

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi berasal dari bahasa Yunani yaitu *Technologia* menurut Webster Dictionary berarti *systematic treatment* atau penanganan sesuatu secara sistematis, sedangkan *techne* sebagai dasar kata teknologi berarti, *skill, science* atau keahlian, keterampilan, ilmu.

Menurut Jacques Ellul mendefinisikan teknologi sebagai keseluruhan metode yang secara rasional mengarah dan memiliki ciri efisiensi dalam setiap kegiatan manusia. Sedangkan menurut Vaza teknologi adalah sebuah proses yang dilaksanakan dalam upaya mewujudkan sesuatu secara rasional teknologi merupakan ilmu pengetahuan yang ditransformasikan dalam produk, jasa, dan struktur organisasi.

Jadi teknologi adalah cara di mana kita menggunakan ilmu pengetahuan untuk memecahkan masalah secara praktis.¹ Berbicara tentang teknologi salah satu produk dari ilmu teknologi adalah gadget yang sering kita temui dalam kehidupan sehari-hari, dan yang paling dekat dengan kita, hampir semua orang memilikinya baik itu orang tua, anak kecil, remaja, bahkan lansia sekalipun.

Salah satu bentuk teknologi yang sering di gunakan anak-anak untuk bermain game adalah gadget. Gadget adalah sebuah perangkat atau instrument

¹Rusman and Dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, (Bandung: Rajagrafindo Persada, 2011), hal. 78-97.

elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Gadget yang sering digunakan anak-anak jaman sekarang adalah gadget yang berbentuk smartphome dan juga tablet, alasan mereka adalah karena kedua barang tersebut relatif lebih kecil, dan juga mudah untuk mereka bawah kemana-mana, mereka menggunakan kedua barang itu hanya untuk main game, bahkan mereka rela menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk bermain game, bahkan sampai lupa makan, lupa ibadah, lupa tidur juga lupa belajar dan mengerjakan tugas rumah atau pr.

Tentu saja itu sangat berdampak sekali terhadap kehidupan mereka terutama terhadap akhlak anak, bahkan terlalu seringnya bermain game terkadang jika orang tuanya menasehati untuk berhenti sejenak dari bermain dan belajar terlebih dahulu sama sekali tidak mereka hiraukan nasehat orang tuanya itu, bahkan jika ada orang yang lewat didepannya sekalipun mereka tidak lihat, karena mereka begitu fokus dengan game gadgetnya itu. Anak akan suka bermain gadget jika di dalamnya ada aplikasi dan fitur yang menarik. Tidak heran jika banyak anak kecil di zaman sekarang ini yang sudah mahir menggunakan gadget karena gadget menjadi mainan setiap hari. Hal ini juga diamini oleh orang tua yang menganggap lumrah karena mereka lebih suka anaknya diam sambil bermain game dari pada anaknya rewel. Lebih parah lagi karena orang tuanya

juga sibuk dengan gadgetnya sendiri.² Nabi SAW bersabda: Didiklah anak-anak kamu sesungguhnya mereka diciptakan untuk zaman.³

Semua orang tua ingin memiliki anak yang sukses dan berakhlak mulia. Akhlak mulia atau moral yang tinggi merupakan karakter yang diharapkan orang tua dari anak-anaknya. Anak yang baik akhlaknya akan memberikan kebahagiaan pada orang tuanya di dunia dan akhirat. Sementara anak yang buruk akhlaknya akan membuat orang tua sengsara di dunia dan akhirat.⁴ Tidak sedikit dari generasi muda yang gagal menampilkan akhlak terpuji (*akhlak mahmudah*) sesuai harapan orang tua.⁵

Anak yang baik di dunia akan membantu orang tuanya, mendoakan mereka setelah meninggal. Sedangkan anak yang buruk akhlaknya akan menimbulkan berbagai macam problem, seperti berkelahi, melawan orang tua, dan lainnya. Hal-hal semacam itu akan menyusahkan orang tua di dunia. Bagaimana anak yang berakhlak buruk akan mendoakan orang tuanya ketika mereka meninggal, sedang untuk diri mereka sendiri saja selalu mereka aniaya. Islam sangat memperhatikan masalah akhlak atau moral.

Hal ini sesuai dengan misi Rasul untuk memperbaiki akhlak atau moral manusia. Zakiah Daradjat *Membina Nilai Moral di Indonesia* menyatakan bahwa:

²Atin Istiarni Triningsih, *Jejak Pena Pustakawan*, (Bantul: Azyan Mitra Media, 2018), hal. 133.

³Irja Putra Pratama dan Zulhijra, "Reformasi Pendidikan Islam Di Indonesia," *Jurnal PAI Raden Fatah 1*, 2019, hal. 121.

⁴Helmawati, *Pendidikan Keluarga*, (Bandung: PT: Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 155-156.

⁵Syarnubi, "Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Religiusitas Siswa Kelas IV Di SDN 2 Pengarayan," *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2019, hal. 90.

