

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi saat ini, ternyata tidak hanya perkembangan teknologi yang semakin canggih tapi pola kehidupan manusia juga sekarang yang sudah serba modern dan mudah, dengan di dukunginya adanya hanphone. Perkembangan teknologi tersebut tidak hanya terjadi di kota saja, tetapi sudah berkembang juga di pedesaan. Dengan hadirnya Internet membuat kita lebih mudah untuk berkomunikasi. Macam-macam aplikasi yang terdapat di internet yakni facebook, twitter, instagram, path, whatsapp, line, game online, dan lain-lain.

Aplikasi game saat ini telah banyak dibuat oleh vendor aplikasi game besar, baik yang berbasis perangkat mobile maupun komputer. Banyak jenis game yang sangat diminati oleh para pecinta game. Game yang menggunakan media internet, misalnya berbagai jenis game yang bisa dimainkan, membuat game ini sangat populer dan mendapatkan pengguna yang melebihi target yang direncanakan oleh pembuat permainan atau game¹.

Dengan semakin berkembangnya teknologi hanphone dan internet, para pembuat game bersaing dalam menciptakan game yang menarik perhatian masyarakat luas. Yakni dengan membuat game yang terhubung dengan internet atau yang sering kita sebut dengan game online. Jenis game yang terkenal saat ini

¹ Fadly Firmansyah Putra, Akbar Rozak, Gilang Virga Perdana, Imas Maesharoh, “*Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University*”, diakses dari <https://journal.unsika.ac.id/index.php/politikomindonesiana/article/view/3236> Pada, 13 Oktober 2021.

dan banyak diminati yaitu game bergenre multiplayer battle. Jenis permainan ini, dapat dimainkan oleh lebih dari satu orang dalam satu waktu. Game online sebagai multimedia dapat menimbulkan minat yang tinggi terhadap pengguna, terutama game online yang menggunakan interaksi. Oleh sebab itu keterikatan dengan game menyebabkan kecanduan yang berdampak pada perubahan sosial.²

Tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi game online ini berfungsi sebagai sarana sosialisasi. Game online mengajarkan sesuatu yang baru karena frekuensi bermain yang sering. Karena sering melihat dan bermain game membuat seseorang meniru adegan dalam game tersebut. Penggunaan fasilitas hiburan, termasuk game online yang berlebihan, tentu berdampak negatif. Bagi remaja hal ini dapat mempengaruhi perilaku remaja yang mengarah pada penyimpangan sosial yang berdampak negatif.

Mandiri Jaya adalah sebutan untuk warnet yang terletak di Jalan Serikembang yang menyediakan bermacam- macam permainan online. Permainan online di mandiri jaya saat ini sangat digemari oleh para remaja di sekitar Desa Serikembang I. Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan, harga paket game online di Mandiri Jaya bervariasi dan relatif murah, sehingga para remaja berusaha untuk dapat bermain game online setiap hari.

Game online kini menjadi trend baru yang banyak di minati oleh semua remaja atau pelajar, oleh sebab itu seseorang tidak lagi bermain sendiri, akan tetapi seseorang dapat bermain bersama dengan puluhan bahkan ratusan orang

² Fadly Firmansyah Putra, Akbar Rozak, Gilang Virga Perdana, Imas Maesharoh, “*Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University*”, diakses dari <https://journal.unsika.ac.id/index.php/politikomindonesiana/article/view/3236> Pada, 13 Oktober 2021.

yang berasal dari berbagai lokasi atau tempat. Game online didefinisikan menurut Burhan sebagai game komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game. Dalam memainkan game online terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat computer ataupun smartphone dengan spesifikasi yang memadai serta langsung terkoneksi dengan data internet.³

Dengan demikian game online adalah game yang dapat diakses dan terhubung dengan internet. Permainan dalam game online berkisar dari game sederhana hingga game yang melibatkan grafik kompleks dan dunia virtual yang diisi banyak pemain secara bersamaan.

Sebelum versi resmi diterbitkan di tahun 2018, versi beta sudah ada sebelum tahun 2018. Kemunculan game *higgs domino* ini sering terlihat di iklan-iklan sosial media, seperti di facebook dan youtube. Awalnya, game *higgs domino* ini hanya dimainkan sama halnya game biasa pada umumnya. Jenis permainan dalam game *higgs domino* pun hanya gable, remi, catur dan jenis *game domino* pada umumnya.

