

**ANALISIS DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP ETIKA REMAJA DI  
DESA RANTAU PANDAN KECAMATAN RANTAU PANDAN  
KABUPATEN BUNGO**

**SKRIPSI**



**DI SUSUN OLEH :**

**SURYANI A1A319038**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDELIKON  
UNIVERSITAS JAMBI**

**2023**

**ANALISIS DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP ETIKA REMAJA DI  
DESA RANTAU PANDAN KECAMATAN RANTAU PANDAN  
KABUPATEN BUNGO**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Universitas Jambi  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan  
Program Sarjana Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**



**DI SUSUN OLEH :**

**SURYANI A1A319038**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDELIKON  
UNIVERSITAS JAMBI**

**2023**

#### BALAMAN PERSETUJUAN

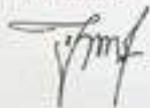
Skripsi yang berjudul "Analisis Dampak *Game online* Terhadap Etika Remaja Di Desa Rantau Paudan Kecamatan Bantan Paudan Kabupaten Bungo". Skripsi Program Studi Pendidikan Pascasarjana dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, yang disusun oleh Suryani, Nomor Induk Mahasiswa A1A119038 Telah diperiksa dan disetujui untuk disubangkan.

Jambi, 17/11/2023  
Pembimbing I



Dr. M. Salim, M.Si  
NIP. 805907111985031002

Jambi, 17 November 2023  
Pembimbing II



Sundari Utami, S.Pd., M.Sc.  
NIP. 199206272022032014

## **PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Suryani

NIM : A1A319038

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri bukan merupakan jiplak dari hasil penelitian pihak lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan atau plagiat, saya bersedia menerima sanksi dicabut gelar dan ditarik ijazah.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Jambi, Desember 2023  
Yang membuat pernyataan,

Suryani  
A1A319038

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO :

**“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”**

**(Q.S. Al Baqarah: 286)**

***“Susah, tapi Bismillah”***

---

---

Kupersembahkan skripsi ini sebagai bentuk rasa syukur saya kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran tanpa henti hingga sampai ketitik ini. skripsi ini adalah persembahan kecil saya untuk ibu, Almarhum Ayah yang sudah di surga dan Kakak-kakakku tercinta sebagai orang yang hebat selalu memberikan yang terbaik kepada penulis, ketulusannya dari hati atas doa yang tak pernah putus dan semangat yang tak ternilai. Tidak lupa juga terima kasih atas kerja kerasnya untuk diriku sendiri yang tak henti lelah berusaha dan berdoa selama ini serta mampu bertahan dengan sabar untuk menyelesaikan skripsi ini. Serta untuk orang-orang terdekatku yang tersayang, dan untuk almamater orange kebanggaanku.

---

---

## ABSTRAK

Suryani 2023. *Analisis Dampak Game online Terhadap Etika Remaja Di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo*. Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing (I) Drs. M. Salam, M.Si Pembimbing (II) Sundari Utami, S.Pd., M.Sc.

**Kata Kunci:** *Game online*, Etika, Remaja

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di Desa Rantau Pandan menunjukkan masalah kurangnya etika pada remaja yang bermain di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo. Masalah yang dimaksud ialah saat ini remaja sudah banyak mengenal yang namanya jaringan internet, dengan adanya jaringan internet remaja bisa mengakses yang namanya *game online*, namun semenjak adanya *game online* ini banyak remaja yang mengalami perubahan etika dan perilaku pada diri mereka.

Penelitian ini berangkat dari keinginan untuk mengetahui bagaimana etika remaja di Desa Rantau Pandan, Kecamatan Rantau Pandan, Kabupaten Bungo, yang terpengaruh oleh permainan *game online*. Kepala Desa Rantau Pandan, masyarakat, remaja yang bermain *game online*, dan orang tua dari remaja yang bermain *game online* merupakan informan dalam penelitian kualitatif yang menggunakan metode deskriptif ini. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, dokumentasi, dan wawancara. Reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan menjadi metode analisis data yang digunakan.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa remaja di Desa Rantau Pandan, Kecamatan Rantau Pandan, Kabupaten Bungo, yang bermain *game online*, telah berubah secara etika. Mereka sering menggunakan kata-kata kotor, marah dan berbohong ketika tidak diberi cukup uang untuk membeli kuota internet, dan mengabaikan peringatan saat bermain *game*.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas Rahmat-Nya, sehingga penulis bisa menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul *Dampak Game online Terhadap Etika Remaja di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan*.

Pada penyusunan skripsi ini tentu tidak sedikit hambatan yang penulis hadapi. Akan tetapi berkat bantuan, arahan, *support* dan memberi semangat kepada peneliti sehingga skripsi ini bisa dikerjakan dengan baik oleh penulis. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. H. Sutrisno, M.S.c, Ph.D selaku Rektor Universitas Jambi
2. Bapak Prof. Dr. M. Rusdi, S.Pd., M.Sc selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.
3. Ibu Dr. Rosmiati, S.Pd, M.Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.
4. Bapak Drs. M. Salam, M.Si selaku pembimbing skripsi utama yang telah meluangkan banyak waktunya untuk membimbing dan mengarahkan saya, serta selaku ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.
5. Ibu Sundari Utami, S.Pd., M.Sc. selaku pembimbing kedua yang telah meluangkan banyak waktu untuk terus membimbing dan memberi arahan serta motivasi yang begitu berarti.
6. Terkhusus untuk keluarga saya Ibu Khoiriah tercinta, Alm. Ayah saya Hasan Basri, Kakak dan Abang yang telah memberikan doa, dukungan setiap

kegiatan, dan memberikan semangat dengan sangat luar biasa sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