Masalah akhlak adalah suatu masalah yang menjadi perhatian orang di mana saja, baik dalam masyarakat yang telah maju maupun dalam masyarakat yang masih terbelakang. Karena kerusakan akhlak seseorang mengganggu ketenteraman yang lain. Jika dalam suatu masyarakat banyak orang yang rusak akhlaknya, akan guncanglah keadaan masyarakat itu. Oleh karena itu, pendidikan karakter berupa akhlak atau moral yang baik perlu ditingkatkan kembali apalagi di era globalisasi seperti sekarang ini. Akhlak yang dicontohkan Rasul, di antaranya adalah sopan-santun, jujur, saling menghargai, menghormati, dan menyayangi sesama makhluk ciptaan-Nya.⁶

Berbicara masalah game dan akhlak anak, di Desa Nganti Kecamatan Sanga Desa Kabupaten Musi Banyuasin, game seperti ini memang tidak bisa di pisahkan dari anak-anak di desa Nganti sebab jarang sekali di era modern ini mereka tidak mempunyai yang namanya gadget, hampir semuanya memiliki, dan mereka menggunakan gadget sebagian besar untuk bermain game, sebagian besar waktu mereka dihabiskan hanya untuk bermain game saja, tanpa tahu dampak dari semua itu. Di samping itu karena masyarakat di desa Nganti orang tuanya yang sibuk berkerja hingga tidak terlalu memperhatikan apa yang dilakukan anaknya sehari-hari, apakah mereka belajar dengan baik, mengerjakan tugas atau tidak, yang penting pada saat mereka pulang anaknya ada di rumah dan dalam keadaan baik-baik saja.

يٰۤاَوۡاۡمِلُوۡا۟ اَقۡبَلُۢمۡنۡ ضَلُّوۡا۟ اَفۡدَقُوۡمۡرِۙ اَهۡوَاۡ تَتَّبِعُوۡا۟ وَاَلَّا۟ اَلۡحَقُّ غَيۡرُ دِيۡنِكُمۡ فِىۡ تَغۡلُوۡا۟ اِلَّا۟ اَلۡكِتٰبِۙ يٰۤاَهۡلَۙ قُلۡ

اَلۡسَّبِيۡلِۙ سَوَآءٍ عَنۡ وَّضَلُّوۡا۟ كَثٰ

Artinya :*"Katakanlah: "Hai ahli Kitab, janganlah kamu berlebih-lebihan (melampaui batas) dengan cara tidak benar dalam agamamu. dan janganlah*

⁶Ibid.,hal. 160.

kamu mengikuti hawa nafsu orang-orang yang telah sesat dahulunya (sebelum kedatangan Muhammad) dan mereka telah menyesatkan kebanyakan (manusia), dan mereka tersesat dari jalan yang lurus". (Al-Maidah: 77).⁷

Dalam ayat tersebut menjelaskan menurut tafsir Quraish Shihab, (Katakanlah, "Hai Ahli Kitab!) para pemeluk agama yahudi dan agama Nasrani (janganlah kamu berlebih-lebihan) janganlah kamu melampaui batas dalam agamamu secara berlebih-lebihan (dengan cara tidak benar) yaitu dengan cara merendai Nabi Isa atau kamu mengakatnya secara berlebih-lebihan dari apa yang seharusnya (dan janganlah kamu mengikuti hawa nafsu orang-orang yang telah sesat dahulunya sebelum kedatangan Nabi Muhammad) mengikuti cara berlebih-lebihan yang pernah dilakukan oleh para pendahulu mereka (dan mereka telah menyesatkan kebanyakan) manusia (dan mereka tersesat dari jalan yang lurus), jalan yang hak; lafas as-sawaa' asalnya bermakna pertengahan.

Dari penjelasan tafsir Quraish Shihab dari surah Al-Maidah ayat 77 bahwa Allah melarang kita untuk bersikap secara berlebih-lebihan baik dalam agama maupun kehidupan kita sehari-hari.

Hasil observasi pada akhir bulan Desember tahun 2018 lalu pada saat mengetahui hasil rapot anaknya, ada kejadian yang membuat salah satu orang tua anak di desa Nganti marah besar terhadap anaknya sebab anak yang berprestasi dari dia SD hingga SMP selalu mendapatkan juara kelas dari juara 1-3 selalu ia raih, akan tetapi setelah diberikan hadiah karena prestasinya itu, yaitu hadiah yang berbentuk gadget, prestasi anak tersebut turun drastis. Hal ini tentu saja membuat

⁷Kementerian Agama, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya* (Bandung: Depongoro, 2014), Hal. 564.

orang tuanya kecewa besar terhadap anaknya itu, bahkan tidak hanya masalah prestasi, anak tersebut juga malas melakukan apa yang diperintakan orang tuanya, akhlak anak tersebut menjadi buruk dibandingkan sebelum ia memiliki gadget, karena sebagian waktunya dihabiskan untuk bermain game, anak tersebut menjadi pembangkang jika di saat ia sedang asyik bermain game orang tuanya memerintahkan untuk sekedar pergi ke warung untuk membeli bahan masakan atau tempat lain yang diperintahkan orang tuanya itu, selalu ada jawaban dari mulutnya, seperti, sebentar lagi, suruh saja adek kenapa harus saya.

Seperti itulah kiranya jawaban dari anak itu, bahkan ia yang dikenal sebagai anak yang senang berbaur dengan teman yang lainnya pun sekarang menjadi anti sosial, karena dia lebih senang di rumah sambil bermain game dari pada bermain dengan teman-temannya, selain itu anak tersebut menjadi pembangkang, bersikap kurang sopan baik dari segi berbicara maupun perbuatannya.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan mengangkat penelitian skripsi yang berjudul **“DAMPAK BERMAIN GAME TERHADAP AKHLAK ANAK USIA 6-14 TAHUN DI DESA NGANTI KECAMATAN SANGA DESA KABUPATEN MUSI BANYUASIN”**.