Setelah setahun banyak peminat yang memainkan game ini dan yang terkenal itu adalah salah satu jenis permainan baru dalam game *higgs domino*, yaitu game *slot*, yang mana jenis permainan ini menghasilkan banyak *chip* bagi para pemain game yang beruntung. Kemudian banyak yang jadi penasaran dan

³ Andri Arif Kustiawan, Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online; Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*, Magetan: CV Ae Media Grafika, 2019, Hlm. 5-7

ingin mencobanya untuk main game, seperti halnya game judi, game *slot* juga membuat para pemain game ketagihan.

Para pemain game yang kalah pun mencoba membeli *chip* dari para pemain game yang menang untuk menghilangkan ketagihan tersebut. Lama kelain *chip* game *higgs domino* pun diperjual belikan karena banyak yang ingin membeli, sedangkan yang menang di game *slot* sedikit. Setelah beberapa bulan banyak pemain game baru bertambah, karena tergiur dengan mahalnnya harga *chip higgs domino* karena game *slot* di dalamnya.

Secara garis besar game *higgs domino* adalah media permainan online. Seperti kartu *remi*, *domino*, *slot*, *ludo*, *taxas*, *ludo*, dan lain sebagainya. Pemilik game *higgs domino* ini adalah Husain atau Lee Chaihock yang beralamat Jl. M. H Thamrin Jakarta Pusat.

Saat ini game online banyak sekali digemari oleh kalangan remaja, karena masa remaja adalah masa perubahan dari anak-anak menuju dewasa. Di masa remaja inilah akan mengalami perubahan, yang mana dalam masa perubahan ini seseorang akan mengalami perubahan sikap, fisik, emosi, dan perilaku. Game tidak bisa lagi dianggap sebagai alat bermain untuk anak-anak saja, melainkan Pasar utama industri ini merupakan kaum muda. Jenis game saat ini sangat bermacam-macam. Bahkan ada yang khusus untuk orang dewasa, karena level permainan di dalam game tersebut dan secara statistik, para gamers saat ini rata-rata rata-rata berumur 12 tahun hingga 35 tahun.

Dalam proses mencapai nilai-nilai etika merupakan salah satu yang mempunyai peranan penting. Etika melukiskan seharusnya manusia hidup agar

menjadi manusia seutuhnya.⁴ Etika yang berisikan teori dalam sebuah tindakan, yang berfungsi sebagai pembeda antara tindakan baik dan tindakan buruk dengan melalui proses pertimbangan-pertimbangan oleh akal pikiran. Etika yang berawal dari membicarakan masalah perbuatan atau tingkah laku manusia, mana yang dapat dinilai baik dan mana yang dinilai tidak baik.⁵

Etika merupakan suatu kajian yang mempelajari tentang bagaimana manusia menggunakan tingkah laku untuk berpikir sistematis, kritis, agar mengarah ke berpikir kebaikan dan tidak berpikir kepada keburukan.⁶

Diantara semua tindakan yang diambil yang betul adalah tindakan yang sejauh dapat kita perhitungkan akan memajukan kepentingan semua orang yang dapat kita pengaruhi. Akibat yang memberikan manfaat dapat dikatakan baik adalah perbuatan yang berguna, melalui tindakan dan perilaku akan nikmat dan kebebasan dari yang tidak enak.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat sejumlah dari kalangan remaja di Desa Serikembang I Kecamatan Payaraman yang tidak bisa lepas dari smartphonenya. Dan dari berbagai gerak-gerik remaja tersebut yang menarik perhatian peneliti adalah sedang bermain game *higgs domino*. Dampak game *higgs domino* terhadap etika remaja di Desa Serikembang I Kec. Payaraman tersebut di buktikan sejak game ini bisa menghasilkan uang yang cukup besar. Sehingga para remaja pun beramai-ramai memainkan game *higgs domino* ini.

⁴ Franz Magnis Suseno, *13 Tokoh Etika: Dari Zaman Yunani Sampai Abad Ke-19*, Yogyakarta: PT Kanisius 1997, Hlm. 5

⁵ Sudjarwo dan Supomo Kandar, *Filsafat Etika*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2018, Hlm. 1

⁶ Syefriyeni, *Etika; Dasar-Dasar Filsafat Moral*, Palembang, IAIN Raden Fatah Press, 2006, Hlm. 14

Berdasarkan realitas di atas, untuk mengetahui bagaimana dampak game *higgs domino* terhadap etika remaja, maka penulis tertarik untuk meneliti permasalahan tersebut dalam sebuah skripsi yang berjudul “**Dampak Game Higgs Domino Terhadap Etika Remaja Di Desa Serikembang I Kec. Payaraman**”.