7. Kepada nama yang tidak bisa saya tulis yang selalu bersedia menemani setiap proses yang saya lalui mendengar keluh kesah saya selama ini dan sebagai motivasi saya untuk lebih semangat menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada sahabat saya Sonia Raudhatul Ulfa, Thania Gusmar, Ami Natazzuriyah, febi Ariani, Mustamiroh, S.Pd yang selalu bersedia mendengarkan keluh kesah saya selama ini dan memberi dukungan serta semangat yang besar untuk penulisan skripsi ini.
9. Teman-teman yang tidak dapat disebut satu persatu yang telah memberikan dukungan dan semangat yang dicurahkan kepada saya.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian karya ini. Penulis sangat mengharapkan komentar dan kritikan yang bermanfaat untuk penyempurnakan penulisan ini.

Jambi, Desember 2023

Suryani  
NIM A1A319038

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Tujuan Penelitian .....	8
1.4 Fokus Penelitian .....	8
1.5 Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
2.1 <i>Game online</i> .....	10
2.2 Etika .....	21
2.3 Remaja.....	32
2.4 Penelitian Yang Relevan .....	36
2.5 Kerangka Berpikir.....	38
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian .....	40
3.2 Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	40
3.3 Data dan Sumber Data .....	41
3.4 Teknik Sampling .....	44
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	45
3.6 Uji Validitas Data.....	47
3.7 Teknik Analisis Data.....	49
3.8 Prosedur Penelitian.....	51
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>52</b>
4.1.Deskripsi Lokasi/Objek Penelitian.....	52
4.2.Deskripsi Temuan Penelitian .....	57
4.3.Pembahasan .....	87
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....</b>	<b>94</b>
5.1.Simpulan .....	94
5.2.Implikasi.....	95
5.3.Saran .....	95
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>97</b>

## Daftar Tabel

Tabel 1.1 Jumlah Remaja Yang bermain <i>game online</i> di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo.....	6
Tabel 1.2 Dampak Negatif Bermain <i>Game online</i> .....	7
Tabel 3.1 Tabulasi Waktu Penelitian .....	40
Tabel 3.2 Informan Penelitian.....	44
Tabel 3.3 Kisi-kisi Wawancara .....	46
Tabel 4.1 Jumlah Penduduk Desa Rantau Pandan .....	54
Tabel 4.2 Jenis Pekerjaan Masyarakat Desa Rantau Pandan .....	55
Tabel 4.3 Dampak <i>Game online</i> Terhadap Etika Remaja.....	57
Tabel 4.4 Dampak Dari <i>Game online</i> dan Upaya Orang Tua .....	93

## Daftar Gambar

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	39
Gambar 3.1 Triangulasi Teknik .....	48
Gambar 3.2 Triangulasi Sumber .....	49
Gambar 4.1 Peta Desa Rantau Pandan .....	53
Gambar 4.2 Kantor Desa Rantau Pandan.....	53
Gambar 4.3 Struktur Organisasi Desa.....	54
Gambar 4.4 Dampak <i>Game online</i> Pada Standar Moral .....	88
Gambar 4.5 Dampak <i>Game online</i> Pada Nilai Moral .....	89
Gambar 4.6 Dampak <i>Game online</i> Pada Ilmu Baik dan Buruk .....	90
Gambar 4.7 Upaya Orang Tua Mengatasi Dampak <i>Game online</i> .....	92

## **Daftar Lampiran**

Lampiran 1: Lembar Persetujuan Hasil Seminar Proposal .....	100
Lampiran 2: Lembar Persetujuan Instrumen Penelitian.....	101
Lampiran 3: Tabel Perbaikan Seminar Proposal.....	102
Lampiran 4: Surat Balasan Penelitian .....	103
Lampiran 5: Kisi-Kisi Pedoman Penelitian.....	104
Lampiran 6: Hasil Wawancara Terhadap Informan.....	112
Lampiran 7: Dokumentasi Dengan Informan .....	125

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia berubah secara global di era globalisasi. Berbagai aspek kehidupan manusia dipengaruhi secara signifikan oleh globalisasi. Antara lain di bidang politik, ilmu sosial, teknologi, budaya, dan ekonomi. Teknologi diciptakan sebagai hasil dari penyelidikan ilmiah yang luas. Biasanya, setiap teknologi baru menggantikan teknologi yang lama. Kemajuan teknologi dapat membuat hidup kita lebih nyaman dalam berbagai hal, seperti pertukaran informasi, transaksi, dan transportasi. Kualitas informasi, hiburan, dan pendidikan telah meningkat seiring dengan standar hidup manusia Anggraini, Dkk (2020:1)

Telecommuting adalah salah satu hasil dari teknologi. Dulu orang harus berteriak satu sama lain untuk melakukan percakapan. Namun untuk jarak yang lebih dari dua kilometer, hal ini menghasilkan komunikasi yang buruk. Telepon adalah salah satu contoh teknologi komunikasi yang dikembangkan sebagai hasil dari skenario ini. Salah satu moda komunikasi yang paling berguna untuk waktu yang lama, telepon adalah instrumen komunikasi pertama dalam sejarah perkembangan telekomunikasi.