B. Identifikasi Masalah

1. Rusaknya hubungan anak dan orang tua, karena anak terlalu fokus dengan game yang terdapat di dalam gadgetnya.
2. Nilai anak di sekolah turun, diakibatkan bermain game gadget lebih menarik dari pada belajar.
3. Anak akan menjadi anti sosial, karena kurang adanya interaksi anak tersebut dengan teman sebayanya karena lebih fokus pada game yang sedang ia mainkan.
4. Agresif, anak akan menjadi lebih agresif jika terganggu ketika bermain game, bahkan tak jarang mereka akan lebih suka menyendiri dan kurang peduli pada apa yang terjadi disekitarnya.
5. Bermain game terlalu lama juga menyebabkan anak lupa waktu, tak sedikit anak yang terlalu lama bermain game berlama-lama lupa makan dan juga lupa tidur.
6. Terlalu lama bermain game juga menyebabkan anak terbiasa memainkannya dan akan timbul kebiasaan untuk mereka bermain sepanjang hari tanpa peduli apakah ada PR atau kah ada les dan kegiatan lain yang seharusnya mereka kerjakan pada saat itu.

C. Batasan Masalah

Agar bahasan ini tidak menyimpang dari konsep yang dibuat, untuk itu penelitian ini dibatasi hanya tentang dampak bermain game terhadap akhlak anak usia 6-14 tahun di Desa Nganti Kecamatan Sanga Desa Kabupaten Musi Banyuasin.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana akhlak anak usia 6-14 Tahun yang gemar bermain game di Desa Nganti Kecamatan Sanga Desa Kabupaten Musi Banyuasin ?
2. Bagaimana dampak bermain game terhadap akhlak anak usia 6-14 tahun di Desa Nganti Kecamatan Sanga Desa Kabupaten Musi Banyuasin ?

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui bagaimana akhlak anak yang gemar bermain game di Desa Nganti Kecamatan Sanga Desa Kabupaten Musi Banyuasin.
- b. Untuk mengetahui adakah dampak bermain game terhadap akhlak anak usia 6-14 tahun di Desa Nganti Kecamatan Sanga Desa Kabupaten Musi Banyuasin.

2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah :

a. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan untuk menambah khazanah perpustakaan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, dan juga dapat dijadikan salah satu studi banding bagi para peneliti selanjutnya.

b. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif untuk orang tua, pemuka agama, masyarakat, dan juga lembaga terkait, di Desa Nganti Kecamatan Sanga Desa Kabupaten Musi Banyuasin, dan dapat dijadikan referensi mengenai dampak bermain game terhadap akhlak anak usia 6-14 tahun.

F. Tinjauan Kepustakaan

Tinjauan kepustakaan adalah uraian tentang hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang sedang direncanakan. Bagian ini ditujukan untuk memastikan kedudukan dan arti penting penelitian yang direncanakan dalam konteks keseluruhan penelitian yang lebih luas, dengan kata lain menunjukkan bahwa penelitian yang akan dilakukan belum ada yang membahas. Selain itu juga untuk memberikan gambaran atau batasan-batasan teori yang akan di pakai sebagai landasan penelitian.⁸Berdasarkan pengertian di atas peneliti mengkaji beberapa tinjauan kepustakaan antara lain sebagai berikut:

⁸Tim Penyusun, Pedoman Penyusunan dan Penulisan Skripsi Program Sarjana: Program Studi Pendidikan Agama Islam (Palembang: UIN Press, 2016), hal. 15.

1. Kholifah Istiqomah, dalam skripsinya yang berjudul “Dampak *game* pada kepribadian sosial anak (Studi kasus Kelas V SD Islam Al Madina Semarang) Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif.⁹

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui dokumentasi, wawancara dan observasi. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah dampak *game* pada kepribadian sosial anak (studi kasus kelas V SD Islam Al Madina), dapat disimpulkan bahwa bermain *game* memiliki tingkat kecanduan yang berbeda-beda bagi pemain, yaitu: kadang, sering, dan selalu.

Tingkat kecanduan *game* dapat dilihat dari intensitas anak bermain *game*. Frekuensi bermain *game* yang semakin lama, maka semakin banyak pula dampak *game* pada kepribadian sosial anak. Hasil yang diperoleh dari setiap intensitas bermain *game* dapat diprosentasikan sebagai berikut: intensitas bermain *game* kategori kadang sebesar 40%, kategori sering 40%, dan kategori selalusebesar 20%. Kepribadian sosial anak yang dipengaruhi karenabermain *game* juga dapat dilihat dari jenis *game* yang dimainkan oleh anak. Anak yang bermain *game* dengan jenis *game* yang memiliki unsur kekerasan dapat berdampak buruk pada kepribadian sosial anak. Sebagian besar subjek yang bermain *game* dapat berdampak bagi kepribadian sosialnya, antara lain: sikap pembangkangan, agresi, berselisih/bertengkar,

⁹Kholifah Istiqomah, “Dampak Game Pada Kepribadian Sosial Anak (Studi Kasus Kelas V SD Islam Al Madina Semarang)” (UIN Walisongo Semarang, 2016).

menggodap, persaingan, kerjasama, tingkah laku berkuasa, mementingkan diri sendiri, dan simpati.

