

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Dari uraian bab-bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa:

1. Akhlak anak usia 6-14 tahun yang gemar bermain game di Desa Nganti Kecamatan Sanga Desa Kabupaten Musi Banyuasin, memiliki akhlak yang cukup baik yaitu dilihat dari. *Pertama*, akhlak kepada Allah, anak-anak di Desa Nganti dalam hal shalat masih ada yang tertinggal, juga masih suka menunda-nunda setiap kali waktu shalat, begitu pun puasa juga belum puasa full (penuh), masih ada yang tertinggal tidak full (penuh) dalam sebulan. *Kedua*, akhlak terhadap Rasulullah, selalu mengikuti dan mencintai ajaran Rasulullah seperti, mengucapkan shalawat hanya bila waktu shalat saja, sedangkan mengikuti ajaran Rasulullah sudah mengikuti seperti minum sambil duduk, membaca doa jika ingin makan. *Ketiga*, akhlak terhadap diri sendiri, yaitu jujur, anak-anak di Desa Nganti masih suka berbohong belum sepenuhnya jujur, seperti pada saat meminta uang kepada orang tuanya mereka mengatakan untuk membeli buku padahal uang tersebut digunakan untuk membeli kuota internet untuk bermain game, akan tetapi anak-anak di desa tersebut alhamdulillah selalu amanah apabila diberikan pesan selalu di sampaikan dengan baik. *Keempat*, akhlak kepada kedua orang tua, yaitu berbakti kepada orang tua, dengan cara menunjukkan sikap berbakti kepada

kedua orang tua yaitu selalu menuruti perintah orang tua. Bersikap baik kepada keluarga, walaupun masih suka berantem sesama saudaranya akan tetapi tidak terlalu sering, hanya berantem karena hal-hal kecil saja seperti, rebutan HP, uang dan lain sebagainya. *Kelima*, akhlak terhadap lingkungan yaitu saling menolong, dengan cara berbuat baik kepada tetangga, saling menolong dan selalu akur dengan tetangga. Seperti bersilaturahmi, walaupun tidak terlalu sering karena anak-anak zaman sekarang lebih suka di rumah sambil bermain game dari pada keluar dan berinteraksi dengan temannya yang lain. Cinta terhadap tanah air dan negara, anak selalu merawat dan menjaga lingkungan, mencintai tanah air dan negara. Seperti suka mengikuti acara 17-san anak-anak di desa tersebut sangat senang sekali memperingati hari kemerdekaan dengan panjat pinang, lomba makan kerupuk dan lain sebagainya.

2. Dampak bermain game terhadap akhlak anak usia 6-14 tahun di Desa Nganti Kecamatan Sanga Desa Kabupaten Musi Banyuasin, dapat menimbulkan dampak negatif untuk akhlak anak, karena dapat membuat anak menjadi pembohong karena pada saat meminta uang kepada orang tuanya mereka mengatakan untuk membeli buku padahal uang tersebut ia gunakan untuk membeli kuota internet untuk bermain game. Bermain game juga membuat anak menjadi mudah marah karena ketika sedang asyiknya bermain, bahkan sedikit lagi hampir menang, tiba-tiba orang tua melarang untuk bermain game,

juga suka menyita HP agar tidak bermain game secara terus menerus. Sebagian besar mereka mengatakan suka malas melakukan kewajiban seperti, shalat, mengaji, belajar dan bahkan mereka juga mengatakan malas untuk keluar rumah dan lebih suka berdiam diri di rumah sambil bermain game, dari pada keluar rumah.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang di lakukan maka ada beberapa penulis sarankan terhadap berbagai pihak yaitu:

1. Orang tua hendaknya lebih mengawasi anaknya agar tidak terlalu sering bermain game setiap hari yang membuatnya lupa dalam segala hal baik shalat, mengaji, belajar dan sebagainya.
2. Untuk anak juga pandai-pandailah menggunakan HP jangan hanya untuk bermain game saja, karena masih banyak fungsi positif lain, selain bermain game dapat digunakan sebagai media belajar dan dapat memberikan berbagai macam informasi dan ilmu pengetahuan.
3. Pemerintah di Desa Nganti Kecamatan Sanga Desa Kabupaten Musi Banyuasin hendaknya berperan penting untuk membentuk akhlak anak yang baik, dan dapat memberikan contoh yang baik pula seperti dengan cara shalat berjama'ah bersama dan juga pengajian bersama agar kemudian anak-anak mengikutinya untuk ke masjid dari pada hanya berdiam diri di rumah sambil bermain game

