data, mengambil makna dan memperoleh pemahaman dari kasus atau fenomena tertentu.<sup>57</sup>

### **B. Tempat atau Lokasi Penelitian**

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti bertempat di Desa Kemawi, Kecamatan Somagede, Kabupaten Banyumas.

### **C. Informan Penelitian**

Informan penelitian adalah subjek yang akan dijadikan sebagai sumber data oleh peneliti. Peneliti akan mengumpulkan data mengenai efek *game online Mobile Legends* terhadap akhlak anak usia 12-15 di desa Kemawi, Kec Somagede, Kab Banyumas. Adapun informan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Anak-anak usia 12-15 yang bermain *game online Mobile Legends* sebanyak empat orang yaitu, Abdul Muhammad Fahri (AMF), Faizal Firmansyah (FF), Fajar Riski Pratama (FRP), dan Ngafif Mudrikunaja (NM).
2. Orang tua anak sebanyak tiga orang yaitu, bapak Muchlis (M), ibu Apriliani (A), dan bapak Daryono (D).

### **D. Teknik Penentuan Informan**

---

<sup>57</sup> Mardawani, “*Praktis Penelitian Kualitatif (Teori Dasar dan Analisis Data Dalam Prespektif Kualitatif)*”, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hal. 26.

Salah satu bagian terpenting dalam sebuah penelitian adalah pengambilan data. Data diperoleh dari subjek atau objek penelitian, seperti informasi dari beberapa orang atau responden. Dalam penelitian kualitatif objek yang akan diteliti dinamakan informan. Oleh sebab itu, informan dalam sebuah penelitian harus benar-benar kompeten dengan masalah yang sedang atau akan diteliti.

Teknik untuk menentukan informan pada penelitian kualitatif sering menggunakan *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik yang digunakan untuk mengambil sampel sumber data disertai dengan pertimbangan tertentu. Ada tiga pertimbangan untuk menentukan informan menggunakan pendekatan *purposive sampling* pada penelitian kualitatif. Pertimbangan yang pertama adalah keputusan-keputusan yang diambil untuk menentukan pemilihan partisipan (atau tempat) yang akan dipelajari. Yang kedua adalah tipe strategi *sampling* yang spesifik. Yang ketiga adalah ukuran dari sampel yang dipelajari.<sup>58</sup>

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

Teknik pengumpulan data adalah langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mendapatkan data dari suatu objek yang akan diteliti. Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan pada penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun penjelasan singkat mengenai metode ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi/pengamatan

---

<sup>58</sup> John w. Creswell, "*Penelitian Kualitatif & Desain Riset Memilih Di Antara Lima Pendekatan*", (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), hal 215.

Observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara turun langsung ke lapangan untuk mengamati hal-hal yang ada kaitanya dengan fenomena atau peristiwa dalam penelitian. Observasi merupakan kegiatan untuk mencatat kejadian-kejadian yang terjadi dengan bantuan instrumen-instrumen dan merekamnya dengan tujuan ilmiah atau tujuan lainnya. Lebih lanjut lagi observasi adalah kumpulan kesan tentang dunia sekitar yang dapat ditangkap dengan kemampuan panca indera manusia, karena di dalam observasi peneliti terlibat langsung dengan orang yang sedang diamati dalam kehidupan sehari-hari untuk mendapatkan data yang akan digunakan sebagai sumber penelitian.<sup>59</sup> Observasi ini dilakukan di desa Kemawi Kec, Somagede Kab Banyumas yang ditujukan kepada informan yaitu anak-anak yang bermain *game online Mobile Legends* dan orang tua, untuk mendapatkan informasi sebagai sumber data penelitian.

## 2. Wawancara /interview

Wawancara adalah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara tanya jawab antara peneliti dan narasumber (informan) secara lisan dan objektif. Wawancara dilakukan untuk mendukung data sebelumnya yaitu observasi karena dirasa masih belum mendapatkan data yang sempurna.<sup>60</sup> Wawancara ini ditujukan kepada informan yaitu anak-anak yang bermain *game online Mobile Legends* dan orang tua anak.

## 3. Dokumentasi

---

<sup>59</sup> Hasanah, Hasyim, “Teknik-teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)”, *Jurnal At-Taqaddun*, Vol. 8, No, 1, Juni 2016, hal. 26.

<sup>60</sup> Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan*”, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal 165.

Dokumentasi adalah data pendukung dari observasi dan wawancara yang digunakan untuk membantu peneliti dalam pengumpulan data yang berkaitan dengan variabel baik itu, catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen rapat, foto, video, dan sebagainya.<sup>61</sup> Dokumentasi yang akan disajikan berupa foto anak-anak yang sedang bermain *game online Mobile Legends* di Desa Kemawi dan juga orang tua anak.

#### **F. Keabsahan Data**

Data yang didapat dari lapangan merupakan data yang masih mentah artinya data ini perlu diolah agar menjadi data yang dapat dipertanggungjawabkan. Selanjutnya data yang sudah didapat dari lapangan diuji keabsahan datanya. Teknik penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan teknik keabsahan *Triangulasi*.

Paul Suparno mengatakan bahwa teknik *triangulasi* adalah cara untuk melihat sesuatu dari berbagai segi dan sudut pandang supaya memperoleh data yang lebih akurat atau bisa dipertanggungjawabkan.<sup>62</sup> Triangulasi juga diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dengan sumber-sumber data yang telah ada.<sup>63</sup>

Penelitian ini akan menggunakan *triangulasi teknik* dimana peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi,

---

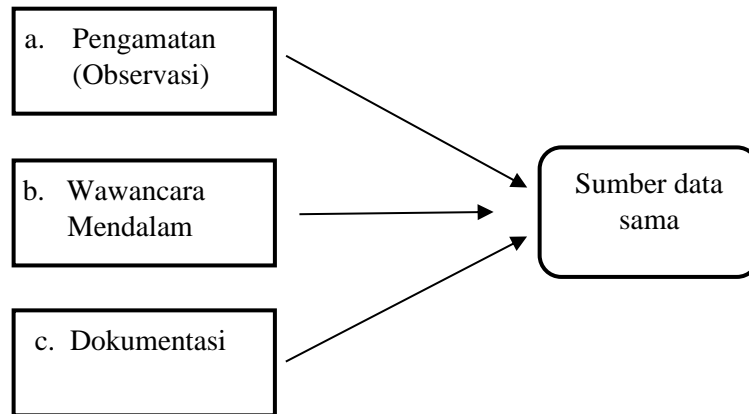
<sup>61</sup> Suharsini Arikunto, "*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*", (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), hal. 231.

<sup>62</sup> Paul, Suparno, "*Riset Tindakan Untuk Pendidik*", (Jakarta: PT Grasindo, 2008), hal. 71.

<sup>63</sup> Sugiyono, "*Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&B*", (Bandung: Alfabeta, 2019), hal. 315.

wawancara, dan dokumentasi untuk sumber data yang sama secara serempak.

Adapun gambaran proses triangulasi teknik sebagai berikut<sup>64</sup>:



Gambar. 1. Triangulasi Teknik

### G. Teknik Analisis Data

Menganalisis data adalah proses identifikasi data ke dalam bentuk yang mudah dibaca dan diinterpretasikan. Analisis data bertujuan untuk mencari dan menyusun secara sistematis hasil dari observasi, wawancara, dan hasil lainnya guna meningkatkan pemahaman masalah yang sedang diteliti dan menyajikan sebagai penemuan bagi orang lain.<sup>65</sup> Menurut Lexy Moleong analisis data adalah proses mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat

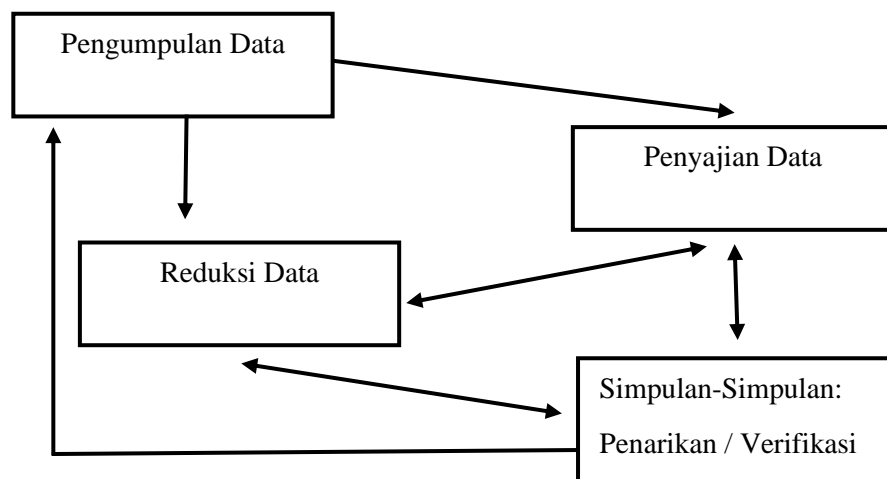
---

<sup>64</sup> *Ibid.*, hal. 316.

<sup>65</sup> Neong Mahajir, *Metode Penelitian Kualitatif*, Edisi IV. (Yogyakarta: Rake Sarasin, 1989), hal. 263.

ditentukan tema dan mudah dirumuskan hipotesisnya yang sesuai dengan data.<sup>66</sup> Tetapi jika data yang diperoleh dari wawancara masih kurang terpenuhi, maka peneliti harus melakukan wawancara lanjutan sampai dengan titik jenuh.

Penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan teknik analisis data model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana. Miles, Huberman, dan Saldana menggambarkan siklus atau proses analisis data seperti gambar berikut:



Gambar. 2. Siklus analisis data.

Adapun proses atau langkah-langkah teknik analisis data dengan metode Miles dan Huberman adalah sebagai berikut:

1. *Data Condensation* (Kondensasi Data)

Kondensasi data merujuk pada proses pemilihan, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksikan, dan mentransformasikan data yang

---

<sup>66</sup> Lexy J, Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi. (Bandung: Rosdakarya, 2009), hal. 280.

mendekati keseluruhan bagian dari catatan lapangan secara tertulis, transkrip wawancara, dokumen-dokumen dan materi-materi empiris. Kesimpulannya bahwa proses kondensasi data ini diperoleh setelah peneliti melakukan wawancara dan mendapatkan data tertulis yang ada di lapangan, yang nantinya transkrip wawancara tersebut dipilah-pilah untuk mendapatkan fokus penelitian yang dibutuhkan oleh peneliti.<sup>67</sup>

## 2. *Data Display* (Penyajian Data)

Langkah selanjutnya setelah reduksi data adalah *display data* atau biasa disebut penyajian data. Data akan akan dikelompokkan dan disusun dalam pola yang berhubungan sehingga data lebih mudah dipahami. Penyajian data dapat berupa uraian singkat, bagan, atau hubungan kategori, *flowchart*, dan sejenisnya. Dengan *display data* maka peneliti akan mudah memahami apa yang terjadi dan mudah merencanakan kerja selanjutnya sesuai apa yang dipahami peneliti dari hasil *display data* tersebut.<sup>68</sup>

## 3. *Conclusion Drawing/Verification* (Kesimpulan dan Verifikasi)

Langkah yang terakhir yaitu menarik kesimpulan dan verifikasi dalam analisis data kualitatif. Penarikan kesimpulan tahap pertama sifatnya hanya sementara dan dapat berubah-ubah sewaktu-waktu jika pengumpulan data berikutnya terdapat bukti-bukti baru. Namun, apabila kesimpulan yang telah dikemukakan di awal didukung dengan bukti yang valid, maka maka

---

<sup>67</sup> Alfi Haris Wanto, “Strategi Pemerintah Kota Malang Dalam Meningkatkan Kualitas Pelayanan Publik Berbasis Konsep *Smart City*”, *Journal of Public Sector Innovations*, Vol. 2, No. 1, November 2017, hal. 42.

<sup>68</sup> Lexy J, Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi. (Bandung: Rosdakarya, 2009), hal. 280.

kesimpulan yang dikemukakan termasuk kesimpulan yang kredibel. Maka dalam penelitian kualitatif kesimpulan tersebut dapat menjawab rumusan masalah yang dikemukakan dari awal, tetapi mungkin juga tidak, karena dalam penelitian kualitatif masalah dan rumusan masalah sifatnya hanya sementara dan bisa berkembang setelah penelitian kelapangan.<sup>69</sup>

---

<sup>69</sup> *Ibid.*, hal. 162.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Lokasi Penelitian**

Lokasi yang menjadi tempat penelitian adalah Desa Kemawi. Desa Kemawi terletak di Pegunungan Kendheng, tepatnya di Kecamatan Somagede, Kabupaten Banyumas, Provinsi Jawa Tengah. Berada di sisi tenggara Kabupaten Banyumas, 11 km dari pusat Kota Banyumas dan 30 km dari pusat Kota Purwokerto. Desa Kemawi memiliki luas wilayah sekitar 967.740 hektar, memiliki jumlah penduduk sekitar 5.908 jiwa, dan 1.864 KK (Kepala Keluarga). Luas wilayah Desa Kemawi dibagi menjadi 5 RW (Rukun Warga) dan 36 RT (Rukun Tetangga). Adapun Desa yang berbatasan langsung dengan Desa Kemawi yaitu, Desa Klinting di sebelah barat, Desa Kanding di sebelah utara, hutan perhutani Kabupaten Banjarnegara di sebelah timur, dan Desa Karanggantung dan Desa Karangaren di sebelah selatan.

Desa Kemawi memiliki potensi di bidang pariwisata, bidang industri, dan bidang pertanian. Potensi pariwisata di Desa Kemawi yang sangat terkenal adalah Curug Gemawang. Curug Gemawang merupakan air terjun yang bertingkat tujuh dengan ketinggian kurang lebih 90 meter dan memiliki kolam-kolam di bawahnya dengan kedalaman kurang lebih 2-7 meter. Curug Gemawang telah diolah dan dikembangkan sedemikian rupa oleh Pemerintah dan POKDARWIS (Kelompok Sadar Wisata) Desa Kemawi untuk menarik pengunjung.

Selain itu, Desa Kemawi memiliki wisata spiritual yaitu Bukit Kentheng. Dalam ceritanya Bukit Kentheng adalah situs petilasan salah satu wali songo yaitu

Kanjeng Sunan Kalijaga. Bukit Kentheng juga sering dikunjungi untuk berziarah. Selain situs petilasan Kanjeng Sunan Kalijaga, di Bukit Kentheng juga terdapat situs wisata Batu Lumpang (tempat menumbuk padi, jagung, dan lain-lain dari batu) dan konon ceritanya jika ada orang yang bisa mengangkat batu tersebut maka orang tersebut akan mendapatkan apa yang diinginkan.

Tempat wisata alam lainnya di Desa Kemawi juga terdapat Curug Cileret, Curug Bulu Lawing, Curug Wadas Duwur, Bukit Pringamba, dan Embung Tapak Bima yang sampai saat ini masih dalam proses pengembangan oleh Pemerintah Desa Kemawi dan Pokdarwis Desa Kemawi.

Dalam sektor industri, Desa Kemawi memiliki potensi yang cukup tinggi dibidang industri rumah tangga. Beberapa hasil industri rumah tangga yang sampai saat ini masih berjalan adalah pembuatan gula jawa, gula kristal, tempe kedelai, kripik singkong, klanting dan jahe wangi. Untuk Gula kristal sendiri, Desa Kemawi sudah bisa mengekspor sampai ke Amerika, Korea dan Jepang. Produk gula kristal diekspor dan dikembangkan oleh Kelompok Tani Sekar Mancung atau bisa disebut UKM (Usaha Kecil Menengah) Sekar Mancung yang berkerjasama dengan *Coco Harum*, dan saat ini Kelompok Tani Sekar Mancung sudah bersertifikasi *Control Union Certification* yang diperoleh pada tahun 2013.

Letaknya yang berada di daerah pegunungan menjadikan Desa Kemawi memiliki tanah yang subur untuk dijadikan lahan pertanian. Salah satu usaha masyarakat dibidang pertanian adalah budidaya bibit tanaman, baik itu tanaman produksi maupun tanaman hias. Contoh tanaman produksi yang dibudidayakan oleh masyarakat Desa Kemawi adalah bibit pohon pala, pohon manggis, pohon alpukat,

dan pohon durian. Desa Kemawi juga terkenal dengan tanaman rempah-rempahnya seperti cengkeh, pala, kapolaga, dan kemukus.

Sedangkan disektor peternakan, Desa kemawi terkenal dengan peternakan ayam potong. Desa Kemawi juga menjadi salah satu pemasok ayam potong terbesar di wilayah Kecamatan Somagede. Selain peternakan ayam potong, masyarakat Desa Kemawi juga ada yang berternak ayam petelur, kambing, burung murai, dan pembesaran sapi.

Tingkat pendidikan masyarakat desa kemawi sendiri saat ini masih didominasi oleh lulusan SD dengan jumlah 2.352 orang, selanjutnya tingkat belum tamat SD sejumlah 2.014 orang, diperingkat ketiga adalah lulusan SMP dengan jumlah 1.025 orang, lulusan SMA berada diperingkat ke empat dengan jumlah 399 orang, Diploma 3 dan Strata 1 berada diperingkat kelima dengan jumlah 71 orang, Diploma 3 berada diurutan keenam dengan jumlah 22 Orang, dan Strata 2 berada diurutan ketujuh dengan jumlah 1 orang, sedangkan untuk Strata 3 masyarakat Desa Kemawi belum ada yang mampu mencapai tingkat pendidikan ini.<sup>70</sup> Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat desa kemawi masih membutuhkan program pemberdayaan yang merangkul mereka.