Persamaannya adalah sama-sama membahas tentang dampak game, sedangkan perbedaannya adalah penelitian di atas membahas tentang dampak game pada kepribadian sosial anak sedangkan penelitian ini tentang dampak bermain game terhadap akhlak anak usia 6-14 tahun.

2. Kingkin Dyah Ayuningtyas, dalam skripsinya yang berjudul “Perubahan pola perilaku anak-anak dan remaja penggemar *game* pada rental *playstation* (Studi Kasus di Desa Klirong Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif.¹⁰

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui wawancara dan observasi. Hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Masyarakat Desa Klirong memberikan pendapat mengenai keberadaan rental *playstation* yaitu adanya rental *playstation* menunjukkan masyarakat Desa Klirong sudah modern, merangsang siswa untuk meningkatkan kemampuan *problem solving*, namun ada juga yang berpendapat bahwa keberadaan rental *playstation* mengganggu waktu belajar siswa dan mengganggu ketentraman lingkungan sekitar rental *playstation*. Persepsi yang lebih berkembang di masyarakat adalah persepsi yang cenderung bersifat negatif, yaitu merugikan anak-anak dan remaja.

¹⁰Kingkin Dyah Ayuningtyas, “Perubahan Pola Perilaku Anak-Anak Dan Remaja Penggemar Game Pada Rental Playstation (Studi Kasus Di Desa Klirong Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen)” (Universitas Negeri Semarang, 2015).

- b. Kegemaran anak-anak dan remaja bermain *playstation* mengakibatkan perubahan perilaku yang cenderung negatif dan positif. Perilaku negatif anak-anak dan remaja penggemar *playstation* di Desa Klirong yaitu berbohong, malas, membangkang serta tidak menghormati orangtua dan guru, tidak sopan, berperilaku menyimpang, meniru adegan pada permainan *playstation*, dan kurang bersosialisasi dengan teman sebaya di lingkungan rumah serta kurang aktif mengikuti kegiatan positif remaja di desa, memalak, mencuri, dan berjudi. Sedangkan perilaku positif adalah pemberani, menyalurkan hobi sesuai dengan permainan yang disukainya dan pintar memecahkan masalah. Akan tetapi, berdasarkan pendapat orangtua dan guru, *playstation* lebih banyak memberikan dampak negatif daripada positif dalam perilaku anak-anak dan remaja.
- c. Terdapat tiga bentuk kontrol sosial orangtua terhadap anak-anak dan remaja yaitu *preventif* dengan cara menasehati dan memantau kegiatan anak sehari-hari melalui telepon dan secara langsung menjemput anaknya ke rental *playstation*. Kedua adalah kontrol sosial bentuk *represif* yaitu dilakukan dengan menghukum anaknya yang telah melanggar norma, dan yang ketiga adalah kontrol sosial dalam bentuk *coercion* yang dilakukan dengan mengancam dan menakut-nakuti anak. Masyarakat melakukan kontrol sosial kepada pemilik rental *playstation* dalam bentuk *preventif* dengan membuat kesepakatan dan menasehati pemilik rental *playstation*

secara langsung. Bentuk control sosial yang kedua adalah *coercion* dengan mengancam pemilik rental *playstation*. Sedangkan kontrol sosial pada anak-anak dan remaja dilakukan dalam tiga bentuk yaitu *preventif* dengan cara mengunjungi anak secara langsung di rental *playstation* dan menasehati. Kedua adalah *represif* dengan cara memberikan hukuman berupa point. Ketiga adalah *coercion* dengan cara mengancam anak. Bentuk control sosial tersebut belum berjalan dengan efektif. Kontrol sosial belum berjalan dengan efektif karena kurang adanya konsistensi dalam pemberian aturan dan sanksi baik dari orangtua ataupun masyarakat kepada anak-anak dan remaja penggemar *playstation*.¹¹

Persamaannya adalah sama-sama membahas tentang game, sedangkan perbedaannya adalah penelitian di atas membahas tentang perubahan pola perilaku anak-anak dan remaja penggemar *game* pada rental *playstation*, sedangkan penelitian ini tentang dampak bermain game terhadap akhlak anak usia 6-14 tahun.

3. Rizky Anggraini, dalam skripsinya yang berjudul “Dampak pengasuhan orang tua yang kecanduan game online terhadap perkembangan anak”, Jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus.¹²

¹¹*Ibid.*, hal. 130.

¹²Rizky Anggraini, “Dampak Pengasuhan Orang Tua Yang Kecanduan Game Online Terhadap Perkembangan Anak” (Universitas Negeri Semarang, 2015).

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Orang tua yang mengalami kecanduan game online apabila orang tersebut bermain game lebih dari 4 jam dalam sehari dan 4 hari dalam waktu satu minggu. Pengasuhan yang diterapkan oleh orang tua yang mengalami kecanduan game online adalah pengasuhan menuruti, karena dalam memberikan pengasuhan kedua keluarga tersebut tidak pernah membebaskan tanggungjawab rumah tangga kepada anak, anak dibebaskan untuk melakukan apapun. dalam pengawasan juga kurang diberikan kepada anak-anak sehingga anak-anak menjadi bebas melakukan apapun.
- b. Dampak yang dialami orang tua yang kecanduan game online dilihat dari perkembangan fisik tidak berdampak negatif, sedangkan dalam perkembangan kognitif cukup memiliki dampak negatif yaitu mengalami keterlambatan dalam perkembangan kognitif, yaitu kebingungan dalam menghafal huruf, angka, masih tidak bisa membedakan warna, ada yang mengalami keterlambatan berjalan, berbicara, mengalami gagap, dan tidak memiliki motivasi dalam belajar sehingga tidak naik kelas. Sedangkan perkembangan psikososial mengalami beberapa dampak yaitu kurangnya pengawasan orang tua menyebabkan anak menjadi tidak terkontrol dan

tidak merasa aman contohnya adanya anak yang menjadi korban pelecehan seksual dan anak-anak yang menonton video porno tanpa diketahui oleh orang tuanya sendiri.