B. Batasan Masalah

Untuk tidak memperluas dan menyimpang dari tujuan pokok penelitian ini, maka penulis memberikan batasan masalah yang hendak di fokuskan hanya dalam permainan game *higgs domino slot* di kalangan remaja Desa Serikembang I Kec. Payaraman.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat ditarik suatu permasalahan yang meliputi:

1. Apa faktor-faktor penyebab remaja mengakses game *higgs domino*?
2. Bagaimana dampak game *higgs domino* terhadap etika remaja di Desa Serikembang I Kec. Payaraman dalam perspektif Jhon Stuar Mil?

D. Tujuan penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menjelaskan faktor-faktor remaja mengakses game *higgs domino*
2. Menjelaskan dampak game *higgs domino* terhadap etika remaja di Desa Serikembang I Kec. Payaraman.

E. Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran tentang dampak game *higgs domino* terhadap etika remaja di Desa Serikembang I Kec. Payaraman. Selain itu di harapkan dapat berguna:

a. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan aqidah dan filsafat islam, fenomena etika remaja. Dan peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat berguna bagi masyarakat terhadap fenomena yang terjadi pada remaja dan menjadikan sumber referensi dalam penelitian selanjutnya.

b. Secara praktis

Bagi instansi, penelitian ini bisa dijadikan sebagai bentuk bahan pertimbangan dan masukan mengenai dampak game *higgs domino* terhadap etika remaja. Bagi peneliti menambah informasi tentang dampak game *higgs domino* terhadap etika remaja di Desa Serikembang I Kec. Payaraman, dan sebagai tugas akhir kuliah yaitu skripsi.

G. Tinjauan Pustaka

Terdapat beberapa kajian yang membahas tentang game online, sebuah penelitian harus mempunyai sumber yang bisa menunjang peneliti dalam menulis, karena itulah penting dalam mengkaji studi dan tulisan sebelumnya, setelah melakukan kajian penulis menemukan sedikit persamaan dalam tulisan. Namun dalam penelitian sebelumnya belum ada yang membahas secara detail mengenai

dampak game *higgs domino* terhadap etika remaja di Desa Serikembang I Kec. Payaraman, oleh karenanya penulis menganggap perlu dilaksanakan penelitian.

Pertama, Skripsi Nurfadilah Ramdani, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makasar 2018, yang berjudul *pengaruh game online terhadap minat belajar siswa kelas VI SDN Bawakareng 1 Kota Makasar*. Dalam skripsi ini, terdapat kesimpulan sebagai berikut: (1) Game online mempunyai pengaruh positif terhadap minat belajar siswa di SD Negeri Bawakareng 1 kota Makasar. (2) banyak waktu yang digunakan untuk bermain game online maka, semakin rendah minat belajar siswa. Kemudian waktu yang digunakan siswa untuk bermain game online rata-rata dua hingga tiga jam dengan sistem paket yang disediakan di tempat game center atau warnet. (3) waktu belajar yang digunakan siswa untuk belajar dirumah sangat dikit sekali yaitu siswa belajar ketika mendekati ujian saja.⁷ Dari penelitian ini sudah terlihat yang akan dibuat, yang mana penelitian di atas tentang pengaruh game online terhadap minat belajar siswa kelas VI SD Negeri Bawakareng 1 kota Makassar. Sedangkan penelitian yang akan di tulis, melihat dampak dari seringnya remaja bermain game *higgs domino*.

Kedua, Skripsi Faiq Khoridatul Izza, Prodi Studi Agama-Agama Fakultas Ushuluddin Dan Filsafat Uin Sunan Ampel Surabaya 2019, yang berjudul *dampak game online terhadap perilaku keagamaan remaja Di Desa Modopuro Mojosari*. Dalam skripsi ini, terdapat kesimpulan sebagai berikut: Terdapat dampak negatif dari game online terhadap perilaku keagamaan remaja di desa modopuro

⁷ Nurfadilah Ramdani, skripsi: *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakareng 1 Kota Makasar*, Universitas Muhammadiyah Makasar 2018.