DAFTAR PUSTAKA

- Agama, Kementerian. *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*. Bandung: Depongoro, 2014.
Al-Qur'an Dan Terjemahnya.
- Amin, Samsul Munir. *Ilmu Akhlak*. Jakarta: Amzah, 2016.
- Anggraini, Rizky. "Dampak Pengasuhan Orang Tua Yang Kecanduan Game Online Terhadap Perkembangan Anak." Universitas Negeri Semarang, 2015.
- Bayu, Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya. *Jangan Suka Game Online, Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*,. Tadrrib.
- Darmadi, Hamid. *Dimensi-Dimensi Metode Penelitian Pendidikan Dan Sosial*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Daulay, Haidar Putra. *Pendidikan Islam Dalam Perspektif Filsafat*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Hamdi, Asep Saepul. *Dasar-Dasar Agama Islam*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2016.
- Hawi, Akmal. *Kompetensi Guru PAI*. Palembang: Rafa Press, 2010.
- Helmawati. *Pendidikan Keluarga*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014.
- Hendry, Samuel. *Cerdas Dengan Game (Panduan Praktis Bagi Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Bermain Game)*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2010.
- Hidayat, Teguh Arie Sandy dan Wahyu Nur. *Game Mobile Learning*. Malang: Ahlmedia Book, 2019.
- "<https://homefage.blogspot.com> Diakses Pada Tanggal 10 Juni 12:50 WIB."
- Ishar, Abang. *Sejarah Kesultanan Melayu Sanggau*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2016.
- Istijanto. *Riset Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2005.
- Istiqomah, Kholifah. "Dampak Game Pada Kepribadian Sosial Anak (Studi Kasus

Kelas V SD Islam Al Madina Semarang.” UIN Walisongo Semarang, 2016.

Jamhari, A. Zainuddin dan Muhammad. *Al-Islam 2 Muamalah Akhlak*. Bandung: Pustaka Setia, 1998.

Jumhuri, Muhammad Asroruddin Al. *Belajar Aqidah Akhlak: Sebuah Ulasan Ringkasan Tentang Asas Tauhid Dan Akhlak Islamiyah*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2015.

Luthfiyah, Fitrah &. *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas Dan Studi Kasus*. Jakarta: CV Jejak, 2017.

Mansyur. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009.

Prastowo, Andi. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.

Putra, Nusa. *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2012.

Putri, Siti Asmiatun dan Astrid Novita. *Belajar Membuat Game 2D 3D Menggunakan Unity*,. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2017.

Ridoi, Mokhammad. *Cara Mudah Membuat Game Edukatif Dengan Construct 2: Tutorial Sederhana Construct 2*. Malang: Maski, 2018.

Pratama, Irja Putra dan Zulhijra. “Reformasi Pendidikan Islam Di Indonesia.” *Jurnal PAI Raden Fatah 1*, 2019.

Sulaiman, Ahmad. *Pendidikan Agama Islam*. Palembang: Surya Adi Pratama, 2016.

Susanti, Endang. “Wawancara Dengan Orang Tua Dari Aken Ari Saputra,” 2019.

Susilo, Andrik. *Windows 7 Missing Tricks*. Yogyakarta: CV Andi Offset, 2010.

Syarnubi. “Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Religiusitas Siswa Kelas IV Di SDN 2 Pengarayan.” *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2019.

Tim Penyusun. *Pedoman Penyusunan dan Penulisan Skripsi Program Sarjana: Program Studi Pendidikan Agama Islam* (2016).