Sebagaimana contoh alat komunikasi berupa telepon yang menjadi *handphone* yang dapat mempermudah penggunaannya. perkembangan Teknologi pada awalnya sangat lah lambat. Namun seiring dengan kemajuan teknologi tingkat budaya dan peradaban manusia meningkat, dan kemajuan teknis juga

berkembang pesat. Karena teknologi adalah evolusi peradaban yang berkembang pesat, hal itu berkorelasi dengan kemajuan budaya (Wiryani, DKK 2022:243)

Ternyata dengan bantuan *handphone*, kemajuan teknologi tidak hanya menjadi semakin mudah, tetapi juga cara hidup masyarakat saat ini yang serba kekinian dan sederhana. Secara umum, *handphone* adalah perangkat komunikasi elektronik dua arah yang memiliki jaringan internet, MMS (layanan pesan multimedia), dan kemampuan mengirim pesan teks dan pesan suara (Yasser 2016:79)

Smartphone adalah istilah baru untuk telepon seluler. Karena kemajuan besar sejak awal kemunculannya, smartphone saat ini memiliki fungsi yang tidak tersedia di ponsel sebelumnya. Ponsel pertama memiliki berat hingga 2 kg dan dibuat dengan harga setara dengan Rp 90 juta. Tentu saja, berat dan biaya telah berubah secara signifikan sejak saat itu. Tetapi ada kesulitan lain juga. Sebaliknya, tugas yang paling sulit adalah memodifikasi infrastruktur jaringan

Masyarakat dunia telah diuntungkan dengan pesatnya perkembangan sejumlah teknologi komunikasi *smartphone* bersamaan dengan infrastruktur pendukung lainnya seperti internet. Teknologi ini tidak hanya dikembangkan di perkotaan saja tetapi juga dikembangkan di tempat-tempat pedesaan. Kita dapat berkomunikasi dengan lebih mudah karena hadirnya Internet. Berbagai macam aplikasi yang terdapat di *smartphone* sekarang yakni *facebook*, *twitter*, *instagram*, *path*, *whatsapp*, *line*, *tiktok*, *telegram*, *aplikasi belanja online* *game online*, dan lain-lain (Aziz 2018:21)

*Smartphone* biasanya digunakan untuk media komunikasi, mencari informasi dan sebagai hiburan. Dengan adanya *smartphone* kita bisa dengan

mudah menghubungi seseorang tanpa harus bertemu seperti melakukan panggilan suara, dan video. Tidak hanya itu *smartphone* juga membantu kita untuk mencari suatu informasi yang tidak kita ketahui seperti adanya fitur *google*. Sebagian besar *smartphone* juga sangat berguna untuk hiburan seperti menonton film, video, mendengarkan musik dan juga bisa untuk bermain *game online* (Timbowo 2016:2)

Remaja terbiasa mendengar tentang *game online*. Selama sepuluh tahun terakhir, *game online* telah melampaui semua jejaring sosial lainnya dalam hal popularitas dan penggunaan. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa produksi *game online* berkembang dengan cepat baik di lokasi perkotaan maupun pedesaan. *Game online* melibatkan beberapa pemain yang berinteraksi satu sama lain pada saat yang sama melalui koneksi jaringan, seperti internet atau *smartphone* Fikri (2022:1).

Selain untuk mencari informasi, komputer dan *smartphone* digunakan untuk kesenangan yang biasanya lebih populer, khususnya untuk bermain *game*, namun berkat akses internet di dunia hiburan, sektor kehidupan semakin berkembang pesat di era modern dan digital ini, dengan adanya layanan *game* secara *online*, yang juga disebut sebagai *game online*, permainan *game online* yang sangat populer ini banyak dimainkan oleh orang dewasa dan pelajar Armando (2021:1).

Bodenheimer 2006 (Salimah, Dkk 2020:129) mencirikan *game online* sebagai program komputer yang dapat dimainkan secara berkelompok di seluruh dunia, kapan saja, dan melalui koneksi jaringan. *Game* ini sendiri bertenaga komputer dan menggunakan grafis yang menarik sesuai kebutuhan.

Mayoritas siswa, termasuk mereka yang duduk di bangku sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, perguruan tinggi, dan bahkan orang dewasa, sering kali menjadi pemain game online. Siswa yang terlibat dalam permainan video game online berisiko mengalami kecanduan. Kecanduan game online akan berbahaya, terutama bagi kehidupan sosial dan akademis seseorang. Pada kenyataannya, bermain video game online memiliki dampak yang besar, terutama pada kesehatan mental seseorang dan perkembangan psikologis anak muda. Terlepas dari kenyataan bahwa kita dapat berinteraksi dengan pengguna lain di *game online*. Namun, *game online* sering menyebabkan pengguna mengabaikan kehidupan sosial mereka( Salim (2016:3).

Setiap masyarakat di dunia harus mematuhi prinsip-prinsip dasar perilaku yang diakui secara luas sebagai norma, selain hukum dan peraturan apa pun. Etika adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan standar-standar ini. Masyarakat sering mengartikan etika dalam arti terbatas sebagai sopan santun. Di sisi lain, etika dalam definisi yang luas atau umum mengacu pada norma atau pedoman yang memberikan panduan tentang bagaimana individu harus bertindak dalam masyarakat terkait dengan moralitas mereka. Ilmu etika berkaitan dengan moralitas dan bagaimana individu berperilaku dalam situasi sosial. Ini mencakup konsep moral dan pedoman untuk perilaku yang tepat. Dengan kata lain, setiap orang memiliki kewajiban dan tanggung jawab moral untuk berperilaku secara moral dalam masyarakat (Nugroho 2019:32).