kecamatan mojosari yaitu lalai dalam melaksanakan sholat 5 waktu, kurang berminat mengaji, suka berkata bohong terhadap orang tua, berbicara tidak sopan, minimnya bersosial terhadap lingkungan sekitar rumah. Mayoritas orang tua tidak menerima game online, yang mana mempunyai dampak terhadap perilaku keagamaan anak-anak mereka misalnya lalai dalam melakukan kewajiban untuk melaksanakan sholat 5 waktu.⁸ Dari penelitian ini sudah terlihat yang akan dibuat, yang mana penelitian di atas tentang dampak game online terhadap perubahan perilaku keagamaan seperti dalam pelaksanaan sholat. Sedangkan penelitian yang akan diteliti dilihat dari segala sisi perbuatan remaja dalam bermain game *higgs domino*.

Ketiga, Agus Salim, Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Alauddin Makassar 2016, yang berjudul pengaruh game online terhadap perubahan perilaku belajar mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Alauddin Makassar. Dalam skripsi ini, terdapat kesimpulan sebagai berikut: (1) kenyataannya pengguna game online bagi mahasiswa prodi pendidikan agama islam fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Alauddin Makassar angkatan 2014 cukup tinggi. (2) game yang banyak diminati mahasiswa yaitu game berjenis petualangan, game berjenis strategi, game berjenis perang dan game berjenis balapan. Game ini biasanya dimainkan di waktu kosong pelajaran. (3) Perilaku belajar mahasiswa termasuk cukup baik, yang mana mahasiswa mampu mengontrol antara bermain game online dan belajar. Waktu belajar dimanfaatkan untuk belajar kemudian saat waktu istirahat

⁸Faiq Khoridatul Izza, skripsi:*Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari*. Uin Sunan Ampel Surabaya 2019.

digunakan untuk bermain game online, membaca buku dan lain sebagainya.⁹ Dari penelitian ini sudah terlihat yang akan dibuat, yang mana penelitian di atas tentang pengaruh game online terhadap perubahan perilaku belajar mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Alauddin Makassar Sedangkan penelitian yang akan diteliti dampak game *higgs domino* terhadap etika remaja di Desa Serikembang I Kec. Payaraman.

Keempat, skripsi Kautsar, Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Ar-Raniry 2019, yang berjudul *pengaruh game online terhadap prestasi akademik peserta didik di MAN 3 Aceh Besar*. skripsi ini, terdapat kesimpulan sebagai berikut: tingkat kecanduan bermain game online pada siswa cukup tinggi, dengan waktu yang dihabiskan rata-rata 4 jam dalam sehari yang biasanya bertempat di rumah atau di warung kopi. Jenis game yang dimainkan *mobile legend dan clash of titans dan PUBG*, ketiga inilah yang banyak diminati oleh siswa man 3 aceh besar.¹⁰ Dari penelitian ini sudah terlihat yang akan dibuat, yang mana penelitian hanya berfokus pada prestasi akademik siswa. Sedangkan penelitian yang akan diteliti dilihat fokus pada etika remaja dalam bermain game *higgs domino*.

Kelima, skripsi Muslim, Prodi Komunikasi Dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Uin Walisongo Malang 2019. Yang berjudul *pengaruh intensitas bermain game online terhadap akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan*. Skripsi ini, terdapat kesimpulan sebagai berikut: terdapat

⁹ Agus Salim, Skripsi: *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Alauddin Makassar*, Uin Aluiddin Makassar 2016

¹⁰ Kautsar, skripsi: *Pengaruh Gama Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Man 3 Aceh Besa*. Uin Ar-Raniry 2019.

pengaruh intensitas cukup besar dalam bermain game online terhadap akhlak remaja di desa rajek.¹¹ Dari penelitian ini sudah terlihat yang akan dibuat, yang mana penelitian hanya berfokus pada pengaruh intensitas bermain game online terhadap akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan, Sedangkan penelitian yang akan diteliti melihat dari sisi dampak game *higgs domino* yang mana mengakibatkan adanya perubahan etika serta sangat membutuhkan game *higgs domino* dalam keseharian remaja di Desa Serikembang I.

Berdasarkan uraian di atas, maka bisa dilihat perbedaan dan ada kesamaan yang signifikan. Dalam penelitian ini akan dibahas tentang dampak pecandu game *higgs domino* terhadap etika remaja di Desa Serikembang I Kec. Payaraman. Dengan demikian, penulis akan berusaha menguraikan dan mengkaji penelitian ini karena belum ada yang membahas tentang ini.