## **B. Deskripsi Hasil Penelitian**

Dampak dari bermain *game online Mobile Legends* terhadap akhlak anak usia 12 sampai 15 di Desa Kemawi Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas telah dikumpulkan dan digali dari berbagai macam data yang berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi yang diperlukan bersama dengan subjek peneliti.

---

<sup>70</sup> Monografi Desa Kemawi Tahun 2022

Subjek penelitian ini berjumlah empat anak yang inisialnya adalah AMF, FF, FRP, dan NM yaitu anak usia 12 sampai 15 di Desa Kemawi yang bermain *game online Mobile Legends*. Adapun yang menjadi informan adalah 3 orang tua yang berinisial D, A, dan M. Sedangkan objek penelitian ini adalah dampak negatif dan positif dari *game online Mobile Legends* terhadap akhlak anak usia 12 sampai 15 di Desa Kemawi Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas.

Seiring dengan perkembangan zaman semua orang akan merasakan perkembangan teknologi yang semakin maju begitu juga dengan *game online* yang semakin hari semakin berinovasi. Hadirnya *game online* menjadikan kebiasaan beberapa orang berubah begitujuga anak-anak di Desa Kemawi Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas yang saat ini sedang banyak bermain *game online Mobile Legends*.

Akhlak adalah tingkah laku atau perbuatan kebiasaan baik itu yang bersifat terpuji maupun yang kurang terpuji dengan yang lebih tua maupun teman sebayanya. Akhlak ini terbentuk karena pergaulan seseorang dengan individu lainnya. Adapun dampak bermain *game online Mobile Legends* terhadap akhlak anak usia 12 sampai 15 di Desa Kemawi, hal ini berdasarkan pada observasi dan wawancara dengan orang tua bahwa menurut beliau anak-anak banyak yang bermain *game online*. Oleh sebab itu ada beberapa dampak positif dan negatif yang timbul dari bermain *game online Mobile Legends* terhadap akhlak anak usia 12 sampai 15 di Desa Kemawi Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas, sebagai berikut:

1. Dampak negatif dan positif dari *game online Mobile Legends* terhadap akhlak anak usia 12 sampai 15 di Desa Kemawi Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas.
  - a. Dampak negatif dari *game online Mobile Legends* terhadap akhlak
    - 1) Berbicara kotor dan kasar

Berdasarkan hasil pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilakukan, diketahui bahwa anak-anak usia 12 sampai 15 di Desa Kemawi Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas yang bermain *game Mobile Legends* sering mengungkapkan kekesalannya dengan mengucapkan kata-kata kotor dan kasar. Mereka biasa mengucapkan kata-kata kotor dan kasar jika tidak bisa memenangkan permainan *Mobile Legends*. Sebagaimana yang telah diungkapkan oleh FF:

“Kalo kalah ya kesel mas, kalo udah emosi bisa sampe banting hp juga. Ngomong kasar kadang-kadang soalnya dibawa emosi kan”<sup>71</sup>

Dari kutipan wawancara tersebut, FF mengatakan bahwa jika ia tidak bisa memenangkan *game Mobile Legends* ia akan merasa kesal, sehingga membuat emosinya susah terkontrol bahkan bisa sampai melempar gawai dan mengucapkan kata-kata kotor.

Informan lain yang bernama NM juga mengungkapkan:

---

<sup>71</sup> Wawancara dengan Faizal Firmansyah (Anak yang bermain *game online Mobile Legends*) Pada hari Selasa, 04 oktober 2022

“Marah mas, saking marahnya bisa ngelempar hp. Ya ngomong kasar juga karna reflek”.<sup>72</sup>

Sedangkan informan yang bernama FRP saat ditanya apa yang kamu rasakan ketika kalah saat bermain *game online Mobile Legends* ia mengatakan:

“Marah mas, kalo main sama temen yang dapet dari *game* mainnya ga jago kadang chat orangnya di *game*, ngata-ngatain biasanya”<sup>73</sup>

Dari kutipan wawancara tersebut, FRP mengatakan bahwa jika mengalami kekalahan saat bermain *game online Mobile Legends* ia akan marah ketika mendapatkan teman bermain yang menurutnya tidak bisa menguasai permainan, dengan tindakan mengirim pesan yang kurang baik melalui fitur chat di dalam *game*.

AMF juga mengatakan ketika ia mendapatkan teman yang tidak bisa menguasai permainan dengan baik ia akan mudah marah sebagaimana yang ia katakan pada kutipan wawancara berikut:

“ya kesal mas apalagi kalo dapet temen yang ga jago mainnya mesti aku marah-marah sendiri, kalo satu tim sama temen kalo ada yang bikin salah juga saya marahin biasanya”<sup>74</sup>

Dari hasil wawancara yang sudah dilakukan peneliti dengan anak AMF, FF, FRP, dan NM dapat disimpulkan bahwa ketika mereka bermain *game online Mobile Legends* dan mengalami kekalahan

---

<sup>72</sup> Wawancara dengan Ngafif Mudrikunaja (Anak yang bermain *game online Mobile Legends*) Pada hari Jum'at, 09 Juni 2023

<sup>73</sup> Wawancara dengan Fajar Riski Pratama (Anak yang bermain *game online Mobile Legends*) Pada hari Jum'at, 09 Juni 2023

<sup>74</sup> Wawancara dengan Abdul Muhammad Fahri (Anak yang bermain *game online Mobile Legends*) Pada hari Selasa, 04 oktober 2022

dikarenakan mendapatkan teman yang tidak menguasai permainan dengan baik, mereka akan merasa kesal dan emosi sehingga mereka meluapkan emosi tersebut dengan mengatakan kata-kata yang tidak sepatutnya diucapkan oleh anak-anak usia 12 sampai 15.

Berbicara kotor dan kasar dapat memberikan dampak negatif kepada anak karena jika hal ini dibiarkan dapat menjadi kebiasaan anak untuk berkata kotor dan kasar. Berbicara kotor dan kasar juga bisa terjadi tidak hanya kepada teman sebayanya tapi juga dapat diucapkan kepada orang yang lebih tua dari dirinya. Berbicara kotor dan kasar bukanlah hal yang patut untuk ditiru apalagi untuk usia anak 12 sampai 15 tahun, hal tersebut tidak sesuai dengan apa yang di ajaran agama islam dimana agama islam mengajarkan kita untuk selalu bersabar.<sup>75</sup> Disinilah peran orang tua sangat dibutuhkan untuk mengawasi dan memberikan arahan kepada anak agar dapat meminimalisir hal-hal yang tidak diinginkan terjadi kepada anak karena mereka menemui sikap atau kebiasaan yang kurang baik di dalam *game online Mobile Legends*.

## 2) Kecanduan

Salah satu dampak negatif dari permainan *game online Mobile Legends* yang peneliti dapatkan ketika pengumpulan data di lapangan yaitu efek kecanduan. Berdasarkan informasi dari informan, mereka

---

<sup>75</sup> Faiq Khoridatul Izza, "Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Modopuro Mojosari", *Skripsi*, Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019, hal. 80.

setiap hari bermain *game online Mobile Legends* bersama teman-teman tidak hanya pada siang hari, tetapi mereka juga bermain *game online Mobile Legends* sampai malam hari. Sebagaimana yang diungkapkan oleh informan yang Bernama AMF:

“Tiap hari main mas paling sering kalo malem, habis belajar, ya ngerjain PR habis itu baru main sampai malem biasanya, tapi ga selalu si mas kadang siang juga main kalo ada yang ngajak”<sup>76</sup>

Informan yang bernama FF juga mengatakan:

“Ga nentu mas, kadang habis sekolah sampe rumah terus main *game*, kadang malem juga main *game*. Seringnya si kalo ada yang ngajak baru main mas. Ya kalo malem main *game* bisa sampe malem sampe ngantuk baru udahan”<sup>77</sup>

Berdasarkan kutipan wawancara tersebut, FF mengatakan bahwa FF biasanya bermain *game online Mobile Legends* setelah pulang sekolah ketika diajak teman-temannya dan saat malam hari FF berhenti bermain *game online Mobile Legends* ketika sudah merasa mengantuk.

Salah satu informan yaitu FRP mengatakan:

“Gapernah ngitungin lamanya si mas, iya mas tiap hari main tapi, kadang temen-temen yang ngajak main, tapi kalo ga diajak ya tetep main si mas cari temen dari *game* langsung”<sup>78</sup>

NM juga mengatakan sebagai berikut:

---

<sup>76</sup> Wawancara dengan Abdul Muhammad Fahri (Anak yang bermain *game online Mobile Legends*) Pada hari Selasa, 04 oktober 2022

<sup>77</sup> Wawancara dengan Faizal Firmansyah (Anak yang bermain *game online Mobile Legends*) Pada hari Selasa, 04 oktober 2022

<sup>78</sup> Wawancara dengan Fajar Riski Pratama (Anak yang bermain *game online Mobile Legends*) Pada hari Jum'at, 09 Juni 2023



“Kalo udah pulang sekolah sama malem si, gatau si mas berapa lama mainnya, pokonya kalo diajak main sama temen ya langsung log in aja”<sup>79</sup>

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan informan AMF, FF, FRP, dan NM mengatakan bahwa mereka bermain *game online Mobile Legends* setiap hari karena diajak oleh teman-temannya. Mereka akan bermain *game online Mobile Legends* tidak hanya siang hari tetapi juga malam hari dan akan berhenti bermain *game online Mobile Legends* ketika sudah merasa mengantuk.

Bapak M salah satu orang tua anak juga mengatakan:

“Kalau bilang seberapa sering si pasti setiap hari anak saya bermain *game online* mas, kadang malah sampai lupa waktu misal belajar apa solat gitu mas. Kadang masih sempet bantuin kerjaan rumah kaya misal nyapu, itupun harus saya suruh dulu, kadang saya yang geregetan kalo liat anak saya megang hp terus”<sup>80</sup>

Dari ungkapan bapak M di atas beliau mengatakan bahwa anak setiap hari bermain *game online* bahkan sampai lupa waktu untuk belajar dan juga beribadah. Untuk membatasi bermain *game* tersebut beliau memberi perintah untuk membantu pekerjaan rumah seperti menyapu rumah.

Bermain *game Online Mobile Legends* setiap hari dapat menyebabkan anak menjadi kecanduan atau terus menerus ingin bermain *game online* dan ketika tidak memainkan *game* tersebut pun

---

<sup>79</sup> Wawancara dengan Ngafif Mudrikunaja (Anak yang bermain *game online Mobile Legends*) Pada hari Jum'at, 09 Juni 2023

<sup>80</sup> Wawancara dengan Muchlis (Orang tua anak) Pada hari Jum'at, 09 Juni 2023

anak akan mengingatnya karena sudah menjadi kebiasaan yang ia lakukan setiap hari. Kecanduan adalah kegiatan atau kesenangan yang dilakukan secara terus menerus atau berlebihan sehingga dapat melupakan hal-hal lainnya.<sup>81</sup>

Kecanduan juga masuk dalam salah satu sifat ananiyah dimana anak-anak hanya mementingkan kesenangan untuk dirinya sendiri. Begitu juga yang dirasakan oleh anak-anak usia 12 sampai 15 tahun yang bermain *game online Mobile Legends* di Desa Kemawi Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas. Mereka mengatakan bahwa bermain *game online Mobile Legends* karena menyenangkan sehingga dilakukan setiap hari bersama teman-temannya tidak hanya siang tetapi juga sampai malam hari dan mereka akan berhenti bermain *game online Mobile Legends* ketika sudah merasa lelah. Bermain *game online Mobile Legends* juga dapat menyebabkan anak meninggalkan hal-hal yang semestinya dilakukana seperti tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru dan meninggalkan ibadahnya karena terlalu asik bermain.

### 3) Rasa Malas

Bermain *game online Mobile Legends* setiap hari dapat menyebabkan anak menjadi malas. Anak yang setiap hari bermain *game online Mobile Legends* dapat menghiraukan kegiatan-kegiatan

---

<sup>81</sup> Maurice Andrew Suplig, "Pengaruh Kecanduan *Game Online* Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makasar", *Jurnal Jafray*, Vol. XV (2017), hal. 181.

utamanya sehari-hari seperti belajar dan beribadah. Sebagaimana yang dikatakan oleh AMF sebagai berikut:

“Mengganggu si mas, kalo belajar kadang kepengin cepet-cepet selesai. Kalo disekolah biasanya ngantuk juga mas. kalo makan malah biasanya disambi main, solat ya kadang telat mas, kalo tidur mesti sampai malem juga”<sup>82</sup>

Informan yang bernama FF mengatakan bahwa:

“Iya mas suka ngganggu belajar sama sholat jadi ngga tepat waktu aja, biasanya diingetin orang tua kalo jam belajar sama solat tapi tetep keganggu si mas”<sup>83</sup>

Dari kutipan wawancara tersebut FF mengatakan bahwa *game online Mobile Legends* mengganggu aktifitas seperti belajar dan beribadah menjadi tidak tepat waktu, bahkan ia sering diingatkan oleh orang tuanya untuk belajar dan beribadah.

Informan FRP juga mengatakan:

“ganggu si mas kalo belajar jadi kurang fokus. Kalo makan kadang suka telat kalo ngga ya main sambil makan. Ibadah juga kadang telat mas karna nyelesein *game* dulu. Tidurnya juga sampe malem kadang-kadang”<sup>84</sup>

NM juga mengatakan:

“Belajar, makan, tidur, sama sholat tetep dilakuin tapi yaitu mas semaunya aja jadi waktunya ga teratur”<sup>85</sup>

---

<sup>82</sup> Wawancara dengan Abdul Muhammad Fahri (Anak yang bermain *game online Mobile Legends*) Pada hari Selasa, 04 oktober 2022

<sup>83</sup> Wawancara dengan Faizal Firmansyah (Anak yang bermain *game online Mobile Legends*) Pada hari Selasa, 04 oktober 2022

<sup>84</sup> Wawancara dengan Fajar Riski Pratama (Anak yang bermain *game online Mobile Legends*) Pada hari Jum'at, 09 Juni 2023

<sup>85</sup> Wawancara dengan Ngafif Mudrikunaja (Anak yang bermain *game online Mobile Legends*) Pada hari Jum'at, 09 Juni 2023

Berdasarkan ungkapan AMF, FF, FRP, dan NM mereka mengatakan bahwa aktifitas seperti belajar, makan, beribadah, dan tidur menjadi terganggu akibat bermain *game online Mobile Legends* secara terus-menerus sehingga timbul rasa malas dan tidak bisa mengatur waktu.

Salah satu orang tua yaitu bapak D mengatakan sebagai berikut:

“Pengaruhnya ya paling kaya lupa waktu ya mas kaya belajar aja sekarang males, kan seharusnya seumurannya anak saya banyakin belajarnya, lah ini malah banyak main *game* nya daripada belajarnya. Mungkin karna *game* itu jadi males belajar”<sup>86</sup>

Berdasarkan keterangan bapak D bahwa *game online* memiliki pengaruh yaitu membuat anak menjadi malas dan melupakan waktu belajar. Menurut beliau di umur anaknya yang sekarang harusnya sedang banyak melakukan hal-hal yang positif terutama belajar bukan malah membuang waktu untuk bermain *game online*. Beliau juga menanggapi bahwa *game online* yang membuat anaknya malas untuk belajar.

Dari hasil wawancara dengan anak AMF, FF, FRP, dan NM mengatakan bahwa karena terlalu sering bermain *game online Mobile Legends* akhirnya timbul rasa malas dan ia akan menghiraukan hal-hal penting seperti belajar dan beribadah. Malas sendiri adalah kebiasaan diri yang disebabkan tidak bisanya mengelola waktu dan

---

<sup>86</sup> Wawancara dengan Daryono (Orang tua anak) Pada hari Selasa, 20 Juli 2023

tidak punya disiplin diri. Malas ini terbentuk oleh kondisi lingkungan dan orang-orang disekitarnya.<sup>87</sup>

Rasa malas dikhawatirkan akan membentuk pribadi anak menjadi susah berbaur atau bersosial serta membawa keburukan dan meruntuhkan keimanannya karena mereka menganggap bahwa bermain *game online Mobile Legends* lebih menyenangkan daripada melakukan kewajiban beribadahnya dan mengerjakan tugas sekolah.<sup>88</sup> Hal ini juga dibenarkan oleh orang tua yaitu bapak D bahwa anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online Mobile Legends* sehingga menjadi lupa waktu dan menjadi malas untuk menjalankan tugas utamanya yaitu belajar dan beribadah.

#### 4) Membangkang

Membangkang juga menjadi salah satu dampak negatif terhadap akhlak yang timbul karena *bermain game online Mobile Legends*. Sikap ini timbul apabila anak sedang fokus bermain *game online* kemudian orang tua membutuhkan bantuan ia tidak langsung mengerjakan apa yang diperintahkan tetapi ia akan menyelesaikan permainannya terlebih dahulu seperti yang diungkapkan oleh AMF sebagai berikut:

“kalo bisa dikerjain habis ngegame ya biasanya nyelesin *game* dulu mas, kalo pas lagi asik apalagi kalo

---

<sup>87</sup> Mei Mita Bella dan Luluk Widya Ratna, "Perilaku Malas Belajar Siswa Di Lingkungan Kampus Universitas Trunojoyo Madura", *Kompetensi*, Vol. XII (2018), hal. 287.