Persamaannya adalah sama-sama membahas tentang game, sedangkan perbedaannya adalah penelitian di atas membahas dampak pengasuhan orang tua yang kecanduan game online terhadap perkembangan anak, sedangkan penelitian ini tentang dampak bermain game terhadap akhlak anak usia 6-14 tahun.

G. Kerangka Teori

Kerangka teori merupakan uraian singkat tentang teori yang dipakai dalam penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian. Kerangka teori yang dipakai penulis untuk dijadikan acuan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah tentang dampak bermain game terhadap akhlak anak usia 6 - 14 tahun.

1. Game

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Dalam setiap game terdapat peraturan yang berbeda-beda untuk memulai permainannya sehingga membuat jenis game semakin bervariasi. Karena salah satu fungsi game sebagai penghilang stress atau rasa jenuh maka hampir setiap orang senang bermain game baik anak kecil, remaja maupun dewasa, mungkin hanya berbeda dari jenis game yang dimainkannya saja. Di bawah ini

merupakan sebagian definisi dan pengertian game menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut:¹³

Menurut John C Beck & Mitchell Wade game adalah penarik perhatian yang telah terbukti. Game adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi.

Sedangkan Menurut Ivan C. Sibero game merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan dan dinikmati para pengguna media elektronik saat ini.

Berdasarkan pengertian di atas game adalah salah satu media hiburan yang banyak digemari oleh berbagai kalangan dari anak kecil hingga orang dewasa juga memainkan game. Dengan perkembangan teknologi yang pesat seperti sekarang ini, game menjadi semakin komplis dan juga praktis. Misalnya sekarang orang tidak perlu game console untuk memainkan game, karena sekarang anak-anak maupun orang dewasa dapat memainkan game di PC, laptop bahkan gadget smartpone yang sering mereka bawa kemana-mana, tak heran di mana pun mereka berada mereka bisa memainkan game yang mereka senangi kapan pun dan di mana pun mereka berada.

2. Akhlak

Secara etimologi (bahasa), kata *akhlaq* berasal dari bahasa Arab yang merupakan jamak dari kata *khuluq*, yang berarti adat kebiasaan, perangai, tabiat, dan *murū'ah*. Dengan demikian, secara etimologi, akhlak dapat artikan sebagai budi perkerti, watak, dan tabiat. Dalam bahasa Inggris istilah ini

¹³Mokhammad Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukatif Dengan Construct 2: Tutorial Sederhana Construct 2*, (Malang: Maski, 2018), hal.1.

sering diterjemahkan sebagai *character* (karakter).¹⁴ Adapun pengertian akhlak secara terminology (istilah), menurut para ulama adalah sebagai berikut:¹⁵

Menurut Imam Al-Ghazali, akhlak adalah hay'at atau sifat yang tertanam dalam jiwa yang dari padanya lahir perbuatan-perbuatan yang spontan tanpa memerlukan pertimbangan dan pemikiran. Maka jika sifat tersebut melahirkan suatu tindakan yang terpuji menurut ketentuan akal dan norma agama, ia dinamakan akhlak yang baik, tetapi jika ia menimbulkan tindakan yang jahat, maka ia dinamakan akhlak yang buruk.

Sedangkan menurut Ibnu Maskawaih, akhlak adalah keadaan jiwa seseorang yang mendorong untuk melakukan perbuatan-perbuatan tanpa melalui pertimbangan pikiran terlebih dahulu. Keadaan ini terbagi dua, ada yang berasal dari tabiat aslinya, ada pula yang diperoleh dari kebiasaan yang berulang-ulang. Boleh jadi, pada mulanya tindakan itu melalui pikiran dan pertimbangan, kemudian dilakukan terus menerus, maka jadilah suatu bakat dan akhlak.

Muhyiddin Ibnu Arabi. juga mengatakan bahwa akhlak adalah keadaan jiwa seseorang yang mendorong manusia untuk berbuat tanpa melalui pertimbangan dan pilihan terlebih dahulu. Keadaan tersebut boleh jadi merupakan tabiat atau bawaan, dan boleh juga merupakan kebiasaan melalui latihan dan perjuangan.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan yang di maksud dengan akhlak adalah tabiat atau sifat yang melekat pada diri seseorang, yakni keadaan jiwa yang telah terlatih, sehingga dalam jiwa tersebut benar-benar telah melekat sifat-sifat yang melahirkan perbuatan-perbuatan dengan mudah dan spontan tanpa dipikirkan dan diangan-angankan lagi, jika suatu sifat itu melahirkan suatu tindakan yang terpuji, maka ia dinamakan akhlak yang baik atau akhlak terpuji, tetapi jika mala sebaliknya sifat tersebut melahirkan

¹⁴Samsul Munir Amin, *Ilmu Akhlak*, (Jakarta: Amzah, 2016), hal. 1.