Proses pembentukan prinsip etika merupakan peran penting. Etika menguraikan jenis kehidupan yang harus dijalani orang untuk menjadi manusia seutuhnya. filosofi etika yang menginformasikan perilaku dan berfungsi sebagai

filter mental untuk membedakan antara perilaku yang benar secara moral dan tidak pantas.

etika yang dimulai dengan memperdebatkan masalah apakah suatu perbuatan atau perilaku manusia dapat dikategorikan baik atau buruk. Etika adalah studi tentang bagaimana orang menggunakan perilaku untuk berpikir secara metodis dan kritis agar berpikir baik dan tidak berpikir buruk.

Sejauh yang dapat kita tentukan, tindakan terbaik adalah tindakan yang akan memajukan kepentingan setiap orang yang dapat kita pengaruhi. Karena menghasilkan perilaku positif dan tidak menghasilkan perilaku negatif, kegiatan yang bermanfaat dianggap memiliki efek positif Hardianti (2022:5).

Berdasarkan pada hasil observasi awal dan juga wawancara singkat yang dilakukan pada remaja di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo, diperoleh informasi awal adanya indikasi bahwa remaja di daerah Rantau Pandan selalu bermain *game online* dimanapun mereka berada. Dan hasil wawancara juga menunjukkan adanya indikasi kemerosotan moral remaja.

Berikut adalah persentase jumlah remaja yang bermain *game online* di Desa Rantau pandan Kabupaten Bungo.

**Tabel 1.1 Jumlah Remaja Yang Bermain *Game online* di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo**

No	Kampung	Jumlah Remaja	Remaja yang Bermain <i>Game online</i>	Laki-laki	Perempuan
1.	Sungai pandan	30 orang	18 orang	13 orang	5 orang
2.	Paku haji	35 orang	20 orang	18 orang	2 orang
3.	Harapan jaya	32 orang	23 orang	22 orang	1 orang
4.	Pasar	25 orang	15 orang	15 orang	-
5.	Kampung solok	20 orang	8 orang	5 orang	3 orang
6.	Kampung ilir	22 orang	10 orang	8 orang	2 orang
Total		169 orang	94 orang	81 orang	13 orang

Sumber : Arsip desa dan Hasil Wawancara

Berdasarkan pada hasil observasi perilaku remaja yang berada di Desa rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo diperoleh informasi dari pengamatan tingkah laku mereka sehari-sehari mereka lebih mementingkan bermain *game online* dari pada melakukan kewajiban seperti sholat 5 waktu, dan di saat orang tua mereka meminta bantuan, mereka malah mengabaikan perkataan orang tua.

Bermain *game online* bisa menjadi kegiatan yang menyenangkan terutama untuk remaja. Seperti aktifitas lainnya, bermain *game online* juga memiliki dampak negatif, pasalnya, *game online* terkoneksi langsung dengan internet, sehingga tidak bisa di *pause*. Dampak negatif bermain *game online* dapat di lihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1.2. Dampak Negatif Bermain *Game online***

No	Dampak Bermain <i>Game online</i> Pada Remaja
1.	Menimbulkan kecanduan
2.	Mendorong melakukan hal-hal yang negatif
3.	Berbicara kasar dan kotor
4.	Terbengkalai kegiatan di dunia nyata
5.	Perubahan pola makan dan istirahat
6.	Pemborosan
7.	Menggangu kesehatan

Sumber : Olahan peneliti

Berangkat dari tabel data di atas, penulis tertarik meneliti masalah tersebut dalam skripsi yang berjudul **“Dampak *Game online* Terhadap Etika Remaja Di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo”**

### **1.2 Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana Dampak *Game online* terhadap Etika Remaja di Desa Rantau Pandan?
2. Bagaimana Upaya Orang Tua Remaja Dalam Mengatasi Dampak *Game online* Pada Etika Remaja ?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui dampak *Game online* terhadap etika remaja di Desa Rantau Pandan
2. Untuk mengetahui Upaya Orang Tua Remaja Dalam Mengatasi Dampak *Game online* Pada Etika Remaja

### **1.4 Fokus penelitian**

Sesuai dengan permasalahan peneliti, maka yang menjadi fokus pada penelitian ini yaitu :

1. Dampak *game online* terhadap etika remaja di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo.
2. Upaya yang dilakukan oleh orang tua dalam mengatasi dampak *game online* terhadap etika remaja.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Diharapkan penelitian ini secara langsung dan tidak langsung akan meningkatkan bidang pendidikan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Berikut ini merupakan manfaat dari penelitian ini :

1. Manfaat teoritis

Diharapkan penelitian ini bisa memajukan bidang filsafat Islam, ilmu aqidah, dan fenomena etika remaja. Selain itu, para peneliti percaya bahwa penelitian ini akan menjadi sumber untuk penelitian di masa depan dan bermanfaat bagi masyarakat dengan menjelaskan isu-isu yang berkaitan dengan fenomena remaja.