<sup>88</sup> Muhammad Hafiz, dkk., "Nilai Baik dan Buruk", *Humantech: Jurnal Ilmu Multi Disiplin Indonesia*, Vol. 2. No. 1, (Januari 2022), Hal. 185.

pas lagi menang ya kadang cuek dulu soalnya susah dapet momen, habis menang baru bantuin”<sup>89</sup>

Informan yang bernama FF juga mengatakan bahwa:

“kalo butuh bantuan gampang mending nyelesein *gamenya* dulu baru nyamperin, kadang gaenak sama temen mabar kalo ditinggal tinggal hilang fokus sedetik aja bias kalah mas”<sup>90</sup>

Dari ungkapan FF di atas mengatakan bahwa ia akan menyelesaikan *game online Mobile Legends* terlebih dahulu apabila yang diperintahkan menurutnya adalah perintah mudah. FF juga merasa tidak enak dengan temen mainnya apabila ditinggal karena jika ia meninggalkan *game* tersebut timnya akan kalah dalam pertandingan.

Informan FRP juga mengatakan bahwa:

“Biasanya selesin *gamenya* dulu mas habis itu ngerjain yang diperintah, soalnya kalo lagi fokus main terus disuruh-suruh jadi ga mood mainnya ga enak”<sup>91</sup>

FRP menjelaskan bahwa jika ia sedang fokus bermain kemudian ia diperintahkan untuk mengerjakan sesuatu oleh orang tuannya ia merasa mainnya akan terganggu dan tidak menyenangkan jadi ia akan menyelesaikan *game online Mobile Legends* terlebih dahulu daripada mengerjakan apa yang diperintahkan oleh orang tuannya.

---

<sup>89</sup> Wawancara dengan Abdul Muhammad Fahri (Anak yang bermain *game online Mobile Legends*) Pada hari Selasa, 04 oktober 2022

<sup>90</sup> Wawancara dengan Faizal Firmansyah (Anak yang bermain *game online Mobile Legends*) Pada hari Selasa, 04 oktober 2022

<sup>91</sup> Wawancara dengan Fajar Riski Pratama (Anak yang bermain *game online Mobile Legends*) Pada hari Jum'at, 09 Juni 2023

Berdasarkan ungkapan AMF, FF, dan FRP di atas jawaban dari ketiga anak ini tidak jauh berbeda yaitu mereka lebih memilih menyelesaikan *game online Mobile Legends* terlebih dahulu baru kemudian melakukan apa yang diperintahkan oleh orang tua kepadanya.

Hal berbeda justru dikatakan oleh NM yang mengungkapkan bahwa sebagai berikut:

“Tergantung disuruhnya mas, tapi kadang kalo main sendiri ya saya tinggal dulu *gamenya* kadang takut dimarahin juga sama orang tua kalo ga bantuin mas”<sup>92</sup>

NM mengatakan bahwa jika ia disuruh oleh orang tuanya ketika sedang bermain *game online Mobile Legends* ia akan melakukan apa yang diperintahkan dan meninggalkan *game online Mobile Legends* terlebih dahulu karena jika ia menolak ia takut orang tuanya akan marah kepadanya.

Bapak M salah satu orang tua ketika ditanya apakah ada pengaruh *game online* terhadap sikap anak juga mengatakan bahwa:

“Jadi susah dibilangin mas, susahh diatur juga kadang disuruh apa ngga langsung dikerjain, jadi cuek juga kalo diajak bicara. Susah ngontrol emosi mungkin ya kalo lagi main *game*. Kalo belajar apa solat itu juga jadi susah dibilangin”<sup>93</sup>

Berdasarkan keterangan dari bapak M beliau menjelaskan bahwa ada pengaruh gane online yang timbul terhadap sikap anak

---

<sup>92</sup> Wawancara dengan Ngafif Mudrikunaja (Anak yang bermain *game online Mobile Legends*) Pada hari Jum’at, 09 Juni 2023

<sup>93</sup> Wawancara dengan Muchlis (Orang tua anak) Pada hari Jum’at, 09 Juni 2023

beliau bahwa anak menjadi susah diberitahu tahu dan juga susah diatur ketika disuruh belajar dan beribadah. Apabila orang tua membutuhkan bantuan juga anak tidak langsung mengerjakan apa yang diperintahkan. Ketika anak sedang bermain *game online* lalu diajak bicara anak akan menghiraukan lawan bicaranya. Menurut beliau hal itu timbul karena anak susah untuk mengontrol emosi ketika sedang bermain *game online*.

Dari wawancara yang dilakukan peneliti kepada anak AMF, FF, dan FRP ketika mereka sedang bermain *game online Mobile Legends* kemudian orang tua membutuhkan bantuan mereka akan mengabaikan sampai *game* yang mereka mainkan selesai karena mereka benar-benar ingin fokus memenangkan *game online Mobile Legends* tersebut. Hal tersebut menjadi salah satu contoh perbuatan membangkang terhadap orang tua.

Membangkang adalah salah satu bentuk perbuatan melawan terhadap apa yang orang lain perintahkan atau ucapkan.<sup>94</sup> Sikap membangkang juga menjadi salah satu contoh sifat *ghadab* dimana anak-anak susah mengontrol dirinya sendiri dan menjadi mudah emosi. Berdasarkan keterangan dari orang tua yaitu bapak M bahwa anak ketika sedang memainkan *game online Mobile Legends* menjadi susah diatur dan ketika orang tua membutuhkan bantuan anak tidak

---

<sup>94</sup> Yuli Pebrianti, "Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN-1 Bahaur Kabupaten Seruyan", *Skripsi*, Palangkaraya: Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya, 2021, hal. 101



langsung mengerjakan melainkan menyelesaikan *game online Mobile Legends* yang sedang mereka mainkan terlebih dahulu. Begitu juga ketika orang tua memberi tahu untuk belajar ataupun beribadah anak tidak langsung mengerjakan hal tersebut. Sedangkan dari uraian anak NM dapat peneliti simpulkan bahwa sikap membangkang tidak terjadi pada anak NM melainkan ia akan melakukan apa yang orang tua perintahkan padanya walaupun ia sedang bermain *game online Mobile Legends*.

#### 5) Bertengkar

Pertengkaran pada anak sering terjadi dan biasanya penyebabnya adalah hal sepele misalnya ketika anak sedang asik bermain *game online Mobile Legends* kemudian temannya mengganggu maka anak menjadi emosi dan kesal yang berakibat adu mulut dan bisa sampai timbul perkelahian. Hal tersebut juga menjadi salah satu contoh sifat *ghadab* dimana ketika anak susah mengontrol amarah mereka akan meluapkan amarah tersebut dengan pertengkaran. Sebagaimana yang diungkapkan oleh anak FF:

“Marah mas, kalo ganggunya keterlaluhan bisa saya pukul, kan lagi enak-enaknya main pengen menang juga eh diganggu ya jadi emosi mas”<sup>95</sup>

Informan yang bernama AMF juga mengatakan bahwa:

---

<sup>95</sup> Wawancara dengan Faizal Firmansyah (Anak yang bermain *game online Mobile Legends*) Pada hari Selasa, 04 oktober 2022

“emosi mas seringnya ya padu (adu mulut) sama temen kadang juga ngomong yang aneh-aneh, kalo udah kesel banget biasanya saya tinggal pergi”<sup>96</sup>

AMF mengatakan bahwa ketika sedang bermain *game online Mobile Legends* kemudian temannya mengganggu, AMF akan merasa kesal kemudian terjadilah adu mulut antara AMF dengan temannya dengan mengeluarkan kata-kata kotor. Ketika AMF sudah merasa sangat kesal AMF akan meninggalkan teman yang menggangukannya bermain *game online Mobile Legends*.

Informan FRP juga mengatakan bahwa:

“marah mas, kalo lagi fokus main diganggu-ganggu jadi gaenak mainnya, habis itu paling dikata-katain kalo ngga ya toyor kepalanya mas suruh berhenti gangguin”<sup>97</sup>

Dari uraian di atas FRP mengungkapkan bahwa ketika ia diganggu saat sedang bermain *game online Mobile Legends* ia akan marah karena merasa jika diganggu maka ia tidak bisa fokus memainkan pertandingan. Kemudian ia akan memaki-maki temannya dan menoyor kepalanya sebagai peringatan untuk tidak mengganggu dirinya lagi.

NM juga mengatakan hal yang sama yaitu ia akan marah jika ada yang mengganggu ketika sedang bermain *game online Mobile Legends* dan akan membalas seperti temannya mengganggu dirinya agar sama-sama tau rasanya diganggu ketika sedang bermain *game*

---

<sup>96</sup> Wawancara dengan Abdul Muhammad Fahri (Anak yang bermain *game online Mobile Legends*) Pada hari Selasa, 04 oktober 2022

<sup>97</sup> Wawancara dengan Fajar Riski Pratama (Anak yang bermain *game online Mobile Legends*) Pada hari Jum'at, 09 Juni 2023

*online Mobile Legends*. Sebagaimana yang diungkapkan NM berikut:

“Kesel mas, kadang kalo temen lagi main *game Mobile Legends* saya usilin balik mas biar tau rasanya digangguin”<sup>98</sup>

Dari wawancara yang dilakukan peneliti dengan anak FF, AMF, FRP, dan NM mereka menunjukkan hasil yang sama bahwa mereka akan emosi dan marah ketika ada teman yang mengganggu dirinya saat bermain *game online Mobile Legends* dan ketika sudah sangat keterlaluhan mereka akan saling memaki bahkan bisa sampai memukul teman yang mengganggu tersebut. Pertengkaran tersebut terjadi karena salah satu dari anak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap atau perilaku anak lain.<sup>99</sup>

Bermain *game online Mobile Legends* menjadi salah satu penyebab anak mudah marah dan berakibat perselisihan dan pertengkaran. Perselisihan atau pertengkaran yang terjadi karena bermain *game online Mobile Legends* dikhawatirkan akan terbawa kedalam kehidupan sehari-hari anak seperti ketika anak berbeda pendapat dengan temannya atau orang lain, anak tidak dapat menerima pendapat tersebut sehingga membuat anak emosi dan terjadi perselisihan atau pertengkaran.

---

<sup>98</sup> Wawancara dengan Ngafif Mudrikunaja (Anak yang bermain *game online Mobile Legends*) Pada hari Jum'at, 09 Juni 2023

<sup>99</sup> R. Nuruliah Kusumasari, “Lingkungan Sosial Dalam Perkembangan Psikologis Anak”, *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. II, No.1, (April 2015), Hal. 36.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan berkaitan dengan dampak negatif *game online Mobile Legends* dapat ditarik kesimpulan bahwa *game online Mobile Legends* memberikan dampak negative terhadap akhlak anak dimana ketika peneliti melihat secara langsung dan bermain *game online Mobile Legends* bersama anak-anak, mereka seringkali meluapkan kekesalannya dengan mengucapkan kata-kata yang kurang pantas diucapkan bahkan kepada yang lebih tua dari anak-anak tersebut. Mereka juga bermain sambil berteriak-teriak ketika sedang melakukan serangan kepada musuh dan secara tidak langsung mereka dapat mengganggu warga sekitar. Jika hal tersebut dibiarkan dikhawatirkan anak-anak akan terbiasa mengucapkan kata-kata yang kurang pantas atau kurang sopan dan tentunya ini akan berdampak negatif untuk kehidupan mereka di masyarakat.

- b. Dampak positif dari *game online Mobile Legends* terhadap akhlak
- 1) Kerja Sama

Bermain *game online Mobile Legends* juga dapat membantu melatih anak belajar berkerjasama dengan orang lain. Mereka bekerja sama untuk melawan musuh dengan tujuan memenangkan pertandingan *game online Mobile Legends*. Sebagaimana yang diungkapkan oleh AMF sebagai berikut:

“ya kadang ngelatih kerjasama juga mas belajar kaya milih hero pas draf pick supaya ga kalah main, kaya

rotasi juga kadang dibahas harusnya gimana gimana gitu mas biar mudah”<sup>100</sup>

AMF mengatakan bahwa dalam *game online Mobile Legends* mereka belajar bekerjasama untuk menentukan pemilihan hero yang akan dipakai untuk menghadapi lawan agar dalam pertandingan tidak mengalami kekalahan, mereka juga berkerja sama untuk menentukan akan bergerak kemana selama pertandingan *game online Mobile Legends* supaya dapat memenangkan pertandingan dengan mudah.

FF salah satu anak ketika ditanya apakah *game online Mobile Legends* mengajarkan untuk bekerja sama juga mengatakan sebagai berikut:

“iya mas kadang juga belajar ngatur strategi sama temen biar menang *gamenya* mas soalnya kan harus kompak jadi kalo ada yang butuh bantuan harus bantuin”<sup>101</sup>

FF mengatakan bahwa ia dan teman-temannya bekerjasama mengatur strategi agar *game online Mobile Legends* bisa dimenangkan dan juga belajar untuk kompak saling membantu satu sama lain.

Informan FRP juga mengatakan sebagai berikut:

“iya mas belajar misal kaya milih hero yang baik sama belajar rotasi gimana caranya ga ketauan musuh biar *game nya* cepet selese mas”<sup>102</sup>

---

<sup>100</sup> Wawancara dengan Abdul Muhammad Fahri (Anak yang bermain *game online Mobile Legends*) Pada hari Selasa, 04 oktober 2022

<sup>101</sup> Wawancara dengan Faizal Firmansyah (Anak yang bermain *game online Mobile Legends*) Pada hari Selasa, 04 oktober 2022

<sup>102</sup> Wawancara dengan Fajar Riski Pratama (Anak yang bermain *game online Mobile Legends*) Pada hari Jum'at, 09 Juni 2023

Dari ungkapan di atas FRP mengatakan bahwa ia bekerja sama dalam pemilihan hero yang baik dan belajar bagaimana cara rotasi agar musuh tidak bisa mengetahui keberadaan dirinya supaya *game online Mobile Legends* bisa cepat diselesaikan.

NM juga mengatakan sebagai berikut:

“iya mas belajar kerjasama bagi tugas siapa yang ngincer hero musuh ini siapa yang ngincer itu kaya gitu mas biar bisa gampang menang, kalo ga kaya gitu perangnya suka ngawur mas”<sup>103</sup>

NM mengatakan bahwa ia bekerja sama dengan teman-temannya dan membagi tugas satu sama lain untuk membunuh karakter yang musuh gunakan dalam pertandingan agar mudah memenangkan *game online Mobile Legends*. Menurutnya jika tidak ada pembagian tugas satu dengan lainnya pertarungan di dalam *game* tidak berjalan dengan baik.

Ibu A salah satu orang tua mengatakan sebagai berikut:

”kalo ngelatih kerjasama mungkin iya juga si mas kadang suka liat mereka ngerjain tugas bareng-bareng dirumah ya mungkin itu salah satu bentuk kerja sama jadi anak saya ngerjain tugasnya cepet selese juga”<sup>104</sup>

Dari ungkapan ibu A di atas bahwa beliau sering melihat mereka mengerjakan tugas sekolah bersama-sama dirumah ibu A sehingga membantu anak belajar bekerja sama untuk menyelesaikan tugas dengan cepat.

---

<sup>103</sup> Wawancara dengan Ngafif Mudrikunaja (Anak yang bermain *game online Mobile Legends*) Pada hari Jum’at, 09 Juni 2023

<sup>104</sup> Wawancara dengan Apriliani (Orang tua anak) Pada hari Kamis, 06 Juli 2023

Bapak D juga mengatakan sebagai berikut:

“Kadang juga ngerjain PR bareng-bareng dirumah ya walaupun ujung-ujungnya nge *game* juga tapi ya ga masalah selagi tugas-tugas sekolah udah selesai. Itu si mas menurut saya”<sup>105</sup>

Dari ungkapan bapak D di atas bahwa anak-anak sering mengerjakan tugas sekolah bersama-sama dirumah meskipun setelah mereka selesai mengerjakan mereka akan bermain *game online Mobile Legends* tetapi menurut bapak D itu tidak menjadi masalah asalkan tugas yang diberikan guru disekolah sudah terselesaikan.

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan anak AMF, FF, FRP, dan NM di atas dapat disimpulkan bahwa *game online Mobile Legends* dapat memberikan dampak positif yaitu menumbuhkan sikap kerja sama antar anak. Kerja sama adalah usaha yang dilakukan oleh beberapa orang atau kelompok untuk mencapai tujuan yang sama.<sup>106</sup> Tujuan kerja sama dalam hal ini adalah ketika mereka bermain *game online Mobile Legends* mereka membutuhkan kekompakan dalam tim agar *game* yang mereka mainkan dapat berjalan dengan baik dan tujuan yang mereka inginkan dapat tercapai yaitu kemenangan.