¹⁵*Ibid.*, hal. 3–4.

perbutan yang jahat, maka ia dinamakan akhlak yang buruk atau akhlak tercela.

كثيْرًا اللهُ وَذَكَرَ الْآخِرَةَ وَالْيَوْمَ اللهُ يَرْجُوا كَان لِمَنْ حَسَنَةٌ أَسْوَةٌ اللهُ رَسُولٍ فِي لَكُمْ كَانَ لَقَدْ

Artinya: “*Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan Dia banyak menyebut Allah*”.(Al-Ahzab : 21).¹⁶

Dalam ayat tersebut menjelaskan menurut tafsir Al-Muyassar, dan sesungguhnya di dalam ada yang diucapkan, dilakukan dan dikerjakan oleh Rasulullah terdapat suri teladan yang baik untuk kalian. Dia dengan jiwanya yang mulia mengikuti peperangan, maka bagaimana kalian pelit dari jiwa Rasulullah, dan tidaklah mengikuti Rasulullah-sallallahu ‘alaihi wa sallam- kecuali orang-orang yang mengharapkan hari akhir dan beramal untuk menghadapinya serta banyak mengingat Allah. Adapun orang yang tidak mengharapkan hari akhir dan tidak banyak mengingat Allah, maka ia bukanlah orang yang mengikuti Rasulullah-sallallahu ‘alaihi wa sallam-.

Dari ayat dan tafsir di atas dapat saya simpulkan bahwa ayat tersebut telah menjelaskan bahwa Rasulullah –sallallahu ‘alaihi wa sallam- adalah suri teladan yang baik untuk kita semua hingga hari akhir zaman yang patut untuk kita contohi.

¹⁶Agama, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*, Hal. 564..

Akhlak adalah bukti tingkah laku dari nilai yang diyakini seseorang. Akhlak merupakan bagian terpenting dari keimanan. Akhlak juga salah satu tolak ukur kesempurnaan iman seseorang. Terawatnya ruhiyah akan membuahkan bagusnya akhlak seseorang. Allah SWT dalam beberapa ayat senantiasa menggandengkan antara iman dengan perbuatan baik. Nabi Muhammad SAW pun ketika ditanya tentang siapakah yang paling baik imannya, ternyata jawab Nabi Muhammad SAW adalah yang baik akhlaknya (*ahsanuhum khuluqan*).¹⁷

Berdasarkan penjelasan tentang game dan juga akhlak di atas bahwa anak-anak zaman sekarang memang tidak dapat dipisahkan dari yang namanya gadget, hampir setiap anak memilikinya, dan menggunakan barang tersebut untuk bermain game, bahkan mereka rela menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk bermain game tanpa tau dampak dari itu semua.

Makna bermain bagi seseorang tujuannya adalah menciptakan suasana positif, gembira, ceria, kolektifitas bersama teman dan lain-lainnya. Jika sebuah permainan atau game justru mengakibatkan hal negatif atau sebaliknya, maka orang tua harus mewaspadainya. Diantara dampak negatif game yaitu membuat anak tersebut menjadi berperilaku kekerasan. Beberapa orang tua mengaku tidak tahu bahwa game yang diberikan pada anaknya mengandung unsur kekerasan. Padahal dalam sampul game telah ditampilkan

¹⁷Ahmad Sulaiman, *Pendidikan Agama Islam*, (Palembang: Surya Adi Pratama, 2016), hal. 11.

rating yang disesuaikan dengan usia pemainnya. Bila anak memainkan game online maka juga perhatikan ratingnya, biasanya rating akan muncul pada bagian awal permainan. Namun kebanyakan anak zaman sekarang lebih suka game yang berlatar kekerasan seperti perang, saling serang dan sebagainya. Selain itu dampak negatif dari game juga dapat menimbulkan perilaku agresif, bagi mereka yang sudah kecanduan sikap agresif yang berlebihan pada akhirnya juga tanpa mereka sadari mereka praktekkan dalam kehidupan nyata, hal ini yang menyebabkan seseorang menampilkan pola-pola perilaku agresif yang tak biasa. Misalnya, marah besar jika aktivitas bermian mereka terganggu. Maka dari itu orang tua sangat berperan penting untuk mengetahui game apa yang anak-anak mereka main, apakah berdampak negatif atau tidak terhadap akhlak anaknya sehari-hari.

H. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah batasan pengertian yang dijadikan pedoman untuk melakukan sesuatu kegiatan atau pekerjaan, misalnya penelitian. Oleh karena itu, definisi ini disebut juga definisi kerja karena dijadikan pedoman untuk melaksanakan suatu penelitian atau pekerjaan tertentu. Definisi ini disebut juga definisi subjektif karena disusun berdasarkan keinginan orang yang akan melakukan pekerjaan atau penelitian.¹⁸

¹⁸Widjono, *Bahasa Indonesia Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian Di Perguruan Tinggi*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2007), hal. 120.

Dalam penelitian ini ada beberapa definisi yang dapat diartikan sebagai berikut:

1. Game

Game adalah salah satu media hiburan yang banyak digemari oleh berbagai kalangan dari anak kecil hingga orang dewasa juga memainkan game. Dengan perkembangan teknologi yang pesat seperti sekarang ini, game menjadi semakin komplis dan juga praktis. Misalnya sekarang orang tidak perlu game console untuk memainkan game, karena sekarang anak-anak maupun orang dewasa dapat memainkan game di PC, laptop bahkan gadget smartphone yang sering mereka bawa kemana-mana, tak heran di mana pun mereka berada mereka bisa memainkan game yang mereka sukai kapan pun dan di mana pun mereka berada.