## 2. Manfaat Praktis

Para peneliti bisa memakai hasil penelitian ini sebagai bahan bacaan atau sebagai referensi ketika mengerjakan masalah serupa dalam penelitian lain. Hasil penelitian ini juga berguna dalam membandingkan temuan dan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang penelitian terkait, yang dapat membantu ketika bekerja dengan remaja.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### ***2.1. Game online***

##### ***2.1.1. Pengertian Game online***

Menurut Firdaus Dkk (2018:172) Secara definisi, game ialah jenis permainan. Jenis permainan yang terhubung melalui jaringan internet disebut game online. Bermain game online tidak spesifik untuk perangkat tertentu; game ini dapat dilakukan di PC, laptop, dan perangkat lain selama terhubung ke internet.

Burhan (Affandi 2013:178) mendefinisikan game online sebagai permainan komputer yang dimainkan secara online oleh beberapa partisipan. sering kali disediakan secara langsung oleh perusahaan yang mengkhususkan diri dalam penyediaan game, atau sebagai layanan tambahan oleh penyedia layanan internet. Koneksi internet dan sepasang PC dengan spesifikasi yang dibutuhkan adalah dua peralatan penting yang diperlukan untuk bermain game online.

Kecanduan game online termasuk salah satu jenis kecanduan yang berhubungan dengan internet yang terkadang disebut sebagai gangguan kecanduan internet. Bagi Wardani Wardani Dkk (2018:72), kecanduan game komputer adalah salah satu jenis kecanduan yang dapat diakibatkan oleh internet (bermain game secara berlebihan).

*Game* berbasis *web* dan *game* berbasis teks adalah dua kategori yang termasuk dalam *game online*. *Game* berbasis *web* adalah program yang dipasang di *server online* sehingga yang dibutuhkan pemain untuk memainkannya adalah

koneksi internet dan *browser*. Jadi tidak diperlukan menginstal untuk memainkan *game*. Namun selain kemajuan, beberapa fitur untuk beberapa *game* memerlukan pengunduhan.

Berdasarkan perspektif yang disebutkan di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa game online adalah game yang dapat dimainkan secara berkelompok atau sendirian dan membutuhkan koneksi melalui jaringan internet. Kecanduan game online juga dapat terjadi akibat penggunaan internet yang berlebihan.

### **2.1.2. Jenis-jenis *Game online***

Beberapa orang berpendapat bahwa bermain *game* modern, yang menuntut keterampilan lebih canggih, secara psikologis lebih memuaskan dibandingkan bermain *game* lama. Peningkatan ketangkasan, bersamaan dengan kemampuan menyajikan gambar yang lebih realistis dan tantangan dunia nyata. Hal ini menunjukkan bahwa seseorang yang senang bermain game online akan memiliki rasa kepuasan psikologis sebagai hasil dari dorongan mereka untuk menyelesaikan dan unggul dalam kegiatan virtual ini. Berikut beberapa tipe game online berdasarkan (Pratiwi 2016:13).

1) *First Person Shooter (FPS)* Game ini memberikan kita perasaan bahwa kita benar-benar berada di dalam game karena, seperti namanya, game ini menggambarkan aksi dari sudut pandang orang pertama. Di Indonesia, game ini biasanya disebut sebagai "game tembak-tembakan" karena memiliki tema militer yang kuat.

2) *Real-Time Strategy* Dalam game ini, keterampilan strategis pemain ditonjolkan; biasanya, mereka memainkan banyak karakter, bukan hanya satu.

3) *Cross-Platform Online* Ini adalah *game* yang dapat dimainkan secara *online* di berbagai perangkat keras. Misalnya, Anda bisa memainkan *Need for Speed Undercover online* di *Xbox 360* atau *PC* (*Xbox 360* adalah konsol *game* yang bisa dimainkan *online*).

4) *Browser Games* adalah *game* yang dapat dimainkan di Internet *Explorer*, *Firefox*, dan *Opera*. *Game* ini membutuhkan *browser* yang mendukung *Flash*, *PHP*, atau *Java Script* agar dapat berfungsi.

5) *Massive Multiplayer Online Games* Dalam *game* ini, pemain dapat berinteraksi satu sama lain secara langsung, seperti di dunia nyata, dalam lingkungan multipemain berskala besar dengan lebih dari 100 pemain.

*Game* aksi seperti *Mobile Legend*, *PUBG*, *Free Fire*, dan *AOV* merupakan salah satu jenis *game online* yang paling populer saat ini. Biasanya, seorang pemain menggunakan *game online* sebagai cara untuk mengisi waktu luangnya atau sebagai cara untuk melepaskan diri dari kebosanan dari tugas sehari-hari seperti bekerja dan belajar. Namun, beberapa pemain juga memainkannya selama berjam-jam atau bahkan sehari-hari, dan beberapa pemain memainkan *game online* sepanjang hari. (Nisrinafatin 2020:118).

Dapat disimpulkan bahwa *game online* memiliki banyak jenis dan berbagai cara untuk di mainkan, bermain *game online* ini dapat dilakukan seperti di *browser* dan perangkat lainnya.

### **2.1.3. Sejarah Game online**

Tidak mungkin memisahkan evolusi teknologi komputer dan jaringan komputer dari evolusi *game online*. Peningkatan popularitas *game online* yang luar biasa merupakan hasil langsung dari peningkatan pesat internet dari asalnya

yang sederhana sebagai jaringan lokal yang kecil dari waktu ke waktu. Hanya dua orang yang bisa menggunakan komputer untuk bermain *game* saat pertama kali muncul pada tahun 1969. Komputer dengan fitur time-sharing belakangan muncul, yang memungkinkan lebih banyak pemain memainkan game-game tersebut tanpa berkumpul di tempat yang sama, Wardani (2018:5).