Selain berkerja sama untuk memenangkan permainan, mereka juga berkerja sama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru

---

<sup>105</sup> Wawancara dengan Daryono (Orang tua anak) Pada hari Selasa, 20 Juli 2023

<sup>106</sup> Yetni Marlina, “Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model *Guided Discovery* Dalam Materi Kerja Sama Pada Siswa Kelas V SD Negeri 133 Halmahera Selatan”, *Jurnal PENDAS: Pendidikan Dasar*, Vol. 3 (2021), hal. 55.

disekolah seperti yang diungkapkan ibu A dan bapak D di atas. Hal ini tentunya akan melatih anak berkerja sama dengan orang lain untuk menyelesaikan masalah dengan saling berdiskusi serta saling membantu ketika mendapat kesulitan dan diharapkan kemampuan kerja sama anak dapat berkembang dengan baik terhadap sesamanya maupun di lingkungan sekitar rumah.

## 2) Belajar Bersosial

Bersosial merupakan kemampuan individu untuk menjalin hubungan kerjasama dengan individu lain atau sebaliknya sehingga terjadi hubungan timbal balik untuk keduanya,<sup>107</sup> bersosial juga merupakan proses belajar individu untuk menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekitarnya begitu juga dalam dunia anak tidak akan lepas dari kehidupan bersosial, sebagaimana yang diungkapkan oleh AMF sebagai berikut:

“ya seneng, dapet temen baru dari *game* biasanya kenal sama orang luar provinsi juga mas, sekarang malah temen yang biasanya ga akrab jadi akrab gara-gara sering nge *game* bareng”<sup>108</sup>

AMF mengatakan bahwa ketika bermain *game online Mobile Legends* ia dapat berkenalan dengan orang baru bahkan dari luar daerah. AMF juga mengatakan bahwa *game online Mobile Legends* dapat membuat dirinya akrab dengan teman yang sebelumnya kurang

---

<sup>107</sup> Renaldi Amiman, “Benedicta Mokal, Selvi Tumengkol, Peran Media Sosial Facebook Terhadap Kehidupan Masyarakat di Desa Lalue Kecamatan Essang Kabupaten Kepulauan Talaud”, *Jurnal Ilmiah Society*, Vol. 2. No. 3, (2022), hal. 5.

<sup>108</sup> Wawancara dengan Abdul Muhammad Fahri (Anak yang bermain *game online Mobile Legends*) Pada hari Selasa, 04 oktober 2022



akrab dengan dirinya karena sering bermain *game online Mobile Legends* bersama.

Salah satu anak yaitu FF juga mengatakan sebagai berikut:

“iya temen ngegame jadi banyak mas, kan didalem *game* bisa ngobrol juga satu tim jadi *game* nya tambah seru walaupun ga ketemu langsung mas apalagi kadang ngobrolnya sama orang yang baru kenal juga”<sup>109</sup>

Berdasarkan ungkapan FF di atas menerangkan bahwa FF dapat berkenalan dengan teman baru lewat *game online Mobile Legends*, selain itu ia juga dapat berbicara lewat *fitur voice* didalam *game* jadi meskipun baru kenal dan tidak bertemu secara langsung tapi mereka bisa berbincang-bincang pada saat bermain *game online Mobile legends*.

FRP juga mengatakan sebagai berikut:

“Ya senang mas kadang main sama tetangga juga kan tetangga lebih tua dikit jadi sekarang kalo main kadang sama anak smk temen-temennya tetanga itu ya jadi senang aja punya temen lebih tua mas”<sup>110</sup>

FRP mengungkapkan bahwa ia sering bermain *game online Mobile Legends* bersama tetangga dan teman-teman tetangganya. FRP juga merasa senang ketika punya teman bermain yang lebih tua darinya.

Informan NM juga mengatakan sebagai berikut:

---

<sup>109</sup> Wawancara dengan Faizal Firmansyah (Anak yang bermain *game online Mobile Legends*) Pada hari Selasa, 04 oktober 2022

<sup>110</sup> Wawancara dengan Fajar Riski Pratama (Anak yang bermain *game online Mobile Legends*) Pada hari Jum'at, 09 Juni 2023

“Seneng mas, apalagi kalo temen main ada perempuannya jadi tambah seneng kan kadang dapet temen perempuan, senengnya ya bisa diajak kenalan dan ngobrol sambil main”<sup>111</sup>

Informan NM mengungkapkan bahwa ia merasa senang ketika satu tim dengan perempuan menurunya bermain dengan perempuan lebih menyenangkan karena selain bisa kenalan ia juga bisa ngobrol saat sedang bermain *game online Mobile Legends*.

Ibu A salah satu orang tua ketika ditanya apakah *game online Mobile Legends* mengganggu hubungan sosial anak di kehidupan sehari-hari beliau mengungkapkan sebagai berikut:

“Kalau untuk hubungan sosial si baik-baik juga, malah kadang temen-temennya sering main kerumah. Social dengan tetangga juga baik-baik aja masih sering ngobrol mereka jadi ya ngga masalah banget si”<sup>112</sup>

Dari ungkapan ibu A di atas mengatakan bahwa *game online Mobile Legends* tidak mengganggu hubungan sosial anak justru mereka sering bermain bersama dirumah. Hubungan sosial dengan tetangga juga tidak terganggu mereka justru sering berkomunikasi satu sama lain.

Bapak D juga mengatakan sebagai berikut:

“Untuk bersosialisasi itu tadi, mereka si bersosialisasi dengan baik biasa aja gitu walaupun mereka main *game* tapi tetep masih bisa bersosialisasi, masih bisa membaur sama keluarga sama tetangga juga baik-baik aja”<sup>113</sup>

---

<sup>111</sup> Wawancara dengan Ngafif Mudrikunaja (Anak yang bermain *game online Mobile Legends*) Pada hari Jum'at, 09 Juni 2023

<sup>112</sup> Wawancara dengan Apriliani (Orang tua anak) Pada hari Kamis, 06 Juli 2023

<sup>113</sup> Wawancara dengan Daryono (Orang tua anak) Pada hari Selasa, 20 Juli 2023

Ungkapan bapak D di atas bahwa meskipun anak sering bermain *game online Mobile Legends* tetapi mereka masih bisa bersosial dengan baik. Hubungan sosial dengan keluarga dan tetangga juga masih terjalin dengan baik.

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan anak AMF, FF, FRP, dan NM dapat disimpulkan bahwa *game online Mobile Legends* tidak berpengaruh buruk terhadap hubungan sosial anak melainkan dapat membantu anak untuk semakin berkembang dalam bersosial baik itu didalam *game* ataupun di dunia nyata karena anak dapat berkenalan dan berinteraksi dengan teman baru meskipun tidak bertemu secara langsung.

Bermain *game online* adalah salah satu kegiatan interaksi sosial yang terjadi baik itu secara langsung maupun tidak langsung dan interaksi tersebut tidak memiliki batas dan mempunyai cakupan yang luas karena *game online* dapat diakses oleh semua kalangan.<sup>114</sup> Hal ini juga dirasakan anak-anak di desa Kemawi seperti dalam ungkapan di atas.

Meskipun anak-anak di desa Kemawi bermain *game online* tetapi mereka tetap bisa bersosial dengan baik terhadap lingkungan. Ketika mereka bermain *game online* mereka akan mengeksplere dunia pertemanan di dalam game yang mereka mainkan dan ini adalah salah

---

<sup>114</sup> Yenti Arsini, dkk., "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Sosial Pada Siswa", *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, Vol. 2. No. 3, (September 2023), Hal 195.

satu dampak positif dari bermain *game online*. Ibu A dan Bapak D juga mengungkapkan bahwa anak dapat bersosial dengan baik ketika berada dirumah bersama keluarga ataupun di lingkungan sekitar meskipun mereka selalu bermain *game online Mobile Legends*.

### 3) Melatih kesabaran

Dalam bermain *game online Mobile Legends* juga dapat melatih kesabaran anak. Menurut Ibnu Qayyim al-Jauziyyah sabar adalah menahan diri dari rasa amarah, cemas, dan gelisah, berusaha untuk tidak berkeluh kesah, dan menahan anggota tubuh dari kekacauan.<sup>115</sup> Dalam *game online Mobile Legends* tidak semua pemain bisa bermain dan berkerjasama dengan baik maka dari itu anak harus bisa beradaptasi dan menahan diri agar tidak terbawa emosi dan amarah seperti yang diungkapkan oleh FF sebagai berikut:

“Kalo nglatih sabar kadang iya juga mas, kan ga semua temen mainnya jago jadi kalo dapet temen yang kurang jago jadi nahan marah kalo dia bikin salah”<sup>116</sup>

FRP juga mengatakan sebagai berikut:

“ya kadang emang kudu sabar mas apalagi kalo lagi milih hero kadang beda-beda pendapat sama temen jadi saya belajar nyesuaiin diri biar ga marah, kalo dalam in *game* juga kadang misal ada yang rotasi salah terus mati saya nahan biar ga maki-maki temen mas”<sup>117</sup>

FRP mengatakan bahwa dalam *game online Mobile Legends*

ia harus bersabar menghadapi perbedaan pendapat dengan teman

---

<sup>115</sup> Sukino, “Konsep Sabar Dalam Al-Quran dan Kontekstualisasinya Dalam Tujuan Hidup Manusia Melalui Pendidikan”, *Jurnal Ruhama*, Vol. 1. No. 1, (2018), Hal. 66.

<sup>116</sup> Wawancara dengan Faizal Firmansyah (Anak yang bermain *game online Mobile Legends*) Pada hari Selasa, 04 oktober 2022

<sup>117</sup>Wawancara dengan Fajar Riski Pratama (Anak yang bermain *game online Mobile Legends*) Pada hari Jum’at, 09 Juni 2023

bermain karena tidak semua teman bisa satu pendapat dengannya. FRP juga mengatakan bahwa ketika ada teman yang melakukan kesalahan saat bermain *game online Mobile Legends* ia berusaha menahan diri untuk tidak memaki-maki teman bermainnya tersebut.

NM ketika ditanya apakah *game online Mobile Legends* dapat melatih kesabaran ia menjawab sebagai berikut:

“kalo ngelatih sabar iya mas misal pas lagi main terus dikata-katain sama lawan lewat chat itu kadang bikin emosi tapi kan gabisa ketemu jadi naham emosinya yaudah diemin aja biar dia cape ngetiknya mas sama kalo dapet temen yang gabisa main itu kadang kudu sabar banget ngasih taunya”<sup>118</sup>

Dari ungkapan NM di atas mengatakan bahwa ia merasa bersabar ketika tim lawan mencaci dirinya lewat fitur chat yang ada didalam *game online Mobile Legends* dan ketika dirinya bermain dengan teman yang kurang pandai sehingga ia harus memberi arahan kepada temannya tersebut.

Informan yang bernama AMF juga mengatakan sebagai berikut:

“paling sabarnya pas ketemu temen yang gabisa main si mas, apalagi kadang udah gabisa main bacot juga malah jadi beban”<sup>119</sup>

AMF mengatakan bahwa rasa sabarnya muncul ketika bermain dengan orang yang tidak bisa menguasai permainan dengan baik dan malah banyak bicara sehingga menjadi beban dalam tim.

---

<sup>118</sup>Wawancara dengan Ngafif Mudrikunaja (Anak yang bermain *game online Mobile Legends*) Pada hari Jum'at, 09 Juni 2023

<sup>119</sup> Wawancara dengan Abdul Muhammad Fahri (Anak yang bermain *game online Mobile Legends*) Pada hari Selasa, 04 oktober 2022

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan anak FF, FRP, NM, dan AMF di atas dapat disimpulkan bahwa *game online Mobile Legends* dapat membuat anak belajar untuk bersabar. Bersabar merupakan contoh dampak positif dimana kita sebagai manusia harus memiliki rasa sabar untuk menghadapi cobaan dan rintangan dalam jangka waktu tertentu untuk mencapai tujuan yang diinginkan.<sup>120</sup>

Dalam *game online* mereka harus memiliki rasa sabar ketika mendapat perbedaan pendapat antara dirinya dengan teman bermainnya dalam tim yang mengakibatkan *game online Mobile Legends* yang dimainkan tidak berjalan dengan baik. Mereka juga belajar bersabar ketika mendapat teman yang cara bermainnya kurang baik sehingga menjadi beban dalam tim dengan cara memberi tau secara baik-baik kepada teman bermainnya tersebut agar bermain dengan benar, sebagaimana yang diungkapkan oleh anak-anak di atas.

*Game online Mobile Legends* juga memberikan dampak positif kepada akhlak anak dimana ketika peneliti melakukan observasi, peneliti melihat bahwa anak-anak belajar berkerjasama dengan teman-temannya untuk memenangkan *game online Mobile Legends* yang mereka mainkan. Salah satu contoh dari kerjasama yang mereka perlihatkan adalah ketika mereka melakukan pemilihan karakter dalam game dan juga ketika mereka berdiskusi tentang

---

<sup>120</sup> Sukino, "Konsep Sabar Dalam Al-Quran dan Kontekstualisasinya Dalam Tujuan Hidup Manusia Melalui Pendidikan", *Jurnal Ruhama*, Vol. 1. No. 1, (2018), Hal. 66.

strategi yang akan mereka gunakan. Sikap kerjasama yang mereka lakukan di dalam *game online Mobile Legends* secara tidak langsung dapat melatih mereka untuk menumbuhkan sikap kerjasama di lingkungan masyarakat maupun keluarga. Hal ini tentunya akan berdampak positif untuk kehidupan mereka dimasa yang akan datang.

Selain kerjasama peneliti juga melihat langsung anak-anak yang bermain *game online Mobile Legends* dapat bersosial dengan baik, misalnya ketika mereka bermain dengan orang lain yang jauh dari dirinya mereka dapat berkomunikasi dengan baik meskipun mereka tidak mengenai satu sama lain. Mereka saling berkenalan lewat *fitur voice* yang ada pada *game online Mobile Legends*, hal ini tentunya membuat anak-anak menjadi banyak teman tidak hanya di lingkungan tempat mereka tinggal tetapi juga pertemanan di dalam *game online*. Ini tentunya berdampak positif untuk menjangkau relasi pertemanan yang lebih luas.

## 2. Peran Orang Tua Dalam Mengurangi Dampak *Game Online*.

Orang tua menjadi sosok yang sangat penting dalam pertumbuhan anak agar anak tumbuh dengan didikan yang benar, bisa membagi waktu antara belajar, bermain, dan membagi waktu untuk hal-hal lainnya. Pengawasan oleh orang tua juga sangat penting karena keluarga adalah tempat pertama bagi anak untuk belajar, oleh sebab itu orang tua memiliki peran penting dalam pembentukan perilaku anak.

Pengawasan terhadap bermain *game online* juga menjadi salah satu tanggung jawab orang tua agar anak punya batasan waktu untuk bermain *game online* dan mencegah hal-hal negatif yang timbul dari bermain *game online*. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan orang tua anak, terdapat beberapa upaya yang dilakukan orang tua untuk mengurangi dampak *game online*, upaya tersebut adalah sebagai berikut:

a. Memberi Pengawasan Kepada Anak

Orang tua adalah orang pertama yang berperan dalam pendidikan, memberikan pengawasan, dan membimbing untuk membentuk kepribadian yang baik bagi anak. Begitu juga dalam *game online* orang tua sangat berperan untuk memberikan pengawasan kepada anaknya agar terhindar dari hal-hal negatif yang timbul dari *game online* seperti yang diungkapkan oleh bapak M berikut:

“Kalau saya lihat anak saya main *game* terus paling saya kasi tau supaya ngga main hp terus mas saya takutnya jadi kecanduan main *game* malah kegiatan yang mestinya dilakuin kaya belajar takut ditinggal”<sup>121</sup>

Dari ungkapan bapak M di atas ketika beliau melihat anaknya bermain *game online* terus menerus beliau akan memberikan peringatan agar anak tidak bermain *game online* terus karena beliau khawatir anaknya akan mengabaikan kegiatan yang semestinya dilakukan seperti belajar.

Ibu A salah satu orang tua juga mengatakan sebagai berikut:

---

<sup>121</sup>Wawancara dengan Muchlis (Orang tua anak) Pada hari Jum'at, 09 Juni 2023



“Biasanya si saya awasin kalo menurut saya udah main *game* lama saya ingetin buat ga main *game* terus ingetin ngerjain tugas sekolah juga”<sup>122</sup>

Ibu A juga memberikan pengawasan kepada anak dan memberikan peringatan kepada anaknya ketika beliau rasa sudah terlalu lama anaknya bermain *game online* dan mengingatkan untuk mengerjakan tugas sekolah.

Bapak D juga mengatakan sebagai berikut:

“Diingetin aja si mas jam belajar, jam solat, jam tidur juga supaya ngga kelewatan main *game* terus, kalo malem masih main saya suruh tidur hp nya saya ambil, soalnya kalo dilarang malah anak saya yang marah-marah jadi diingetin harus secara pelan-pelan”<sup>123</sup>

Bapak D ketika ditanya bagaimana mengatur waktu bermain *game online* anak menjelaskan bahwa beliau selalu mengingatkan untuk tidak lupa waktu belajar, waktu solat, dan untuk tidak tidur terlalu malam kepada anaknya, hal ini bertujuan untuk mengurangi waktu bermain *game online*. Beliau juga memberikan peringatan dengan cara yang halus supaya anak tidak marah kepada beliau.