2. Akhlak

Akhlak adalah tabiat atau sifat yang melekat pada diri seseorang, yakni keadaan jiwa yang telah terlatih, sehingga dalam jiwa tersebut benar-benar telah melekat sifat-sifat yang melahirkan perbuatan-perbuatan dengan mudah dan spontan tanpa dipikirkan dan diangan-angankan lagi, jika suatu sifat itu melahirkan suatu tindakan yang terpuji, maka ia dinamakan akhlak yang baik atau akhlak terpuji, tetapi jika malah sebaliknya sifat tersebut melahirkan perbuatan yang jahat, maka ia dinamakan akhlak yang buruk atau akhlak tercela.

I. Metodologi Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Pada penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Best menyatakan penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai dengan apa adanya.¹⁹

Sedangkan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Pada pendekatan ini, peneliti membuat suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden atau narasumber, dan melakukan studi pada situasi yang alami.

2. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Data

Data adalah sesuatu yang digunakan atau dibutuhkan dalam penelitian dengan menggunakan parameter tertentu yang telah ditentukan. Data menurut jenisnya dikelompokkan menjadi dua yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

¹⁹Hamid Darmadi, *Dimensi-Dimensi Metode Penelitian Pendidikan Dan Sosial*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 186.

Jenis data dalam penelitian ini adalah menggunakan jenis data kualitatif. Data kualitatif adalah data yang dinyatakan dalam bentuk bukan angka, tetapi berbentuk kata, kalimat, gambar atau bagan.²⁰

b. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini diklasifikasikan pada sumber data primer dan data sekunder.

1) Data Primer

Data primer adalah pengumpulan data yang dilakukan secara langsung oleh peneliti terhadap sasaran, yaitu data yang didapatkan melalui wawancara langsung dari responden yang sering memainkan game, dan motivasi mereka sehingga sering memainkan game pada anak di desa Nganti yang berusia 6 tahun sampai usia 14 tahun. Data primer yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri atas:

- a) Kepala desa Nganti, untuk mengetahui keadaan yang terjadi di desa Nganti, terutama untuk mengetahui akhlak anak di desa Nganti di zaman teknologi saat ini, yang mana hampir setiap anak mempunyai gadget.
- b) Sekretaris desa Nganti, untuk memperoleh data-data yang menunjang serta mengetahui masyarakat yang seharusnya diteliti.

²⁰*Ibid.*, hal. 14.

- c) Anak dan Orang tua anak yang suka memainkan game, dalam hal ini adalah ibu, ayah dan saudarah anak tersebut sebagai orang terdekatnya.
- d) Masyarakat di desa Nganti, untuk menjelaskan dan menguatkan wawancara secara lengkap, masyarakat ini biasanya tetangga tempat tinggal si anak yang ingin diteliti yang mengetahui mengenai anak yang akan diteliti.

2) Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang apabila pengumpulan data yang diinginkan diperoleh dari orang lain atau tempat lain.²¹ Misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen, yang berupa rekaman atau foto, yang berkaitan dengan judul peneliti. Data sekunder dalam penelitian ini yang ambil dari kantor kepala desa Nganti atau sekretaris desa Nganti yang berbentuk arsip-arsip yang berkaitan dengan masalah penelitian, seperti untuk mengetahui sejarah desa Nganti, mengetahui keadaan masyarakat di desa Nganti, pekerjaan, dan juga jumlah penduduk yang ada di desa Nganti.

3. Informan Penelitian

Sugiyono menerangkan bahwa dalam penelitian kualitatif tidak menggunakan populasi seperti dalam penelitian kuantitatif, karena penelitian

²¹Istijanto, *Riset Sumber Daya Manusia*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2005), hal. 05.

kualitatif berangkat dari kasus tertentu yang ada pada situasi sosial tertentu dan hasil kajiannya tidak akan diberlakukan ke populasi, tetapi ditransferkan ke tempat lain pada situasi sosial yang memiliki kesamaan dengan kasus yang diselidiki. Sumber dalam penelitian ini juga bukan dinamakan responder, namun sebagai narasumber, atau partisipan, informan, teman, masyarakat dan sebagainya.²²

Secara lebih spesifik, subjek penelitian adalah informan. Akbar Ibrahim menyatakan bahwa informan adalah orang-orang yang memberikan informasi dan keterangan dalam suatu kajian tertentu. Oleh karena itu, informan menjadi bagian penting dalam sesuatu kajian bercorak kualitatif. Dalam hal ini untuk menentukan objek penelitian peneliti menggunakan teknik *Purposive sampling*.²³

Purposive sampling adalah teknik pengambilan sumber data dengan pertimbangan-pertimbangan tertentu dalam pengambilan sampelnya.²⁴ *Purposive sampling* menentukan subjek atau objek sesuai tujuan. Dalam penelitian ini informan yang dipilih yaitu anak yang sering memainkan game gadget, kepala desa Nganti, sekretaris desa Nganti, masyarakat, serta orang tua anak yang sering memainkan game gadget.

²²Andi Prastowo, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), hal. 195.