Ketika jaringan komputer berbasis paket pertama kali muncul pada tahun 1970, jaringan komputer tidak lagi hanya LAN (*Local Area Networks*), tetapi juga termasuk WAN (*Wide Area Networks*), yang akhirnya mengarah pada terciptanya internet. Mayoritas *game* internet paling awal adalah simulasi militer atau *game* yang menampilkan pesawat yang digunakan untuk operasi militer yang kemudian dipasarkan. *Game-game* tersebut kemudian mempengaruhi kemunculan dan pertumbuhan *game-game* baru. Aradhana Gupta (wardani 2018:6), dalam artikelnya telah menyebutkan bahwa *National Science Foundation Network* (NSFNET) membatalkan undang-undang industri *game* yang telah diberlakukan pada tahun 1995. Menyusul pembatalan ini, kesuksesan pemain dalam *game online* dan pertumbuhan *game online* meningkat secara signifikan.

Salah satu jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer adalah *game online*. Modem dan koneksi kabel adalah contoh jaringan yang sebanding yang sering digunakan, bersama dengan jaringan internet. Perusahaan yang menyediakan layanan online biasanya menawarkan *game online* sebagai layanan tambahan, atau sistem penyedia *game* dapat digunakan untuk mengakses *game* secara langsung. Komputer yang terhubung ke jaringan tertentu dapat digunakan untuk memainkan beberapa *game online* sekaligus. *Game online* biasanya dikat dengan semacam peraturan yang disebut *End User License*

*Agreement* (EULA). Menurut kontrak, ada berbagai hukuman untuk pelanggaran perjanjian, termasuk peringatan dan pemutusan hubungan kerja Surbakti (2017:28).

*Game online* hadir dalam berbagai bentuk, mulai dari *game* berbasis teks langsung hingga *game* yang menggunakan grafik rumit dan menciptakan dunia virtual multipemain. Di dalam *game online* terdapat dua unsur utama, yaitu *server* dan *client*. Sementara *client* bertindak sebagai pengguna *game* yang memanfaatkan fitur *server*, *server* berfungsi sebagai administrator *game* dan menghubungkan *client*. *Game online* dapat dikategorikan sebagai aktivitas sosial karena memungkinkan interaksi virtual dan sering kali membina komunitas *online*.

Berdasarkan pengertian dan sejarah *game online* di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan *game online* tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer. Untuk bermain *game online* pemain harus mengakses melalui jaringan internet. *game online* juga disebut sebagai aktivitas sosial dikarenakan bermain *game online* kita bisa saling berinteraksi secara dunia maya.

#### **2.1.4. Kecanduan *Game online***

Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan kecanduan adalah mempunyai keterikatan atau adiksi yang kuat. Sedangkan menurut Kamus Oxford pengertian kecanduan adalah Menghabiskan banyak waktu untuk melakukan hobi atau sesuatu yang menarik, atau merasa sulit berhenti menggunakan sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan.

Yee 2006 (Wardani 2018:13) menunjukkan bahwa perilaku umum seseorang yang ingin terus bermain *game online* yang memakan waktu yang

mungkin tidak dapat mereka kendalikan atau kelola dikenal sebagai kecanduan *game online*.

Young (Wardani 2018:13) menyatakan bahwa Perilaku ingin terus bermain *game online* dan tidak terkendali atau tidak dapat dihindari disebut dengan kecanduan *game online*. Seseorang yang menunjukkan perilaku ingin terus bermain *game online* yang memakan waktu yang mungkin tidak dapat mereka kendalikan disebutkan mengalami kecanduan *game online*.

Kriteria yang disebutkan di atas mengarah pada kesimpulan bahwa perilaku yang berkaitan dengan kecanduan game online adalah tindakan orang-orang yang ingin menghabiskan waktu mereka untuk bermain game online, meskipun mereka mungkin tidak dapat menghentikannya.

#### **2.1.5. Faktor-faktor Kecanduan *Game online***

Fakta bahwa pemain tidak akan pernah bisa menyelesaikan sebuah game online adalah salah satu dari banyak alasan mengapa mereka menjadi kecanduan. Selain itu, karena pada dasarnya manusia memiliki keinginan untuk sukses dan merasa nyaman dengan diri sendiri karena berkembang dalam semua aspek, termasuk video game. Saat bermain *game online*, objek yang akan dimainkan akan bertambah besar seiring bertambahnya poin, membuat sebagian besar pemain senang dan mungkin ketagihan. Kurangnya pengawasan orang tua dan efek globalisasi yang tak terelakkan dari teknologi menjadi variabel lain yang dapat diidentifikasi Masya & Candra (2016:105)

Menurut (Masya & Candra 2016:106) Remaja menjadi kecanduan game internet karena dua alasan: faktor eksternal dan internal.

Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap *game online*, sebagai berikut:

1. Remaja sangat termotivasi untuk mencapai skor tinggi dalam *game online* karena permainan ini dibuat sedemikian rupa sehingga membuat pemainnya lebih ingin tahu dan terdorong untuk mencapai skor yang lebih tinggi.
2. Kebosanan remaja di rumah atau di sekolah;
3. Ketidakmampuan mereka untuk memprioritaskan dan menyelesaikan tugas-tugas penting lainnya adalah faktor lain yang berkontribusi terhadap kecanduan *game online*.; dan
4. Kurangnya pengendalian diri pada remaja membuat mereka tidak menyadari dampak buruk dari terlalu banyak bermain *game online*.