Disisi lain dari wawancara yang dilakukan dengan orang tua di atas juga menemukan hasil yang belum signifikan bahwasanya dari hasil wawancara beliau mengatakan bahwa:

“Kalau dibilang hasil mungkin masih belum ya mas, tapi setidaknya bisa mengurangi bermain *game online*, lebih tepatnya ngurangin bermain hp si mas walaupun belum maksimal. Masih banyak upaya lain yang mesti saya pelajari sebagai orang tua untuk mengurangi dampak negatif tersebut”<sup>124</sup>

---

<sup>122</sup> Wawancara dengan Apriliani (Orang tua anak) Pada hari Kamis, 06 Juli 2023

<sup>123</sup> Wawancara dengan Daryono (Orang tua anak) Pada hari Selasa, 20 Juli 2023

<sup>124</sup> Wawancara dengan Muchlis (Orang tua anak) Pada hari Jum'at, 09 Juni 2023

Dari hasil wawancara tersebut dapat saya simpulkan bahwasanya orang tua belum mendapatkan hasil yang signifikan tetapi dengan memberikan pengawasan kepada anak setidaknya sudah memberikan perubahan kepada anak. Upaya yang dilakukan untuk mengurangi bermain *game online* adalah dengan cara memberikan pengawasan dan peringatan kepada anak. Pentingnya orang tua memberikan pengawasan kepada anak dalam penggunaan gawai agar anak tidak melakukan hal yang seharusnya tidak dilakukan.<sup>125</sup>

Begitu juga yang dilakukan oleh orang tua anak mereka akan mengawasi anak dalam bermain *game online* karena dikhawatirkan anak akan kecanduan dan lupa kewajiban utamanya sebagai seorang pelajar yaitu belajar. Dengan memberi pengawasan dan peringatan tersebut anak menjadi bisa menjalankan kewajiban ibadahnya, dan juga anak dapat mengatur waktu antara bermain game online dan belajar.

#### b. Memberikan Kesibukan Kepada Anak

Memberikan kesibukan kepada anak juga menjadi salah satu upaya untuk mengurangi dampak bermain *game online*. Selain untuk mengurangi bermain *game online*, memberi kesibukan kepada anak juga akan membantu anak berlatih melakukan kegiatan positif. Memberikan kesibukan disini bukan berarti anak harus bekerja setiap waktu melainkan memberikan kegiatan rumah yang bisa dikerjakan oleh anak seperti

---

<sup>125</sup> Dheri Hermawan dan Wahid Abdul Kudus, "Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain *Game Online* di Era Digital", *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 2, No. 5 (Mei 2021), Hal. 781.

membantu mencuci piring dan membantu menyapu lantai seperti yang diungkapkan oleh bapak M sebagai berikut:

“kadang juga saya suruh ngebantuin misal kaya suruh nyapu apa cuci piring ya walaupun ga langsung dikerjain tapi jadi sedikit ngebantu ngurangin anak saya main *game*, ga cuma *game* si jadi lebih ngurangin main hp intinya mas”<sup>126</sup>

Ibu A salah satu orang tua juga mengatakan sebagai berikut:

“saya mengusahakan untuk mengarahkan ke hal-hal positif aja si misal disuruh bantu-bantu saya sebisanya, kadang juga disuruh ngaji ya memang susah tapi saya usahakan sebisa saya sebagai orang tua memberikan yang terbaik untuk anak mas, itu aja si mas paling untuk mengurangi main hp dirumah”<sup>127</sup>

Ibu A mengungkapkan bahwa untuk mengurangi bermain *game online* beliau selalu berusaha mengarahkan anaknya melakukan hal-hal positif seperti membantu pekerjaan rumah dan menyuruh belajar mengaji, meski menurut beliau susah tetapi sebagai orang tua beliau akan selalu berusaha memberikan yang terbaik untuk anaknya.

Bapak D juga mengatakan sebagai berikut:

“saya suruh bantu-bantu kerjaan rumah ya sebisanya aja buat ngurangin main hp aja si mas yang penting ada kegiatan lain selain main hp”<sup>128</sup>

Bapak D mengungkapkan bahwa untuk mengurangi bermain *game online* dengan cara menyuruh anak untuk membantu pekerjaan rumah sebisa yang dapat anak lakukan.

---

<sup>126</sup> Wawancara dengan Muchlis (Orang tua anak) Pada hari Jum'at, 09 Juni 2023

<sup>127</sup> Wawancara dengan Apriliani (Orang tua anak) Pada hari Kamis, 06 Juli 2023

<sup>128</sup> Wawancara dengan Daryono (Orang tua anak) Pada hari Selasa, 20 Juli 2023

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan orang tua yaitu bapak M, ibu A, dan bapak D mengenai upaya yang dilakukan untuk mengurangi dampak bermain *game online* adalah dengan cara memberikan kegiatan-kegiatan positif yang dapat anak lakukan seperti membantu orang tua melakukan pekerjaan rumah misalnya mencuci piring, menyapu lantai, dan menyuruh anak belajar mengaji. Hal ini bertujuan agar anak tidak bermain *game online* terus menerus dan untuk melatih anak berkerjasama dengan orang tua.

### **C. Pembahasan**

1. Bagaimana Dampak Negatif dan Positif *Game Online Mobile Legends* terhadap Akhlak Anak Usia 12-15 di Desa Kemawi Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa *game online Mobile Legends* memiliki dampak negative dan positif terhadap akhlak anak usia 12-15 di desa Kemawi Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas. Dibawah ini adalah data yang akan dibahas oleh peneliti, diantaranya:

- a. Dampak negative *game online Mobile Legends* terhadap akhlak anak usia 12-15 di desa Kemawi Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas:

- 1) Berbicara Kotor dan Kasar

Berbicara kasar dan kotor terjadi ketika anak merasa emosi saat bermain *game online Mobile Legends*. Ketika keinginannya di dalam *game* tidak terpenuhi anak akan marah dan berkata kurang

sopan dan akhirnya menjadi kebiasaan, hal ini juga ditemui pada anak di Desa Kemawi Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas yang bermain *game online Mobile Legends*. Ketika peneliti melakukan observasi di lapangan banyak anak-anak di desa Kemawi yang bermain *game online Mobile Legends* sambil berkata kurang sopan dan berteriak-teriak.

*Game online Mobile Legends* akan memberikan salah satu dampak negatif bagi anak seperti berbicara kotor dan kasar, ini juga terjadi karena mereka terbiasa mendengarkan kata-kata seperti itu dari orang lain di dalam *game online Mobile Legends*. Jika hal ini dibiarkan maka anak-anak akan terbiasa mengucapkan kata-kata kurang sopan tidak hanya ketika bermain *game online Mobile Legends* tetapi juga ketika mereka tidak bermain *game online Mobile legends*. Hal tersebut tentunya tidak patut untuk ditiru karena hal tersebut tidak sesuai dengan apa yang diajarkan oleh agama islam dimana agama islam mengajarkan kita untuk selalu bersabar.<sup>129</sup> Pentingnya pengawasan dari orang tua agar meminimalisir hal-hal yang tidak diinginkan terjadi pada anak karena mereka menemui sikap atau kebiasaan yang kurang baik di dalam game online.

## 2) Kecanduan

---

<sup>129</sup> Faiq Khoridatul Izza, "Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Modopuro Mojosari", *Skripsi*, Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019, hal. 80.

Bermain *game Online Mobile Legends* setiap hari dapat menyebabkan anak menjadi kecanduan atau terus menerus ingin bermain *game online* dan ketika tidak memainkan *game* tersebut pun anak akan mengingatnya karena sudah menjadi kebiasaan yang ia lakukan setiap hari. Kecanduan adalah kegiatan atau kesenangan yang dilakukan secara terus menerus atau berlebihan sehingga dapat melupakan hal-hal lainnya.<sup>130</sup>

Kecanduan juga masuk dalam salah satu sifat ananiyah dimana anak-anak hanya mementingkan kesenangan untuk dirinya sendiri. Begitu juga yang dirasakan oleh anak-anak usia 12 sampai 15 tahun yang bermain *game online Mobile Legends* di Desa Kemawi Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas. Mereka mengatakan bahwa bermain *game online Mobile Legends* karena menyenangkan sehingga dilakukan setiap hari bersama teman-temannya tidak hanya siang tetapi juga sampai malam hari dan mereka akan berhenti bermain *game online Mobile Legends* ketika sudah merasa lelah. Bermain *game online Mobile Legends* juga dapat menyebabkan anak meninggalkan hal-hal yang semestinya dilakukana seperti tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru dan meninggalkan ibadahnya karena terlalu asik bermain.

### 3) Rasa Malas

---

<sup>130</sup> Maurice Andrew Suplig, "Pengaruh Kecanduan *Game Online* Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makasar", *Jurnal Jafray*, Vol. XV (2017), hal. 181.

Anak yang setiap hari bermain *game online Mobile Legends* dapat menjadi malas untuk melakukan kegiatan-kegiatan utamanya sehari-hari seperti belajar dan beribadah. Malas sendiri adalah kebiasaan diri yang disebabkan tidak bisanya mengelola waktu dan tidak punya disiplin diri. Malas ini terbentuk oleh kondisi lingkungan dan orang-orang disekitarnya.<sup>131</sup>

Rasa malas dikhawatirkan akan membentuk pribadi anak menjadi susah berbaur atau bersosial serta membawa keburukan dan meruntuhkan keimanannya karena mereka menganggap bahwa bermain *game online Mobile Legends* lebih menyenangkan daripada melakukan kewajiban beribadahnya dan mengerjakan tugas sekolah.<sup>132</sup> Rasa malas ini juga ditemukan pada anak-anak di desa Kemawi Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas bahwa anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online Mobile Legends* sehingga menjadi lupa waktu dan menjadi malas untuk menjalankan tugas utamanya yaitu belajar dan beribadah.

#### 4) Membangkang

Membangkang menjadi salah satu dampak negatif terhadap akhlak yang timbul karena bermain *game online Mobile Legends*. Membangkang adalah salah satu bentuk perbuatan melawan terhadap

---

<sup>131</sup> Mei Mita Bella dan Luluk Widya Ratna, "Perilaku Malas Belajar Siswa Di Lingkungan Kampus Universitas Trunojoyo Madura", *Kompetensi*, Vol. XII (2018), hal. 287.

<sup>132</sup> Muhammad Hafiz, dkk., "Nilai Baik dan Buruk", *Humantech: Jurnal Ilmu Multi Disiplin Indonesia*, Vol. 2. No. 1, (Januari 2022), Hal. 185.

apa yang orang lain perintahkan atau ucapkan.<sup>133</sup> Sikap membangkang juga menjadi salah satu contoh sifat *ghadab* dimana anak-anak susah mengontrol dirinya sendiri dan menjadi mudah emosi.

Hal tersebut diatas sesuai dengan hasil penelitian di lapangan bahwasanya orang tua menjelaskan ketika anak sedang bermain *game online Mobile Legends* menjadi susah diatur dan ketika orang tua membutuhkan bantuan anak tidak mengerjakan apa yang diperintahkan oleh orang tua tetapi lebih asyik bermain *game online Mobile Legends*. Begitupun ketika ada yang mengajak bicara, anak cenderung mengabaikan apa yang lawan bicara katakana seperti yang peneliti alami saat observasi di lapangan bahwa anak lebih fokus kepada *game online* yang mereka mainkan daripada menjawab apa yang peneliti tanyakan.

#### 5) Bertengkar

Pertengkar pada anak terjadi biasanya penyebabnya adalah hal sepele misalnya ketika anak sedang asik bermain *game online Mobile Legends* kemudian temannya mengganggu maka anak menjadi emosi dan kesal yang berakibat adu mulut dan bisa sampai timbul perkelahian. Pertengkar tersebut terjadi karena salah satu dari anak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap atau perilaku anak

---

<sup>133</sup> Yuli Pebrianti, “Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN-1 Bahaur Kabupaten Seruyan”, *Skripsi*, Palangkaraya: Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya, 2021, hal. 101



lain.<sup>134</sup> Hal tersebut juga menjadi salah satu contoh sifat *ghadab* dimana ketika anak susah mengontrol amarah mereka akan meluapkan amarah tersebut dengan adu mulut maupun perkelahian.

Perselisihan atau pertengkarang yang terjadi karena bermain *game online Mobile Legends* dikhawatirkan akan terbawa kedalam kehidupan sehari-hari anak seperti ketika anak berbeda pendapat dengan temannya atau orang lain, anak tidak dapat menerima pendapat tersebut sehingga membuat anak emosi dan terjadi perselisihan.

b. Dampak positif *game online Mobile Legends* terhadap akhlak anak usia 12-15 di desa Kemawi Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas:

#### 1) Kerja Sama

Dampak positif bermain *game online Mobile Legends* yang pertama adalah menumbuhkan sikap kerjasama antar anak. Kerja sama adalah usaha yang dilakukan oleh beberapa orang atau kelompok untuk mencapai tujuan yang sama.<sup>135</sup> Tujuan kerja sama dalam hal ini adalah ketika mereka bermain *game online Mobile Legends* mereka membutuhkan kekompakan dalam tim agar *game online* yang mereka mainkan dapat berjalan dengan baik dan tujuan yang mereka inginkan dapat tercapai yaitu kemenangan.

---

<sup>134</sup> R. Nuruliah Kusumasari, "Lingkungan Sosial Dalam Perkembangan Psikologis Anak", *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. II, No.1, (April 2015), Hal. 36.

<sup>135</sup> Yetni Marlina, "Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model *Guided Discovery* Dalam Materi Kerja Sama Pada Siswa Kelas V SD Negeri 133 Halmahera Selatan", *Jurnal PENDAS: Pendidikan Dasar*, Vol. 3 (2021), hal. 55.

Selain berkerjasama untuk memenangkan game online yang mereka mainkan, hal ini tentunya akan melatih anak berkerja sama dengan orang lain untuk menyelesaikan masalah dengan saling berdiskusi serta saling membantu ketika mendapat kesulitan dan diharapkan kemampuan kerja sama anak dapat berkembang dengan baik terhadap sesamanya maupun di lingkungan sekitar rumah.

## 2) Belajar Bersosial

Bersosial merupakan kemampuan individu untuk menjalin hubungan kerjasama dengan individu lain atau sebaliknya sehingga terjadi hubungan timbal balik untuk keduanya,<sup>136</sup> bersosial juga merupakan proses belajar individu untuk menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekitarnya begitu juga dalam dunia anak tidak akan lepas dari kehidupan bersosial.

Begitu pula saat anak bermain *game online Mobile Legends* tidak berpengaruh buruk terhadap hubungan sosial anak melainkan dapat membantu anak untuk semakin berkembang dalam bersosial baik itu didalam *game* ataupun di dunia nyata karena anak dapat berkenalan dan berinteraksi dengan teman baru meskipun tidak bertemu secara langsung.

Bermain *game online* adalah salah satu kegiatan interaksi sosial yang terjadi baik itu secara langsung maupun tidak langsung

---

<sup>136</sup> Renaldi Amiman, "Benedicta Mokal, Selvi Tumengkol, Peran Media Sosial Facebook Terhadap Kehidupan Masyarakat di Desa Lalue Kecamatan Essang Kabupaten Kepulauan Talaud", *Jurnal Ilmiah Society*, Vol. 2. No. 3, (2022), hal. 5.

dan interaksi tersebut tidak memiliki batas dan mempunyai cakupan yang luas karena *game online* dapat diakses oleh semua kalangan.<sup>137</sup> Hal ini juga dirasakan anak-anak di desa Kemawi seperti dalam ungkapan di atas.

Meskipun anak-anak di desa Kemawi bermain *game online* tetapi mereka tetap bisa bersosial dengan baik terhadap lingkungan. Ketika mereka bermain *game online* mereka akan mengeksplor dunia pertemanan di dalam game yang mereka mainkan, ini adalah salah satu dampak positif dari bermain *game online*.

### 3) Melatih Kesabaran

Bermain *game online Mobile Legends* juga dapat melatih kesabaran anak. Menurut Ibnu Qayyim al-Jauziyyah sabar adalah menahan diri dari rasa amarah, cemas, dan gelisah, berusaha untuk tidak berkeluh kesah, dan menahan anggota tubuh dari kekacauan.<sup>138</sup> Dalam *game online Mobile Legends* tidak semua pemain bisa bermain dan berkerjasama dengan baik maka dari itu anak harus bisa beradaptasi dan menahan diri agar tidak terbawa emosi dan amarah.

Saat bermain *game online* anak harus memiliki rasa sabar ketika mendapat perbedaan pendapat antara dirinya dengan teman bermainnya dalam tim yang mengakibatkan *game online Mobile Legends* yang dimainkan tidak berjalan dengan baik. Mereka juga

---

<sup>137</sup> Yenti Arsini, dkk., “Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Sosial Pada Siswa”, *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, Vol. 2. No. 3, (September 2023), Hal 195.

<sup>138</sup> Sukino, “Konsep Sabar Dalam Al-Quran dan Kontekstualisasinya Dalam Tujuan Hidup Manusia Melalui Pendidikan”, *Jurnal Ruhama*, Vol. 1. No. 1, (2018), Hal. 66.

belajar bersabar ketika mendapat teman yang cara bermainnya kurang baik sehingga menjadi beban dalam tim dengan cara memberi tau secara baik-baik kepada teman bermainnya tersebut agar bermain dengan benar.