²³Abang Ishar, *Sejarah Kesultanan Melayu Sanggau* (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2016), hal. 6.

²⁴Fitrah & Luthfiyah, *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas Dan Studi Kasus*, (Jakarta: CV Jejak, 2017), hal. 161.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik yaitu sebagai berikut:²⁵

a. Wawancara

Wawancara merupakan alat *rechecking* atau pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya. Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara jenis kombinasi yaitu mengabungkan antara wawancara berstruktur dan wawancara bebas, dengan tujuan untuk memperoleh informasi semaksimal mungkin dari responden.²⁶ Yaitu dengan wawancara langsung pada responden atau anak yang sering memainkan game gadget, juga wawancara dengan orang tua si anak, tetangga tempat tinggal anak, dan teman dekat anak tersebut.

b. Observasi

Beberapa informasi yang diperoleh dari hasil observasi adalah ruang (tempat), pelaku, kegiatan, objek, perbuatan, kejadian atau peristiwa, waktu dan perasaan. Jenis observasi yang dilakukan menggunakan observasi terbuka yaitu peneliti dalam menjalankan tugasnya diketahui secara terbuka, sehingga antara responden dengan peneliti terjadi hubungan atau interaksi secara wajar.²⁷

c. Dekomunitasi

²⁵Darmadi, "*Dimensi-Dimensi Metode Penelitian Pendidikan Dan Sosial*", hal. 289.

²⁶*Ibid.*, hal. 307.

²⁷*Ibid.*, hal. 305.

Sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagian besar data yang tersedia adalah berbentuk surat-surat, catatan harian, cendramata, laporan, artefak, foto, dan sebagainya. Dokumentasi yang diambil dalam penelitian ini yaitu, sejarah desa, visi misi desa, jumlah penduduk, kartu keluarga (KK) yang di dapatkan dari kantor kepala desa Nganti untuk mengetahui jumlah anggota keluarga responden yang akan diteliti.

d. Triangulasi

Pengecekan dengan cara pemeriksaan ulang. Pemeriksaan ulang bisa dan biasa dilakukan sebelum atau sesudah data dianalisis. Pemeriksaan dengan cara triangulasi dilakukan untuk meningkatkan derajat keterpercayaan dan akurasi data. Triangulasi dilakukan dengan tiga strategi yaitu triangulasi sumber, metode dan waktu.²⁸

5. Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul tidak akan berarti apa-apa tanpa diolah dan dianalisis. Moleong menyatakan, analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat disarankan oleh data. Menurut Pohan, secara umum proses pengolahan data terdiri dari tiga tahap, yaitu pertama proses *editing*, pada tahap ini melakukan pemeriksaan terhadap jawaban-jawaban

²⁸Nusa Putra, *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2012), hal. 103.

informan, hasil observasi, dokumen-dokumen, memilih foto, dan catatan-catatan lainnya. Kedua proses klasifikasi, pada tahap ini kita menggolong-golongkan jawaban dan data lainnya menurut kelompok variabelnya. Ketiga proses memberi kode, untuk tahap ini, melakukan pencatatan judul singkat (menurut indikator dan variabelnya), serta memberikan catatan tambahan yang dinilai perlu dan dibutuhkan.²⁹

Untuk menganalisis data, cara yang digunakan oleh peneliti, seperti dikemukakan oleh Miles dan Huberman, bahwa aktivitas dalam menganalisis data kualitatif adalah suatu proses analisis yang terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

- a. Reduksi data : suatu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data ini berlangsung secara terus-menerus selama proyek berorientasi kualitatif berlangsung. Selama pengumpulan data berjalan, terjadilah tahap selanjutnya (membuat ringkasan, mengode, menelusuri tema, membuat gugus-gugus, membuat partisi, dan menulis memo).
- b. Penyajian data : sekumpulan informasi yang tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

²⁹Prastowo, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian*, hal. 238-242.

Dengan melihat penyajian-penyajian, kita dapat memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan berdasarkan atas pemahaman yang kita dapat dari penyajian tersebut. Adapun penyajian yang baik merupakan suatu cara yang utama bagi analisis kualitatif yang valid.

- c. Penarik Kesimpulan/Varifikasi : Miles dan Huberman menyatakan verifikasi adalah penarikan kesimpulan. Verifikasi dalam penelitian ini yakin pengujian atau pemeriksaan ulang mengenai data yang telah terkumpul dari beberapa teknik pengumpulan data guna menguji kebenaran data yang telah terkumpul tersebut.³⁰

³⁰*Ibid.*, hal. 248.

J. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah mengetahui secara keseluruhan isi dari skripsi ini, maka di susun sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan. Berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, tinjauan kepustakaan, kerangka teori, definisi operasional, metodologi penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori. Berisi tentang landasan teori yang digunakan sebagai landasan berpikir dan menganalisis data yang berkaitan dengan dampak bermain game terhadap akhlak anak usia 6-14 tahun.

Bab III Gambaran Umum Lokasi Penelitian. Berisi tentang sejarah Desa Nganti Kecamatan Sanga Desa Kabupaten Musi Banyuasin, dan keadaan masyarakat desa Nganti.

Bab IV Analisis Data. Berisi tentang dampak bermain game terhadap akhlak anak usia 6-14 tahun.

Bab V Penutup. Berisi tentang kesimpulan serta saran dan lampiran-lampiran dalam penelitian ini.