Sementara faktor eksternal berikut ini dapat menyebabkan kecanduan *game online* pada remaja:

1. Lingkungan yang kurang diawasi, mengingat jumlah teman sebaya yang mereka amati terlibat dalam permainan online.
2. Remaja memilih kegiatan selain bermain karena mereka tidak memiliki interaksi sosial yang sehat.
3. Bermain video game untuk kesenangan dan
4. Meningkatnya ekspektasi orang tua terhadap anak-anaknya untuk berpartisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler seperti kelas atau bimbingan belajar, sering kali mengorbankan kebutuhan dasar anak seperti bermain bersama keluarga dan menghabiskan waktu bersama.

### **2.1.6. Kecanduan *Game online* pada Remaja**

Kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet dikenal sebagai gangguan kecanduan internet, atau kecanduan game online. Kecanduan game online atau gangguan kecanduan internet adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet. Salah satu bagian internet yang paling populer dan sering dikunjungi adalah *game online* yang berpotensi menimbulkan kecanduan ekstrem. (Ulfa 2017:4)

Remaja yang menghabiskan banyak waktu untuk bermain video game online akan sulit untuk bersosialisasi dan membentuk identitas mereka sendiri. Akibatnya, remaja mungkin memiliki lebih sedikit kesempatan untuk mempelajari keterampilan sosial dari teman sekelasnya dan belajar tentang tanggung jawab di masyarakat. Remaja yang terlibat dalam game online dapat menginternalisasi aspek-aspek konten, seperti perilaku karakter virtual yang mereka mainkan. Menurut penelitian Anderson dan Bushman (2001), karena pengaruh dari apa yang mereka lihat dan lakukan dalam *game online*, perilaku pemain dapat berubah menjadi kekerasan dan agresif. (Nauli, Dkk 2016:51).

### **2.1.7. Dampak Positif dan Negatif *Game online***

*Game online* sering dianggap memiliki efek yang merugikan bagi para pesertanya. Hal ini terutama disebabkan oleh fakta bahwa sebagian besar *game* menampilkan pertarungan kekerasan dan aktivitas adiktif lainnya. Mayoritas orang tua dan media menganggap bahwa video *game* membahayakan perkembangan otak anak dan mendorong agresi di antara mereka. Namun, banyak psikolog, spesialis anak, dan ilmuwan berpendapat bahwa bermain sebenarnya baik untuk perkembangan anak. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa bermain

*game online* memiliki efek menguntungkan dan buruk bagi pemainnya. Menurut pendapat Surbakti (2017:34) ada beberapa dampak positif dan negatif dalam bermain *game online*.

a. Dampak Positif *Game online*

1. Menambah intelegensi

Para peneliti di Manchester University dan Central Lancashire University telah menetapkan bahwa pemain yang mencatat 18 jam seminggu memiliki koordinasi tangan-mata yang menyaingi atlet profesional.

2. Menambah Konsentrasi

Dr. Jo Bryce Kepala peneliti suatu universitas di Inggris menemukan bahwa *gamer* sejati mempunyai daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menyelesaikan beberapa tugas.

3. Meningkatkan Ketajaman Mata

Penelitian di Rochester University mengungkapkan bahwa anak-anak yang memainkan *game* action secara teratur mempunyai ketajaman mata yang lebih cepat dari mereka yang tidak bermain *game*.

4. Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris

Riset di Indonesia membuktikan bahwa pria yang mahir berbahasa Inggris di sekolah atau universitas tanpa kursus adalah mereka yang bermain *game*.

5. Membantu Bersosialisasi

Menurut penelitian yang dilakukan oleh beberapa akademisi di Universitas Loyola Chicago, bermain *game online* dapat mendorong hubungan sosial, yang menentang gagasan bahwa *gamer* itu menyendiri.

#### 6. Meningkatkan Kinerja Otak

Bermain *game* dalam jumlah sedang dapat meningkatkan fungsi otak dan bahkan memiliki kapasitas saturasi yang lebih rendah daripada mempelajari hal baru dan membaca buku.

#### 7. Meningkatkan kecepatan Mengetik

Hal ini secara tidak langsung akan membuat *gamer* terbiasa mengetik karena sebagian besar *game online* menuntut pemainnya untuk mengetik sambil berkorespondensi dengan pemain lain.

#### 8. Menghilangkan Stres

Para peneliti di Indiana University menjelaskan bahwa bermain *game* dapat mengendurkan ketegangan syaraf.

#### 9. Memulihkan Kondisi Tubuh

Dr Mark Griffiths, seorang psikolog di Nottingham Trent University, mempelajari seberapa efektif permainan untuk perawatan fisik. Jika pemain kehilangan kontrol diri, efek negatif permainan akan terasa.

### b. Dampak Negatif *Game online*

#### 1. Menimbulkan Adiksi (Kecanduan).

Sebagian besar *game* yang tersedia saat ini dibuat dengan mempertimbangkan kecanduan pemain. Pengembang *game* akan mendapat untung lebih banyak jika seseorang kecanduan *game* karena lebih banyak orang akan membeli emas, karakter, alat, dan item lainnya. Namun, uang yang dihasilkan pabrikan ini berdampak negatif pada kesehatan mental para *gamer*.

#### 2. Mendorong melakukan hal-hal negatif

Meski jarang, kita sering menjumpai contoh pemain *game online* yang mencoba mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang di dalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal.