- Triningsih, Atin Istiarni. *Jejak Pena Pustakawan*. Bantul: Azyan Mitra Media, 2018.
- Turmudzi, M. Iwan Januar dan. *G.A.M.E Mania*. Jakarta: Gema Insani, 2006.
- Tyas, Kingkin Dyah Ayuning. “Perubahan Pola Perilaku Anak-Anak Dan Remaja Penggemar Game Pada Rental Playstation (Studi Kasus Di Desa Klirong Kecamatan Klirong Kabupaten Kabumen).” Universitas negeri Semarang, 2015.
- “Wawancara Dengan Aditia Lasmana Selaku Anak Yang Gemar Bermain Game, Nganti 06 Agustus 2019 Pukul 15:45 WIB.” .
- “Wawancara Dengan Aken Ari Saputra Selaku Anak Yang Gemar Bermain Game, Nganti 06 Agustus 2019 Pukul 16:24 WIB.”.
- “Wawancara Dengan Albi Selaku Anak Yang Gemar Bermain Game,” Nganti 05 Agustus 2019 Pukul 14:00 WIB.”.
- “Wawancara Dengan Albing Selaku Seketaris Desa Nganti, Nganti 05 Agustus 2019 Pukul 13:00 WIB.”.
- “Wawancara Dengan Bapak Erik Selaku Kepala Desa Nganti, Nganti 05 Agustus 2019 Pukul 10:00 WIB.”.
- “Wawancara Dengan Bapak Saipul Selaku Tetangga Aditia Lasmana, Nganti 05 Agustus Pukul 19:22 WIB.”.
- “Wawancara Dengan Bapak Senin Selaku Toko Agama Di Desa Nganti, Nganti 06 Agustus 2019 Pukul 15:00 WIB.”.
- “Wawancara Dengan Ibu Adek Selaku Orang Tua Dari Aditia Lasmana, Nganti 06 Agustus 2019 Pukul 16:10 WIB.”.
- “Wawancara Dengan Ibu Devi Selaku Tetangga Varel, Nganti 04 Agustus 2019, Pukul 16:30 WIB.”.
- “Wawancara Dengan Ibu Endang Susanti Selaku Orang Tua Dari Aken Ari Saputra, Nganti 04 Agustus 2019 Pukul 15:30 WIB.”.
- “Wawancara Dengan Ibu Endang Yumeli Selaku Orang Tua Dari Mezi, Nganti 04 Agustus 2019 Pukul 15:30 WIB.”.
- “Wawancara Dengan Ibu Halima Selaku Tetangga Mezi, Nganti 05 Agustus 2019

Pukul 20:22 WIB.”.

“Wawancara Dengan Ibu Idaroyani Selaku Tetangga Aken Ari Saputra, Nganti 04 Agustus Pukul 15:47 WIB.”.

“Wawancara Dengan Ibu Lamnasro Selaku Orang Tua Dari Varel, Nganti 05 Agustus 2019 Pukul 10:30 WIB.”.

“Wawancara Dengan Ibu Lena Selaku Tetangga Putri, Nganti 06 Agustus 2019, Pukul 11:45 WIB.”.

“Wawancara Dengan Ibu Mutik Selaku Orang Tua Dari Putri, Nganti 06 Agustus 2019 Pukul 11:30 WIB.”.

“Wawancara Dengan Ibu Samsima Selaku Orang Tua Dari Albi, Nganti 05 Agustus 2019 Pukul 13:30 WIB.”.

“Wawancara Dengan Ibu Winda Cindiana Selaku Tetangga Albi, Nganti 05 Agustus 2019 Pukul 20:00 WIB.”.

“Wawancara Dengan Mezi Selaku Anak Yang Gemar Bermain Game, Nganti 04 Agustus 2019 Pukul 16:37 WIB.”.

“Wawancara Dengan Nenek Iba Selaku Orang Tertua Di Desa Nganti, Nganti 06 Agustus 2019 Pukul 10:25.”.

“Wawancara Dengan Putri Selaku Anak Yang Gemar Bermain Game, Nganti 06 Agustus 2019 Pukul 13:30 WIB.”.

“Wawancara Dengan Varel Selaku Anak Yang Gemar Bermain Game, Nganti 04 Agustus 2019 Pukul 15:10 WIB.”.

Widjono. *Bahasa Indonesia Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian Di Perguruan Tinggi*. Jakarta: PT. Grasindo, 2007.

Wulansari, Nyi Mas Diane. *Didiklah Anak Sesuai Zamannya*. Jakarta: PT. Visimedia Pustaka.