## 2. Bagaimana Peran Orang Tua Dalam Mengurangi Dampak *Game Online*.

Orang tua menjadi sosok yang sangat penting dalam pertumbuhan anak agar anak tumbuh dengan didikan yang benar, bisa membagi waktu antara belajar, bermain, dan membagi waktu untuk hal-hal lainnya. Pengawasan oleh orang tua juga sangat penting karena keluarga adalah tempat pertama bagi anak untuk belajar, oleh sebab itu orang tua memiliki peran penting dalam pembentukan perilaku anak. Dari hasil wawancara dengan orang tua terdapat beberapa upaya yang dilakukan orang tua untuk mengurangi dampak *game online*, upaya tersebut adalah sebagai berikut:

### a. Memberi Pengawasan Kepada Anak

Orang tua adalah orang pertama yang berperan dalam pendidikan, memberikan pengawasan, dan membimbing untuk membentuk kepribadian yang baik bagi anak. Begitu juga dalam *game online*, orang tua sangat berperan untuk memberikan pengawasan kepada anaknya agar terhindar dari hal-hal negatif yang timbul dari *game online*. Pentingnya orang tua memberikan pengawasan kepada anak dalam penggunaan gawai

bertujuan agar anak tidak melakukan hal yang seharusnya tidak dilakukan.<sup>139</sup>

Begitu juga yang dilakukan oleh orang tua anak, mereka akan mengawasi anak dalam bermain *game online* karena dikhawatirkan anak akan kecanduan dan lupa kewajiban utamanya sebagai seorang pelajar yaitu belajar. Dengan memberi pengawasan dan peringatan tersebut anak menjadi bisa menjalankan kewajiban ibadahnya, dan juga anak dapat mengatur waktu antara bermain game online dan belajar.

#### b. Memberikan Kesibukan Kepada Anak

Memberikan kesibukan kepada anak juga menjadi salah satu upaya untuk mengurangi dampak bermain *game online*. Upaya yang dilakukan untuk mengurangi dampak bermain *game online* adalah dengan cara memberikan kegiatan-kegiatan positif yang dapat anak lakukan seperti membantu orang tua melakukan pekerjaan rumah misalnya mencuci piring, menyapu lantai, dan menyuruh anak belajar mengaji. Hal ini bertujuan agar anak tidak bermain *game online* terus menerus dan untuk melatih anak berkerjasama dengan orang tua.

---

<sup>139</sup> Dheri Hermawan dan Wahid Abdul Kudus, "Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain *Game Online* di Era Digital", *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 2, No. 5 (Mei 2021), Hal. 781.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Efek *Game Online Mobile Legends* Terhadap Akhlak Anak Usia 12 sampai 15 tahun di Desa Kemawi Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Dampak negatif dan positif dari *game online Mobile Legends* berpengaruh terhadap akhlak anak usia 12 sampai 15 tahun di Desa Kemawi Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas. Dampak negatif yang timbul dari *game online Mobile Legends* diantaranya adalah berbicara kotor dan kasar, kecanduan, rasa malas, membangkang, dan bertengkar. Tidak hanya dampak negatif, *game online Mobile Legends* juga memiliki dampak positif diantaranya adalah kerja sama, belajar bersosial, dan melatih kesabaran.
2. Orang tua sangat berperan dalam upaya menangani anaknya yang gemar bermain *game online*. Upaya yang dapat dilakukan orang tua dalam mengatasi dampak *game online* adalah memberikan peringatan kepada anak dan memberi kesibukan kepada anak agar anak tidak selalu bermain *game online* dan memiliki kegiatan yang lebih bermanfaat.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti ingin mengajukan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti sendiri

khususnya dan bagi khalayak umum. Adapun saran-saran yang peneliti ingin sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi subjek penelitian, khususnya penggemar *game online Mobile Legends* diharapkan dapat membatasi waktu bermain *game online Mobile Legends* dan mengalihkan kegiatan bermain *game online Mobile Legends* dengan kegiatan yang lebih positif, misalnya berolahraga, membantu orang tua, dan menghindari orang-orang yang kecanduan *game online Mobile Legends*.
2. Bagi orang tua diharapkan dapat memberikan pengawasan bagi anak jika anak ingin bermain *game online* dan memberi batasan-batasan untuk anak agar terhindar dari efek negatif *game online*.
3. Bagi penelitian selanjutnya, diharapkan dapat mendorong munculnya penelitian-penelitian baru yang lebih mendalam terkait efek *game online Mobile Legends* terhadap akhlak anak tidak hanya pada anak usia 12 sampai 15 tahun saja dan diharapkan penelitian ini juga dapat menjadi pertimbangan untuk penelitian selanjutnya agar dapat melanjutkan penelitian yang lebih luas tentang efek *game online Mobile Legends* terhadap akhlak anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuchri. 2021. Metode Penelitian kualitatif. Makasar: CV Syakir Media Press.
- Achmad, Alif dan Ella Lutvi Sari. 2021. "Game Online Terhadap Perubahan Akhlak". *Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*. Vol. 3. No. 2.
- Agung, Ivan Muhammad dan Desma Husni. 2016. "Pengukuran Konsep Amanah dalam Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif". *Jurnal Psikologi*. Vol. 43. No. 3.
- Ahmad, Abu dan Munawar Sholeh. 2005. Psikologi Perkembangan. Jakarta; Rineka Cipta.
- Aisyah, Nur. 2020. "Konsep Pendidikan Akhlak Pemikiran Ibnu Miskawaih Dalam Kitab *Tahzib Al-Akhlak*". *Skripsi*. Pemasang: Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Pemasang.
- Akmal dan Masyhuri. 2018. "Konsep Syukur (*Gratefulnes*) (Kajian Empiris Makna Syukur bagi Guru Pon-Pes *Daarunnahdah Thawalib* Bangkinang, Sebrang Kampar, Riau)". *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*. Vol. 7. No. 2.
- Alasan Game Mobile Legends Masih Terus Populer di Indonesia, dikutip dari <https://eraspace.com/artikel/post/alasan-game-mobile-legends-masih-terus-populer-di-indonesia>, diakses tanggal 27 November 2023.
- Almunadi. 2016. "Shiddiq Dalam Pandangan Quraish Shihab". *Jurnal Ilmu Agama UIN Raden Fatah*. No. 1.
- Amiman, Renaldi. 2022. "Benedicta Mokal, Selvi Tumengkol, Peran Media Sosial Facebook Terhadap Kehidupan Masyarakat di Desa Lalue Kecamatan Essang Kabupaten Kepulauan Talaud". *Jurnal Ilmiah Society*. Vol. 2. No. 3.
- Aprilia, Lina. 2013. "Pengaruh Internet Terhadap Akhlak Siswa Kelas IX SMA Negeri 1 Jatisrono". *Skripsi*. Surakarta: Universitas Negeri Surakarta
- Arif Kustiawan, Andri dan Andy Widhiya Bayu Utomo. 2019. Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan. Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Arikunto, Suharsini. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsini, Yenti, dkk. 2023. "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Sosial Pada Siswa". *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, Vol. 2. No. 3.



- Bella, Mei Mita dan Luluk Widya Ratna. 2018. "Perilaku Malas Belajar Siswa Di Lingkungan Kampus Universitas Trunojoyo Madura". *Kompetensi*, Vol. XII.
- Cahyono, Heri. 2016. "Pendidikan Karakter: Strategi Pendidikan Nilai Dalam Membentuk Karakter Religius". *Jurnal RI'AYAH*. Vol. 01. No. 02.
- Creswell, John w. 2015. *Penelitian Kualitatif & Desain Riset Memilih Di Antara Lima Pendekatan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dzajuli, Muhammad Fahmi. 2021. "Pengaruh *Game Online* Terhadap Akhlak Siswa Kelas VII di MTS Al-Husna Cimanggis Depok". *Skripsi*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah
- Dzajuli, Muhammad Fahmi. 2021. "Pengaruh *Game Online* Terhadap Akhlak Siswa Kelas VII di MTS Al-Husna Cimanggis Depok. *Skripsi*. Jakarta: Universitas Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Fajar, Jamilatun. 2020. "Hubungan Tingkat Kecanduan *Game Online* Dengan Tingkat Perilaku Ibadah Shalat Pada Remaja di SMK Muhammadiyah 2 Sleman". *Naskah Publikasi*. Yogyakarta: Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta.
- Fauzi, Ach. 2019. "Pengaruh *Game Online* PUBG (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik". *Jurnal ScienceEdu*. Vol. II. No. 1.
- Hafiz, Muhammad, dkk. 2022. "Nilai Baik dan Buruk". Humantech: *Jurnal Ilmu Multi Disiplin Indonesia*. Vol 2. No 1.
- Harahap, Sukron Habib dan Zaka Hadikusuma Ramadan. 2021. "Dampak *Game Online Free Fire* terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, Vol. 5. No. 3.
- Hasanah, Hasyim. 2016. "Teknik-teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)". *Jurnal At-Taqaddun*. Vol. 8. No. 1.
- Hening, Agung dkk. 2021. "Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif *Game Online* Bagi Anak Sekolah Dasar", *Jurnal PkM Pemberdayaan Masyarakat*. Vol. 2. No. 3
- Hermawan, Dheri dan Wahid Abdul Kudus. 2021. "Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain *Game Online* di Era Digital". *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol. 2. No. 5.
- Indriani, Dewi. 2019. "*Ghibah* Menurut Imam An Nawawi dan Yusuf Al-Qardhawi (Khusus Media Sosial, *Facebook*, Pada Masyarakat Kecamatan Pulau Rakyat)". *Skripsi*. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatra Utara.

- Irawan, Rudi. 2018. "Analisis Kata Adil Dalam Al-Quran". *Jurnal Ilmu Islam*. Vol. 2. No. 02.
- Irfan. 2019. "Penafsiran Ayat-Ayat Amanah dalam Al-Quran". *Jurnal Ilmu Alquran dan Tafsir*. Vol. 4. No. 2.
- Irsady, Kamran As'at dan Fakhri Ghazali. 2013. *Tasawuf Islam & Akhlak*, Jakarta: Amzah.
- Isnawati. 2015. "Problematika Akhlak Remaja dan Upaya Mengatasinya di Desa Galesong Baru Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar". *Skripsi*. Makasar: Universitas Muhammadiyah Makasar.
- Izza, Faiq Khoridatul. 2019. "Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Modopuro Mojosari". *Skripsi*. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Kementrian Agama RI. 2012. "Tafsir Tematik, Etika Berkeluarga, Bermasyarakat, dan Berpolitik". Seri 3. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2012.
- Khasan, Moh. 2017. "Prespektif Islam dan Psikologi Tentang Pemaafan". *Jurnal at-Taqaddum*. Vol. 9. No. 01.
- Kusoy, Fransisco Paul, Mardan Umar, dan Jan A. Rattu. "Dampak Negatif Game Online Terhadap Karakter Disiplin Siswa di SMP Katolik Don Bosco Bitung". *Jurnal PPKn: Media Kajian Pancasila dan Kewarganegaraan*.
- Kusumasari, R. Nuruliah. 2015. "Lingkungan Sosial Dalam Perkembangan Psikologis Anak". *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol. II. No.1.
- Ledyana, Finda. 2023. "Perang Orang Tua Dalam Mengurangi Kecanduan Terhadap *Game Online* di Taman Kanak-Kanak Bunda Khodijah di Desa Buay Nyerupa Kecamatan Sukau Lampung Barat". *Skripsi*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- M. Yatimin Abdullah. 2007. *Studi Akhlak dalam Prespektif Al-Quran*. Jakarta : AMZAH.
- Mahajir, Neong. 1989. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Rake Sarasin.
- Mahfud, Choirul. 2014. "The Power Of Syukur Tafsir Kontektualisme Konsep Syukur dalam al-Quran". *Jurnal Episteme*. Vol. 9. No. 2.
- Malahayati, Cut Mutia. 2021. " Study Tentang Manfaat Aktivitas Bermain Game Online Dalam Mendukung Prestasi Belajar Siswa Kelas XII SMAN 1 Malingping Lebak Banten". *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.

- Manan Idris, dkk. 2006. Reorientasi Pendidikan Islam. Pasuruan : Hilal Pustaka.
- Maragustam. 2021. “Strategi Pembentukan Karakter Spiritualitas Keagamaan dan Cinta Tanah Air dalam Prespektif Filsafat Pendidikan Islam”. *Jurnal of Islam Education*. Vol. 4. No. 1.
- Mardawani. 2020. Praktis Penelitian Kualitatif (Teori Dasar dan Analisis Data Dalam Prespektif Kualitatif). Yogyakarta: Deepublish.
- Marlina, Yetni. 2021. “Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model *Guided Discovery* Dalam Materi Kerja Sama Pada Siswa Kelas V SD Negeri 133 Halmahera Selatan”, *Jurnal PENDAS: Pendidikan Dasar*. Vol. 3.
- Moleong, Lexy J. 2005. “*Metodologi Penelitian Kualitatif*”. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J. 2009. Metodologi Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi. Bandung: Rosdakarya.
- Mubarok, Nur Choliz. 2021. “Pengaruh Media Sosial dan Game Online Terhadap Akhlak Siswa di SMK Negeri 1 Jenangan Tahun Ajaran 2020/2021”. *Skripsi*. Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Munita, Zakkiya Zahro. 2021. “Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* pada Anak di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi”. *Skripsi*. Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Musdalifah. 2018. “Peserta Didik Dalam Pandangan Nativisme, Empirisme, dan Konvergensi”. *Jurnal Idaarah*. Vol. 2. No. 02.
- Nata, Abuddin. 2008. Akhlak Tasawuf. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Nisrokha. 2016. “Membongkar Konsep Pendidikan Akhlak Ibnu Miskawaih”. *Jurnal Madaniyah*. Vol. 6. No. 1.
- Nurekawati. 2021. “Hasad Prespektif Hadis (Suatu Kajian *Tahlil* pada Riwayat Ibnu Majah)”. *Skripsi*. Makasar: Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Nurlaela. “Dampak *Game Online* Terhadap Moral Anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur”. *FIS Universitas Negeri Makasar*.
- Pebrianti, Yuli. 2021. “Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN 1 Bahaur Kabupaten Seruyan”. *Skripsi*. Palangkaraya: Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya.

- Pengertian Online Secara Umum dan Menurut Para Ahli, dikutip dari <http://www.temukanpengertian.com/2013/06/pengertian-online-online-adalah-online.html>, diakses tanggal 11 Mei 2022.
- Purnomo, Indu Indah. 2020. “Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P VS Sampah Berbasis Android Menggunakan *Construct 2*”, *Jurnal Technologia*. Vol. 11. No. 2.
- Putra, Ricky Widyananda dan Benny Muhdalihan. 2017. “Analisis Visual *Game Arena Of Falor* Sebagai Dasar Pengembangan Konsep Visual *Game*”. *Jurnal Avant Garde V*. No. 2.
- Salim, Peter. 2000. *Salim’s Ninth Collagiate English – Indonesia Dictionary*. Jakarta: Modern English Press.
- Santrock, John W. 2009. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Setiawan, Eko. 2017. “Konsep Pendidikan Akhlak Anak Prespektif Imam Al-Ghazali”. *Jurnal Kependidikan*. Vol. 5. No. 1
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Sukino. 2018. “Konsep Sabar Dalam Al-Quran dan Kontekstualisasinya Dalam Tujuan Hidup Manusia Melalui Pendidikan (The Concept of Patient in Al-Quran and Kontekstualisasinya in Purpose Human Life Through Education)”. *Jurnal Ruhama*. Vol. 1. No. 1.
- Sukino. 2018. “Konsep Sabar Dalam Al-Quran dan Kontekstualisasinya Dalam Tujuan Hidup Manusia Melalui Pendidikan”. *Jurnal Ruhama*. Vol. 1. No. 1.
- Suparno, Paul. 2008. *Riset Tindakan Untuk Pendidik*. Jakarta: PT Grasindo.
- Suplig, Maurice Andrew. 2017. “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makasar”. *Jurnal Jafray*. Vol. XV.
- Swastika, Vanessa Mayrahma, *Perkembangan Teknologi di Indonesia*, dikutip dari <http://www.kompasiana.com/vanessams/55547634b67e615e14ba545b/perkembangan-teknologi-di-indonesia>, diakses tanggal 28 November 2023.
- Tanzah, Ahmad. 2011. *Metodologi Penelitian Praktis*. Yogyakarta: Teras.

- Taufiqurrohman. 2020. "Ikhlas dalam Prespektif Al-Quran (Analisis Terhadap Konstruk Ikhlas Melalui Metode Tafsir Tematik)". *Eduprof: Islamic Education Journal*. Vol. 1. No. 02.
- Taufiqurrohman. 2020. "Ikhlas dalam Prespektif Al-Quran (Analisis Terhadap Konstruk Ikhlas Melalui Metode Tafsir Tematik)". *Eduprof: Islamic Education Journal*. Vol. 1. No. 02.
- Wanto, Alfi Haris. 2017. "Strategi Pemerintah Kota Malang Dalam Meningkatkan Kualitas Pelayanan Publik Berbasis Konsep *Smart City*". *Journal of Public Sector Innovations*. Vol. 2. No. 1.
- Warasto, Hestu Nugroho. 2018. "Pembentukan Akhlak Siswa (Study Kasus Sekolah Madrasah Aliyah Annida Al-Islamy, Cengkareng)". *Jurnal Mandiri*. Vol. 2. No. 1.
- Yanti, Ratna dan Amaruddin Asra. 2017. "Konsep Namimah dan Pencegahannya Dalam Prespektif Tafsir Sufistik". *Jurnal Syahadah*. Vol. V. No. 2.
- Zahrudin AR, M. dan Hasanuddin sinaga. 2004. *Pengantar Atusi Akhlak*. Jakarta: PT Raja Grafindo.