H. Metode Penelitian

Sebuah penelitian harus dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. Oleh karena itu, diperlukan metode-metode yang dapat digunakan selama penelitian berlangsung, sehingga dapat memperoleh data yang valid. Metode penelitian merupakan salah satu faktor penting dan penentu keberhasilan sebuah penelitian, karena termasuk masalah pokok dalam pelaksanaan, pengumpulan data yang sangat dibutuhkan dalam penelitian. Oleh karena itu, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

¹¹ Muslim, skripsi: *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan*, Uin Walisongo Malang 2019

1. Jenis dan bentuk penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, yaitu pelukisan secara fakta, data, atau objek perlengkapan yang bukan berupa rangkaian angka, tetapi berupa ungkapan bahasa atau wacana, melalui penafsiran yang tepat dan sistematis.¹²

Adapun bentuk penelitian ini adalah penelitian lapangan (*fiel research*) yaitu meneliti dengan observasi langsung ke lokasi penelitian atau subjek yang akan diteliti.¹³

2. Sumber data

Berdasarkan sumbernya, maka data penelitian ini dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu:

a. Data primer

Data primer adalah data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti dari sumber pertamanya.¹⁴ Peneliti mengumpulkan data primer dengan hasil survey seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam hal ini sumber primer yang digunakan antara lain, hasil wawancara dan subjek dalam penelitian ini adalah 25 orang, yang terdiri dari 21 remaja, 2 orang tua, 1 pemuka agama dan 1 kepala desa.

Penulis menggunakan data tersebut untuk mendapatkan informasi tentang dampak game *higgs domino* terhadap etika remaja di Desa Serikembang I Kec. Payaraman, yang hanya dibatasi oleh peneliti bagi remaja yang hanya melakukan

¹² Wahyu Wibowo, *Cara Cerdas Menulis Artikel Ilmiah*, Jakarta: Buku Kompas, 2011, Hlm. 43.

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, Bandung: Alfabeta, 2014, Hlm.22

¹⁴ M. sitorus, *sosiologi*, Jakarta: Erlangga, 2000, Hlm. 81.

bermain game *higgs domino slot* dan orang tua, karena selain mereka orang tua remaja, banyak orang tua tidak menyetujui dengan adanya game *higgs domino slot* karena game *higgs domino slot* membawa pengaruh buruk kepada anaknya, seperti berbohong, lupa waktu, jarang atau tidak melaksanakan sholat, berkata yang tidak sopan dan lain sebagainya. Para orang tua ini juga dianggap mampu menilai perilaku anaknya ataupun remaja lainnya yang sedang bermain game *higgs domino* ini.

b. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti melalui berbagai sumber kepustakaan yang ada. Data sekunder tersebut diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, internet / website, majalah, dan jurnal yang berkaitan dengan penelitian.¹⁵

3. Teknik pengumpulan data

a. Observasi

Merupakan pengamatan langsung suatu objek penelitian dengan cara di kumpulkan data penelitian dengan menggunakan indra penglihatan dan pendengaran yaitu mata, tanpa bantuan alat-alat lain.¹⁶ Observasi yaitu mengadakan pengamatan secara teliti dan seksama serta mencatat fenomena yang terjadi di Desa Serikembang I Kec. Payaraman ini. Observasi ini dilakukan pada objek yang diteliti yaitu etika remaja di Desa Serikembang I Kec. Payaraman.

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, Bandung: Alfabeta, 2014, Hlm. 187.

¹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, ...2014, Hlm. 203.

Lokasi observasi peneliti berada di Desa Serikembang I Kec. Payaraman yang terindikasi paling sering dikunjungi oleh kaum remaja. Oleh karena itu, dalam pengumpulan data peneliti mengamati secara langsung.

b. Wawancara

Wawancara Merupakan komunikasi dua orang atau lebih untuk saling bertukar informasi melalui tanya jawab sehingga mendapatkan informasi secara lisan dalam suatu pembicaraan. Wawancara dipakai untuk teknik pengumpulan data dalam melakukan studi pendahuluan untuk menemukan masalah yang harus diteliti dan mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.¹⁷ Wawancara tersebut diajukan kepada remaja yang terkait memainkan game *higgs domino* di Desa Serikembang I Kec. Payaraman. Tipe wawancara yang digunakan peneliti yaitu informan (orang yang diwawancarai) diberi kebebasan untuk memberikan penjelasan tentang apa yang diketahuinya mengenai game *higgs domino*.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu seperti tulisan, foto atau karya dari seseorang. Studi dokumen adalah kelengkapan dari pemakaian metode observasi langsung dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Hasil dari penelitian ini bisa dipercaya bila didukung oleh foto-foto karya tulis yang berkaitan dengan penelitian.¹⁸ Metode dokumentasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai profil remaja dalam memainkan game *higgs domino* di Desa Serikembang I Kec. Payaraman.