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**  
**WAWANCARA ANAK-ANAK**

**Lampiran I**

**Instrumen Penelitian**

**KISI-KISI INSTRUMEN PERTANYAAN PENELITIAN**

No	Fokus Masalah	Informan	Metode		
			Wawancara	Observasi	Dokumentasi
1	Bagaimana dampak negatif dan positif dari <i>game online Mobile Legends</i> terhadap akhlak anak usia 12-15 di Desa Kemawi, Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas ?	1. Anak yang Bermain <i>Game Online Mobile Legends</i>	1. Bisa tolong ceritakan pertama kali kenal <i>Game Online Mobile Legends</i> ? 2. Siapa yang pertama kali mengenalkan <i>Game Online Mobile Legends</i> ? 3. Dalam sehari, berapa lama biasanya bermain <i>Game Online Mobile Legends</i> ? 4. Apakah kamu pernah mengabaikan hal-hal penting dalam hidup kamu karena bermain <i>Game Online</i>	Pengamatan kegiatan anak bermain <i>game online Mobile Legends</i>	-

			<p><i>Mobile Legends?</i></p> <p>5. Apakah bermain <i>Game Online Mobile Legends</i> mengganggu aktivitasmu seperti belajar, makan, beribadah dan jam tidur?</p> <p>6. Apakah kamu lebih memilih bermain <i>Game Online Mobile Legends</i> dibandingkan berkumpul dengan keluarga?</p> <p>7. Apa yang kamu rasakan ketika kalah saat bermain <i>Game Online Mobile Legends?</i></p> <p>8. Apakah kamu merasa kesal ketika orang tua melarang bermain <i>Game Online</i></p>	
--	--	--	---	--

			<p><i>Mobile Legends?</i></p> <p>9. Apakah kamu merasa kesal ketika teman mengganggu saat sedang bermain <i>Game Online Mobile Legends?</i></p>		
2	<p>Bagaimana peran orang tua dalam mengurangi dampak <i>game online?</i></p>	<p>1. Orang Tua Anak</p>	<p>1. Seberapa sering anak Anda bermain game online?</p> <p>2. Bagaimana Anda melihat pengaruh game online terhadap sikap anak Anda?</p> <p>3. Apakah Anda melihat perubahan kebiasaan belajar anak Anda setelah bermain game online?</p> <p>4. Apakah Anda merasa game online mengganggu komunikasi dan hubungan sosial anak Anda di kehidupan sehari-hari?</p>	<p>Pengamatan cara orang merespon anaknya yang bermain <i>game online</i></p>	-



			<p>5. Bagaimana Anda mengatur waktu bermain game online anak Anda?</p> <p>6. Apakah anda merasa upaya tersebut sudah efektif untuk mengurangi dampak negatif game online?</p> <p>7. Apakah Anda khawatir terhadap konten negatif dalam game online yang dimainkan anak Anda?</p> <p>8. Apakah Anda pernah bermain game online bersama anak Anda?</p> <p>9. Apakah Anda merasa game online memiliki manfaat tertentu bagi anak Anda?</p>		
--	--	--	---	--	--

## **Pedoman Wawancara**

### **B. Kerangka Wawancara Kepada Anak-Anak**

1. Bisa tolong ceritakan pertama kali kenal *Game Online Mobile Legends*?
2. Siapa yang pertama kali mengenalkan *Game Online Mobile Legends*?
3. Dalam sehari, berapa lama biasanya bermain *Game Online Mobile Legends*?
4. Apakah kamu pernah mengabaikan hal-hal penting dalam hidup kamu karena bermain *Game Online Mobile Legends*?
5. Apakah bermain *Game Online Mobile Legends* mengganggu aktivitasmu seperti belajar, makan, beribadah dan jam tidur?
6. Apakah kamu lebih memilih bermain *Game Online Mobile Legends* dibandingkan berkumpul dengan keluarga?
7. Apa yang kamu rasakan ketika kalah saat bermain *Game Online Mobile Legends*?
8. Apakah kamu merasa kesal ketika orang tua melarang bermain *Game Online Mobile Legends*?
9. Apakah kamu merasa kesal ketika teman mengganggu saat sedang bermain *Game Online Mobile Legends*?
10. Bagaimana sikapmu saat sedang bermain *Game Online Mobile Legends* lalu diajak bicara oleh seseorang?
11. Bagaimana sikapmu saat sedang bermain *Game Online Mobile Legends* lalu orang tuamu membutuhkan bantuan?
12. Apa yang kamu dapatkan ketika bermain *Game Online Mobile Legends*?

13. Apa dampak positif yang kamu rasakan setelah bermain *Game Online Mobile Legends*?

14. Apa dampak negatif yang kamu rasakan setelah bermain *Game Online Mobile Legends*?

C. Kerangka Wawancara Kepada Orang Tua

1. Seberapa sering anak Anda bermain game online?
2. Bagaimana Anda melihat pengaruh game online terhadap sikap anak Anda?
3. Apakah Anda melihat perubahan kebiasaan belajar anak Anda setelah bermain game online?
4. Apakah Anda merasa game online mengganggu komunikasi dan hubungan sosial anak Anda di kehidupan sehari-hari?
5. Bagaimana Anda mengatur waktu bermain game online anak Anda?
6. Apakah anda merasa upaya tersebut sudah efektif untuk mengurangi dampak negatif game online?
7. Apakah Anda khawatir terhadap konten negatif dalam game online yang dimainkan anak Anda?
8. Apakah Anda pernah bermain game online bersama anak Anda?
9. Apakah Anda merasa game online memiliki manfaat tertentu bagi anak Anda?

**Hasil Wawancara**

Hasil wawancara terbagi menjadi 4 (Empat) Narasumber, Yaitu:

## A. Anak-Anak Yang Bermain Game Online Mobile Legends

### 1. Abdul Muhammad Fahri (Umur 15)

Nama : Abdul Muhammad Fahri

Hari/Tgl : Selasa, 04 oktober 2022

Jam : 15.00-15.30

Tempat : Rumah Abdul Muhammad Fahri

a. Bisa tolong ceritakan pertama kali kenal *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** pertama kenal game mobile legend dulu dari temen mas, terus penasaran jadi ikut-ikutan download terus sering diajakin main, sampai sekarang tiap hari main bareng.

b. Siapa yang pertama kali mengenalkan *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** temen mas sama liat-liat youtube si dulu.

c. Dalam sehari, berapa lama biasanya bermain *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** Tiap hari main mas paling sering kalo malem, habis belajar, ya ngerjain PR habis itu baru main sampai malem biasanya, tapi ga selalu si mas kadang siang juga main kalo ada yang ngajak.

d. Apakah kamu pernah mengabaikan hal-hal penting dalam hidup kamu karena bermain *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** Engga mas, kalo misal kaya belajar, solat ya ngga ditinggalin tapi kadang sering terlambat aja.

e. Apakah bermain *Game Online Mobile Legends* mengganggu aktivitasmu seperti belajar, makan, beribadah dan jam tidur?

**Jawab:** Mengganggu si mas, kalo belajar kadang kepingin cepet-cepet selese. Kalo disekolah biasanya ngantuk juga mas. kalo makan malah biasanya disambi main, solat ya kadang telat mas, kalo tidur mesti sampai malem juga.

- f. Apakah kamu lebih memilih bermain *Game Online Mobile Legends* dibandingkan berkumpul dengan keluarga?

**Jawab:** biasanya nonton tv sambal nge game si mas jadi kalo malem kadang nonton tv bareng sambil makan bareng juga jadi bisa dilakuin barengan gitu mas.

- g. Apa yang kamu rasakan ketika kalah saat bermain *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** ya kesal mas apalagi kalo dapet temen yang ga jago mainnya mesti aku marah-marah sendiri, kalo satu tim sama temen kalo ada yang bikin salah juga saya marahin biasanya.

- h. Apakah kamu merasa kesal ketika orang tua melarang bermain *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** ya kesal mas, kalo udah dimarahin ngumpet ngegamnya mas, kalo ngga pergi kerumah temen main game dirumah temen.

- i. Apakah kamu merasa kesal ketika teman mengganggu saat sedang bermain *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** emosi mas seringnya ya padu (adu mulut) sama temen kadang juga ngomong yang aneh-aneh, kalo udah kesel banget biasanya saya tinggal pergi.

- j. Bagaimana sikapmu saat sedang bermain *Game Online Mobile Legends* lalu diajak bicara oleh seseorang?

**Jawab:** tetep ditanggepin mas sambil main, emang jadi ga fokus mainnya si tapi masih bisa ngobrol, paling kalo diajak ngobrol lama main gamenya diselesein dulu habis itu ga main lagi.

- k. Bagaimana sikapmu saat sedang bermain *Game Online Mobile Legends* lalu orang tuamu membutuhkan bantuan?

**Jawab:** kalo bisa dikerjain habis ngegame ya biasanya nyelesein game dulu mas, kalo pas lagi asik apalagi kalo pas lagi menang ya kadang cuek dulu soalnya susah dapet momen, habis menang baru bantuin.

- l. Apa yang kamu dapatkan ketika bermain *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** Dapetnya ya seneng mas bisa kumpul sama temen-temen apalagi kalo main sama temen-temen menang terus kan bintangnya tambah terus jadi makin seneng mas.

- m. Apa dampak positif yang kamu rasakan setelah bermain *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** ya seneng, dapet temen baru dari game biasanya kenal sama orang luar provinsi juga mas, sekarang malah temen yang biasanya ga akrab jadi akrab gara-gara sering nge game bareng, ya kadang ngelatih kerjasama juga mas belajar kaya milih hero pas draf pick supaya ga kalah main, kaya rotasi juga kadang dibahas harusnya gimana gimana

gitu mas, paling sabarnya pas ketemu temen yang gabisa main si mas, apalagi kadang udah gabisa main bacot juga malah jadi beban.

- n. Apa dampak negatif yang kamu rasakan setelah bermain *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** emosian, terus kadang ngomong kasar kelo udah emosi, boros top up diamond mas buat beli skin. ngganggu waktu belajar si mas, kalo sampe sekolah juga kadang kan ngantuk jadi belajarnya ga maksimal. Waktu solat juga kadang mulur, jadi nunda-nunda solat.

## 2. Faizal Firmansyah (Umur 13)

Nama : Faizal Firmansyah

Hari/Tgl : 04 Oktober 2022

Jam : 19.00-19.30

Tempat : Warung Mas Arif

- a. Bisa tolong ceritakan pertama kali kenal *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** dulu awal-awal ngegame karna iseng mas sering liat di youtube turnamen-turnamen jadi pengen coba main, ternyata temen-temen juga banyak yang main jadi sering mabar bareng mas, sekarang juga masi mabar bareng.

- b. Siapa yang pertama kali mengenalkan *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** Awalnya yaitu karna liat turnamen di youtube jadi akhirnya nyoba download game nya mas eh ternyata pas dimainin seru juga.

- c. Dalam sehari, berapa lama biasanya bermain *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** Ga nentu mas, kadang habis sekolah sampe rumah terus main game, kadang malem juga main game. Seringnya si kalo ada yang ngajak baru main mas. Ya kalo malem main game bisa sampe malem sampe ngantuk baru udahan.

- d. Apakah kamu pernah mengabaikan hal-hal penting dalam hidup kamu karena bermain *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** ya kalo misal solat apa belajar si ngga ditinggalin mas masih tetep ngerjain tugas juga. Engga mas tetep ikut Ulangan Akhir Semester dan kalo missal Idul ftri atau Idul Adha tetep ikut solat di masjid.

- e. Apakah bermain *Game Online Mobile Legends* mengganggu aktivitasmu seperti belajar, makan, beribadah dan jam tidur?

**Jawab:** Iya mas suka ngganggu belajar sama sholat jadi ngga tepat waktu aja, biasanya diingetin orang tua kalo jam belajar sama solat tapi tetep keganggu si mas.

- f. Apakah kamu lebih memilih bermain *Game Online Mobile Legends* dibandingkan berkumpul dengan keluarga?

**Jawab:** Ikut kumpul tapi kadang sambal ngegame juga mas, sodara saya juga main game yang sama jadi kadang pas kumpul keluarga yang anak-anak kumpul ngegame.

- g. Apa yang kamu rasakan ketika kalah saat bermain *Game Online Mobile Legends*?



**Jawab:** Kalo kalah ya kesel mas, kalo udah emosi bisa sampe banting hp juga. Ngomong kasar juga kadang-kadang soalnya kebawa emosi kan.

- h. Apakah kamu merasa kesal ketika orang tua melarang bermain *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** Kesel mas apa lagi kalo pas nanggung mau selese game nya kadang ya marah juga.

- i. Apakah kamu merasa kesal ketika teman mengganggu saat sedang bermain *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** Marah mas, kalo ganggunya keterlaluan bisa saya pukul, kan lagi enak-enaknya main pengen menang juga eh diganggu ya jadi emosi mas.

- j. Bagaimana sikapmu saat sedang bermain *Game Online Mobile Legends* lalu diajak bicara oleh seseorang?

**Jawab:** Kalo temen yang ngajak bicara ya saya balesin tapi kadang cuek juga soalnya kan fokus main, mending selesein gamenya dulu. Kalo orang tua yang ngajak bicara ya ngegamnya saya stop dulu mas takut diomelin.

- k. Bagaimana sikapmu saat sedang bermain *Game Online Mobile Legends* lalu orang tuamu membutuhkan bantuan?

**Jawab:** kalo butuh bantuan gampang mending nyelesein gamenya dulu baru nyamperin, kadang gaenak sama temen mabar kalo ditinggal tinggal hilang fokus sedetik aja bisa kalah mas.

l. Apa yang kamu dapatkan ketika bermain *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** Hiburan aja si mas, kalo lagi cape habis sekolah terus main game jadi capenya ilang.

m. Apa dampak positif yang kamu rasakan setelah bermain *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** iya temen ngegame jadi banyak mas, kan didalem game bisa ngobrol juga satu tim jadi game nya tambah seru walaupun ga ketemu langsung mas apalagi kadang ngobrolnya sama orang yang baru kenal juga. Kalo nglatih sabar kadang iya juga mas, kan ga semua temen mainnya jago jadi kalo dapet temen yang kurang jago jadi nahan marah kalo dia bikin salah, iya mas kadang juga belajar ngatur strategi sama temen biar menang gamenya mas soalnya kan harus kompak jadi kalo ada yang butuh bantuan harus bantuin.

n. Apa dampak negatif yang kamu rasakan setelah bermain *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** Kadang males-malesan, ngomong kasar juga kalo kalah, kalo disuruh orang tua jadi engga langsung nurut, sama kalo belajar jadi pengennya ngegame aja mas.

### 3. Fajar Riski Pratama (Umur 14)

Nama : Fajar Riski Pratama

Hari/Tgl : Jum'at, 09 Juni 2023

Jam : 19.30-20.00

Tempat : Halaman SMP PGRI 2 Somagede

a. Bisa tolong ceritakan pertama kali kenal *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** Iseng ikut-ikutan temen mas karna penasaran sama kalo pas ngumpul yang lain ngegame semua jadi ikut-ikutan download game nya.

b. Siapa yang pertama kali mengenalkan *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** Yang pertama si karna ikut-ikutan temen tadi itu sama kadang lait di youtube juga, tapi yang bikin main game karna liat temen sama diajak temen si mas.

c. Dalam sehari, berapa lama biasanya bermain *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** Gapernah ngitungin lamanya si mas, iya mas tiap hari main tapi, kadang temen-temen yang ngajak main, tapi kalo ga diajak ya tetep main si mas cari temen dari game langsung.

d. Apakah kamu pernah mengabaikan hal-hal penting dalam hidup kamu karena bermain *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** Ngga si mas biasa-biasa aja soalnya mama suka ngingetin belajarnya, sholatnya ya gitu mas jadi biasa-biasa aja.

e. Apakah bermain *Game Online Mobile Legends* mengganggu aktivitasmu seperti belajar, makan, beribadah dan jam tidur?

**Jawab:** ganggu si mas kalo belajar jadi kurang fokus. Kalo makan kadang suka telat kalo ngga ya main sambil makan. Ibadah juga kadang

telat mas karna nyelesein game dulu. Tidurnya juga sampe malem kadang-kadang.

- f. Apakah kamu lebih memilih bermain *Game Online Mobile Legends* dibandingkan berkumpul dengan keluarga?

**Jawab:** Engga mesti si mas, soalnya enakan ngegame di kamar sendiri ga ada yang ganggu jadinya, tapi kalo disuruh makan bareng juga biasanya ikut bareng kumpul juga.

- g. Apa yang kamu rasakan ketika kalah saat bermain *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** Marah mas, kalo main sama temen yang dapet dari game mainnya ga jago kadang chat orangnya di game, ngata-ngatain biasanya.

- h. Apakah kamu merasa kesal ketika orang tua melarang bermain *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** Kesel mas, tapi kalo dilarang karna mau disuruh biasanya langsung nurut aja habis itu main lagi.

- i. Apakah kamu merasa kesal ketika teman mengganggu saat sedang bermain *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** marah mas, kalo lagi fokus main diganggu-ganggu jadi gaenak mainnya, habis itu paling dikata-katain kalo ngga ya toyor kepalanya mas suruh berhenti gangguin.

- j. Bagaimana sikapmu saat sedang bermain *Game Online Mobile Legends* lalu diajak bicara oleh seseorang?