¹⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, Bandung: Alfabeta, 2014, Hlm. 195.

¹⁸ Sugiyono, "*Metode Penelitian Pendidikan*",...2014, Hlm. 329.

4. Teknik analisis data

Analisis data adalah proses menyusun data agar data dapat diinterpretasi, dilakukan dari sebelum penelitian selama di lapangan dan sesudah di lapangan. Dalam penelitian kualitatif analisis data dapat dilakukan selama proses dilapangan bersamaan dengan pengumpulan data. Menyusun data berarti mengelompokkan berbagai pola, tema, atau kategori. Interpretasi memberikan makna kepada analisis, menerangkan pola atau kategori, mencari hubungan antara berbagai konsep. Dalam analisis ini peneliti menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif. Sebelum data dianalisis ada beberapa tahap yang dilakukan menurut Miles and Huberman dilakukan dalam tiga tahap yaitu:¹⁹

a. Reduksi Data

Data yang diperoleh di lapangan disusun dalam bentuk uraian yang lengkap dan banyak. Untuk itu dilakukan analisis data melalui reduksi data, dirangkum, dipilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting yang terkait dengan problem, serta membuang hal-hal yang tidak perlu. Data yang direduksi memberikan lukisan yang lebih tajam tentang hasil pengamatan dan wawancara. Pada reduksi data dapat membantu peneliti dalam memberikan kode pada aspek yang dibutuhkan.

b. Penyajian data

Dalam penelitian kualitatif penyajian data ini dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antara golongan dan sejenisnya. Yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif dengan teks yang bersifat menjelaskan.

¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, Bandung: Alfabeta, 2014, Hlm. 338-345.

Dengan menyajikan data memudahkan peneliti untuk memahami yang terjadi dan dapat dipetakan dengan jelas.

c. Vertifikasi data

Data yang akan diperoleh, kemudian di fokuskan dan disusun secara berurutan. Kemudian melalui induksi data bisa diambil kesimpulan sehingga makna data dapat ditemukan. Tapi, kesimpulan tersebut masih bersifat sementara, bersifat umum, dan akan berkembang jika setelah penelitian berada di lapangan.

I. Sistematika penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini merupakan hal yang sangat penting karena mempunyai fungsi untuk menyatakan garis-garis besar dari masing-masing yang saling berurutan. Hal ini dimaksudkan agar tidak terjadi kekeliruan di dalam penyusunannya sehingga terhindar dari kesalahan didalam penyajian pembahasan masalah. Untuk mendapatkan gambaran yang jelas dan untuk memudahkan pembahasan skripsi ini, maka penulis menyusun secara sistematis sebagai berikut:

BAB I, Berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II, Membahas etika terdiri dari beberapa sub bab diantaranya (Pengertian Etika, Hakikat Filsafat Etika, Macam-Macam Etika, Tujuan Dan Ruang Lingkup Filsafat Etika).

BAB III, Berisikan gambaran umum Desa Serikembang I Kec. Payaraman terdiri dari beberapa sub bab diantaranya (sejarah Desa Serikembang I Kec. Payaraman, deskripsi tentang keadaan penduduk, yaitu aspek pendidikan, aspek

ekonomi, aspek sosial dan keagamaan. Serta sarana dan prasarana di Desa Serikembang I Kec. Payaraman, struktur organisasi pemerintahan Desa Serikembang I Kec. Payaraman).

BAB IV, Membahas analisis dampak game *higgs domino* terhadap etika remaja terdiri dari beberapa sub bab diantaranya (faktor-faktor yang mendorong para remaja mengakses game *higgs domin*, dan dampak game *higgs domino* terhadap etika remaja di Desa Serikembang I Kec. Payaraman).

BAB V, Penutup, yang di dalamnya akan dikemukakan kesimpulan dan saran.