**Jawab:** Saya ladinin sambil main kan bisa mas jadi ya ga ganggu si.

- k. Bagaimana sikapmu saat sedang bermain *Game Online Mobile Legends* lalu orang tuamu membutuhkan bantuan?

**Jawab:** Biasanya selesin gamenya dulu mas habis itu ngerjain yang diperintah, soalnya kalo lagi fokus main terus disuruh-suruh jadi ga mood mainnya ga enak.

- l. Apa yang kamu dapatkan ketika bermain *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** Ya seneng mas kadang main sama tetangga juga kan tetangga lebih tua dikit jadi sekarang kalo main kadang sama anak smk temen-temennya tetanga itu ya jadi seneng aja punya temen lebih tua mas.

- m. Apa dampak positif yang kamu rasakan setelah bermain *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** dampak positifnya ya bikin seneng mas ngebuang jenuh kalo lagi cape, belajar kerjasama sama misal kaya milih hero yang baik sama belajar rotasi gimana caranya ga ketauan musuh biar game nya cepet selese mas, ya kadang emang kudu sabar mas apalagi kalo lagi milih hero kadang beda-beda pendapat sama temen jadi saya belajar nyesuaiin diri biar ga marah, kalo dalam in game juga kadang misal ada yang rotasi salah terus mati saya nahan biar ga maki-maki temen mas.

- n. Apa dampak negatif yang kamu rasakan setelah bermain *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** Negatifnya paling jadi ga fokus belajar, gampang marah, males-malesan paling mas.

#### 4. Ngafif Mudrikunaja (Umur 15)

Nama : Ngafif Mudrikunaja

Hari/Tgl : Jum'at, 09 Juni 2023

Jam : 20.30-21.00

Tempat : Halaman SMP PGRI 2 Somagede

a. Bisa tolong ceritakan pertama kali kenal *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** Gabut terus liat temen pada main jadi ikutan ternyata seneng keterusan sampe sekarang mas.

b. Siapa yang pertama kali mengenalkan *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** Tau dari temen karna banyak yang main.

c. Dalam sehari, berapa lama biasanya bermain *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** Kalo udah pulang sekolah sama malem si, gatau si mas berapa lama mainnya, pokonya kalo diajak main sama temen ya langsung log in aja.

d. Apakah kamu pernah mengabaikan hal-hal penting dalam hidup kamu karena bermain *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** iya si sedikit ganggu mas, kalo jam belajar, ibadah, makan yang sering ke ganggu si mas jadi kadang engga tepat waktu aja, tapi ga ditinggal solat nya.

e. Apakah bermain *Game Online Mobile Legends* mengganggu aktivitasmu seperti belajar, makan, beribadah dan jam tidur?

**Jawab:** Belajar, makan, tidur, sama sholat tetep dilakuin tapi yaitu mas semauanya aja jadi waktunya ga teratur.

f. Apakah kamu lebih memilih bermain *Game Online Mobile Legends* dibandingkan berkumpul dengan keluarga?

**Jawab:** Kalo kumpul-kumpul nonton TV ikut si mas, kan bisa nonton sambil main game juga.

g. Apa yang kamu rasakan ketika kalah saat bermain *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** Marah mas, saking marahnya bisa ngelempar hp. Ya ngomong kasar juga karna reflek.

h. Apakah kamu merasa kesal ketika orang tua melarang bermain *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** Ya kesel mas jadi sekarang kalo main ngumpet-ngumpet.

i. Apakah kamu merasa kesal ketika teman mengganggu saat sedang bermain *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** Kesel mas, kadang kalo temen lagi main game Mobile Legends saya usilin balik mas biar tau rasanya digangguin.

j. Bagaimana sikapmu saat sedang bermain *Game Online Mobile Legends* lalu diajak bicara oleh seseorang?

**Jawab:** Dijawab aja mas sambil main game, kadang kalo lagi pengen menang paling jadi ga langsung jawab kalo diajak ngobrol.

k. Bagaimana sikapmu saat sedang bermain *Game Online Mobile Legends* lalu orang tuamu membutuhkan bantuan?

**Jawab:** Tergantung disuruhnya mas, tapi kadang kalo main sendiri ya saya tinggal dulu gamenya kadang takut dimarahin juga sama orang tua kalo ga bantuin mas.

l. Apa yang kamu dapatkan ketika bermain *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** Seneng mas, apalagi kalo temen main ada perempuannya jadi tambah seneng kan kadang dapet temen perempuan, senengnya ya bisa diajak kenalan dan ngobrol sambil main.

m. Apa dampak positif yang kamu rasakan setelah bermain *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** Kalo ngelatih sabar iya mas misal pas lagi main terus dikatakain sama lawan lewat chat itu kadang bikin emosi tapi kan gabisa ketemu jadi naham emosinya yaudah diemin aja biar dia cape ngetiknya mas sama kalo dapet temen yang gabisa main itu kadang kudu sabar banget ngasih taunya, iya mas belajar kerjasama bagi tugas siapa yang ngincer hero musuh ini siapa yang ngincer itu kaya gitu mas biar bisa gampang menang, kalo ga kaya gitu perangnya suka ngawur mas.

n. Apa dampak negatif yang kamu rasakan setelah bermain *Game Online Mobile Legends*?

**Jawab:** Jadi males belajar mas kepengingannya main game terus, emosian juga, gabisa ngatur waktu juga iya, gitu mas.



Hasil wawancara terbagi menjadi 3 (Tiga) Narasumber, Yaitu:

B. Orang Tua Anak

1. Muchlis

Nama : Muchlis

Hari/Tgl : Jum'at, 09 Juni 2023

Jam : 19.30-20.00

Tempat : Rumah Bapak Muchlis

a. Seberapa sering anak Anda bermain game online?

**Jawab:** Kalau bilang seberapa sering si pasti setiap hari anak saya bermain game online mas, kadang malah sampai lupa waktu misal belajar apa solat gitu mas. Kadang masih sempet bantuin kerjaan rumah kaya misal nyapu, itupun harus saya suruh dulu, kadang saya yang geregetan kalo liat anak saya memegang hp terus.

b. Bagaimana Anda melihat pengaruh game online terhadap sikap anak Anda?

**Jawab:** Jadi susah dibilangin mas, susahh diatur juga kadang disuruh apa ngga langsung dikerjain, jadi cuek juga kalo diajak bicara. Susah ngontrol emosi mungkin ya kalo lagi main game. Kalo belajar apa solat itu juga jadi susah dibilangin.

c. Apakah Anda melihat perubahan kebiasaan belajar anak Anda setelah bermain game online?

**Jawab:** Perbuahannya ada mas apalagi setelah mungkin tau main game asik jadi kaya kecanduan, sekarang aja anak saya kemana-kemana bawa hp jadi kaya gabisa lepas dari hp. Kalo malam disuruh belajar susahny ga karuan, kadang saya harus marah dulu baru belajar.

- d. Apakah Anda merasa game online mengganggu komunikasi dan hubungan sosial anak Anda di kehidupan sehari-hari?

**Jawab:** Iya mas, anak saya jadi dikamar terus, keluar-keluar kalo makan apa yang lain, jadi jarang komunikasi, apalagi kalo malem yang biasanya makan bareng sambil ngobrol di depan tv sekarang makan aja kadang dibawa kekamar jadi memang agak ganggu si. Kalo hubungan sosial si sebenarnya ga ganggu banget mas kadang main game juga sama temen-temennya, main game sama anak tetangga juga masih wajar si menurut saya.

- e. Bagaimana Anda mengatur waktu bermain game online anak Anda?

**Jawab:** Kalau saya lihat anak saya main game terus paling saya kasi tau supaya ngga main hp terus mas saya takutnya jadi kecanduan main game malah kegiatan yang mestinya dilakuin kaya belajar takut ditinggal, kadang juga saya suruh ngebantuin misal kaya suruh nyapu apa cuci piring ya walaupun ga langsung dikerjain tapi jadi sedikit ngebantu ngurangin anak saya main game, ga cuma game si jadi lebih ngurangin main hp intinya mas.

- f. Apakah anda merasa upaya tersebut sudah efektif untuk mengurangi dampak negatif game online?

**Jawab:** Kalau dibilangh efektif mungkin masih belum ya mas, tapi setidaknya bisa mengurangi bermain game online, lebih tepatnya ngurangin bermain hp si mas walaupun belum maksimal. Masih banyak upaya lain yang mesti saya pelajari sebagai orang tua untuk mengurangi dampak negatif tersebut.

- g. Apakah Anda khawatir terhadap konten negatif dalam game online yang dimainkan anak Anda?

**Jawab:** Pasti khawatir mas, apalagi kan saya ga tau apa aja game yang dimainkan anak saya dan dalam game nya gimana jadi khawatir ya pasti ada.

- h. Apakah Anda pernah bermain game online bersama anak Anda?

**Jawab:** Ga pernah si mas, wah kalo saya ikut main ya malah jadi gabisa ngatur anak saya nanti, saya aja kesusahan ngatur anak biar ga main terus.

- i. Apakah Anda merasa game online memiliki manfaat tertentu bagi anak Anda?

**Jawab:** Manfaatnya jujur aja kurang tau ya mas kan saya juga ga teu game apa yang dimainin anak saya, mungkin jadi banyak temen ya sekarang katanya dapet temen dari game tapi itu ya kadang bikin saya kepikiran sebagai orang tua kan harus tau dan hati-hati sama pergaulan anak saya apalagi sekarang proses pendewasaan jadi lebih mengawasi pergaulan aja si mas.

## 2. Apriliani

Nama : Apriliani  
Hari/Tgl : Kamis, 06 Juli 2023  
Jam : 16.00-16.30  
Tempat : Rumah Ibu Apriliani

a. Seberapa sering anak Anda bermain game online?

**Jawab:** Kalau saya lihat si memang sering main game, kadang habis sekolah aja langsung main game ga ganti baju dulu atau makan, saya juga kurang tau ya sebenarnya apa si enaknyanya main game online. Kadang malam-malam juga masih teriak-teriak sampe saya marah sendiri karena keganggu brisiknya itu mas.

b. Bagaimana Anda melihat pengaruh game online terhadap sikap anak Anda?

**Jawab:** Menurut saya pengaruhnya jadi males-malesan kalau lagi main disuruh juga kadang malah marah-marah, jadi leled aja kalo disuruh apa-apa.

c. Apakah Anda melihat perubahan kebiasaan belajar anak Anda setelah bermain game online?

**Jawab:** Perubahannya iya kalo belajar susah, hp aja sekarang yang dipegang gapernah pegang buku. Kadang saya juga takut ya disekolah gimana terus nilai ulangan nanti gimana, padahal udah sering saya suruh belajar juga masih aja paling buka buku bentar habis itu dilihat lagi main lagi. Misal saya ambil hpnya malah jadi tambah marah gamau belajar gitu mas.

- d. Apakah Anda merasa game online mengganggu komunikasi dan hubungan sosial anak Anda di kehidupan sehari-hari?

**Jawab:** Komunikasi si sebenarnya ga ada masalah mas normal-normal aja kaya biasa, tapi memang ada kurangnya ya jadi kurang sering ngobrol aja cumin ga jadi masalah si mas. Kalau untuk hubungan sosial si baik-baik juga, malah kadang temen-temennya sering main kerumah. Social dengan tetangga juga baik-baik aja masih sering ngobrol mereka jadi ya ngga masalah banget si.

- e. Bagaimana Anda mengatur waktu bermain game online anak Anda?

**Jawab:** Biasanya si saya awasin kalo menurut saya udah main game lama saya ingetin buat ga main game terus ingetin ngerjain tugas sekolah juga, selain itu saya mengusahakan untuk mengarahkan ke hal-hal positif aja si misal disuruh bantu-bantu saya sebisanya, kadang juga disuruh ngaji ya memang susah tapi saya usahakan sebisa saya sebagai orang tua memberikan yang terbaik untuk anak mas, itu aja si mas paling untuk mengurangi main hp dirumah.

- f. Apakah anda merasa upaya tersebut sudah efektif untuk mengurangi dampak negatif game online?

**Jawab:** Cukup mengurangi si mas walaupun masih banyak ngeyelnya tapi dengan saya mengawasi setiap hari saya rasa lama-kelamaan anak saya paham apa yang saya lakukan untuk kebaikan dia nantinya.

- g. Apakah Anda khawatir terhadap konten negatif dalam game online yang dimainkan anak Anda?

**Jawab:** Ada lah mas tentu, contohnya yaitu tadi termasuk teriak-teriak malem-malem berkata jorok itu juga bikin saya khawatir, apalagi pergaulan pergaulan yang saya kurang paham juga kan di dunia game jadi harus lebih jeli lagi untuk pengawasan anak. Mereka juga main game ga tau sama siapa aja jadi lebih ngawasin aja si mas.

h. Apakah Anda pernah bermain game online bersama anak Anda?

**Jawab:** Gapernah si mas, gatau saya main game-game gitu mas.

i. Apakah Anda merasa game online memiliki manfaat tertentu bagi anak Anda?

**Jawab:** Ya kalo manfaat jujur aja kurang tau ya mas soalnya game menurut saya ya buang-buang waktu, yang jelas kurang paham aja tentang game online. Tapi kalo malem suka dengerin anak saya ngobrol ya ga tau sama siapa juga tapi mungkin juga dapet temen dari game itu mungkin manfaat nya jadi banyak temen ya, kalo ngelatih kerjasama mungkin iya juga si mas kadang suka liat mereka ngerjain tugas bareng-bareng dirumah ya mungkin itu salah satu bentuk kerja sama juga.

### 3. Daryono

Nama : Daryono

Hari/Tgl : Selasa, 25 Juli 2023

Jam : 18.30-19.00

Tempat : Rumah Bapak Daryono

a. Seberapa sering anak Anda bermain game online?

**Jawab:** Main game si setiap hari ya mas kalua saya liat, emang si ga selalu main game kadang main yang lain juga karna memang kadang saya bilangin si mas.

- b. Bagaimana Anda melihat pengaruh game online terhadap sikap anak Anda?

**Jawab:** Pengaruhnya ya paling kaya lupa waktu ya mas kaya belajar aja sekarang males, kan seharusnya seumuran anak saya banyakin belajarnya, lah ini malah banyak main game nya daripada belajarnya. Mungkin karna game itu jadi males belajar.

- c. Apakah Anda melihat perubahan kebiasaan belajar anak Anda setelah bermain game online?

**Jawab:** Belajarnya jadi susah ,misal disuruh ngerjain PR aja mesti dimarahin dulu mas, jadi ga langsung ngerjain mentingin main gamenya dulu daripada ngerjain PR nya.

- d. Apakah Anda merasa game online mengganggu komunikasi dan hubungan sosial anak Anda di kehidupan sehari-hari?

**Jawab:** Kalua berkomunikasi si biasa aja Cuma mungkin bedanya kalua diajak bicara sambil ngegame kaya cuek aja si. Untuk bersosialisasi itu tadi, mereka si bersosialisasi dengan baik biasa aja gitu walaupun mereka main game tapi tetep masih bisa bersosialisasi, masih bisa membaur sama keluarga sama tetangga juga baik-baik aja.

- e. Bagaimana Anda mengatur waktu bermain game online anak Anda?

**Jawab:** Diingetin aja si mas jam belajar, jam solat, jam tidur juga supaya ngga kelewatan main game terus, kalo malem masih main saya suruh tidur hp nya saya ambil, soalnya kalo dilarang malah anak saya yang marah-marah jadi diingetin harus secara pelan-pelan, kalo siang saya suruh bantu-bantu kerjaan rumah ya sebisanya aja buat ngurangin main hp aja si mas yang penting ada kegiatan lain selain main hp.

- f. Apakah anda merasa upaya tersebut sudah efektif untuk mengurangi dampak negatif game online?

**Jawab:** Untuk sekarang si saya rasa cukup membantu mas, meskipun cuma sekedar melarang tapi setidaknya ada kegiatan lain selain main game jadi saya harap anak saya ngga kelewatan mainnya jadi bisa ngatur waktu juga.

- g. Apakah Anda khawatir terhadap konten negatif dalam game online yang dimainkan anak Anda?

**Jawab:** Oh ya tentu sebagai orang tua saya juga khawatir, di dalam game gimana isinya apa saya juga kurang tau, kadang yang bikin saya takut justru kecanduan main game nya mas. Takutnya susah diatur juga apalagi unuk anak segitu kan masa depannya masih Panjang juga.

- h. Apakah Anda pernah bermain game online bersama anak Anda?

**Jawab:** Belum pernah si mas, tapi kalua ngeliat lagi main game ya pernah kadangkan main disebelah saya juga.

- i. Apakah anda merasa game online memiliki manfaat tertentu bagi anak Anda?



**Jawab:** Mungkin manfaatnya di pergaulan ya mas, kadang saya liat temen-temennya pada main kerumah, temen-temen yang belum pernah saya liat maksudnya. Kadang juga ngerjain PR bareng-bareng dirumah ya walaupun ujung-ujungnya nge game juga tapi ya ga masalah selagi tugas-tugas sekolah udah selesai. Itu si mas menurut saya.

## Lampiran II

### Dokumentasi

Foto Wawancara Dengan Anak-Anak yang Bermain *Game Online Mobile Legends*.





Foto DenganOrang Tua Anak





Foto Anak-Anak Sedang Bermain *Game Online Mobile Legends*.