3. Berbicara kasar dan kotor

Saya tidak yakin apakah ini terjadi secara global atau hanya di Indonesia, namun penulis telah menemukannya di warung internet di sejumlah kota. Saat bermain di warnet atau *game center*, para pemain *online* sering menggunakan bahasa kotor dan gestur yang tidak senonoh.

4. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata

Sering kali, banyak aktivitas terbengkalai karena keterikatan melakukan tugas dalam *game* dan kesenangan memainkannya. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain *game* atau memikirkannya. Apalagi banyak permainan yang terus berjalan meskipun kita sudah *offline*.

5. Perubahan pola makan dan istirahat

Karena kurangnya pengendalian diri, *gamer* sering mengalami perubahan dalam jadwal tidur dan makan mereka.. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat *happy hour* (internet murah pada malam-pagi hari).

6. Pemborosan

Jutaan rupiah terkadang bisa dihabiskan untuk menyewa komputer dari warnet dan membeli emas, poin, dan karakter. Belum lagi peningkatan spesifikasi komputer rumahan dan koneksi internet.

## 7. Mengganggu kesehatan

Duduk terus menerus didepan komputer selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh.

Dapat kita lihat bahwa *game online* memiliki dampak positif dan negatif. Dengan adanya kedua dampak ini bisa membuka persepsi masyarakat tentang *game online*, kemajuan teknologi ini baik untuk kita semua, namun jika tidak diterapkan dengan baik dan bijak maka akan berdampak negatif, dan semua kembali ke individu masing-masing.

### **2.1.8. Upaya Pencegahan Kecanduan *Game online* Pada Remaja**

Kata "pencegahan" mengacu pada serangkaian tindakan yang dimaksudkan untuk menghentikan atau menghindari situasi yang dapat menimbulkan masalah. Pencegahan, seperti yang didefinisikan oleh Romano & Hage (2000), mencakup sejumlah kegiatan, seperti: (a) menghentikan perilaku bermasalah sebelum dimulai; (b) menunda timbulnya perilaku bermasalah; (c) mengurangi tingkat keparahan masalah perilaku; dan (d) meningkatkan sikap dan pengetahuan sekaligus mendukung perilaku positif. Peralihan perhatian, pencegahan, pendidikan, pengawasan orang tua, dan pembatasan sumber daya adalah beberapa strategi yang digunakan untuk mencegah kecanduan *game online*. Turel, & Yuan, 2012 (Novrialdy 2019:151).

## 2.2. Etika

### 2.2.1. Pengertian Etika

Kata "etika" berasal dari bahasa Yunani. Bentuk tunggal dari istilah Yunani *etos* dapat diterjemahkan sebagai tempat tinggal, umum, padang rumput, istal. kebiasaan, etika, kepribadian, sentimen, sikap, atau cara berpikir. Ini menyiratkan kebiasaan ketika ditulis sebagai "*ta etha*" dalam bentuk jamak. . Dan definisi terakhir inilah yang menjadi dasar bagi istilah etika, yang diciptakan oleh filsuf Yunani terkenal Aristoteles untuk merujuk pada filsafat moral. Jadi, jika mengacu pada arti aslinya, etika mengacu pada kajian tentang norma atau pemahaman tentang tradisi Saida (2019:24).

Menurut Suardita (2018:4) etika dan moralitas membahas tindakan manusia untuk menentukan apakah mereka baik atau buruk, mereka memiliki objek yang sama sehingga memiliki hubungan yang sangat erat. Moral di sisi lain menggunakan perilaku manusia, seperti norma kebiasaan, dan perilaku lain yang dapat diterima secara sosial sebagai tolok ukur untuk mengukur benar dan salah dalam situasi di mana etika dan moral menyimpang. Meskipun etika dan moral sebenarnya memiliki arti yang sama, ada sedikit perbedaan dalam penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Etika mengacu pada sistem nilai saat ini, sedangkan moral mengacu pada perilaku yang dihargai.

Bertens menyatakan dalam bukunya "Etika" bahwa ia juga sering membedakan antara tiga penafsiran terhadap istilah etika, yang disusun secara terbalik dan dengan penajaman Bertens (2007:15).

1. Prinsip-prinsip dan nilai-nilai moral yang membantu orang atau masyarakat mengatur perilaku mereka. Istilah "Sistem Nilai" dapat digunakan untuk meringkas pengertian ini.
2. Pengelompokan standar moral, cita-cita moral, dan pedoman moral yang mengacu pada kode etik.
3. Ilmu tentang benar dan salah disebut etika. Di sini, "etika" merujuk pada filsafat moral ketika kemungkinan-kemungkinan etis-yaitu, prinsip-prinsip dan cita-cita tentang apa yang dianggap baik dan buruk-diterima begitu saja dalam masyarakat dan sering kali secara tidak sengaja menjadi fokus studi untuk penyelidikan yang sistematis dan metedis..

Menurut Hooft (Miswardi 2021:152) mendefinisikan etika dalam bukunya sebagai prinsip-prinsip yang membimbing individu dan kelompok dalam bertindak secara terbuka dan jujur tanpa berbohong. Menurut Stanwick (Miswardi 2021:153) etika adalah prinsip-prinsip yang digunakan seseorang untuk menentukan apakah tindakan atau perilaku tertentu sesuai dan sejalan dengan norma sosial dan kode etik.

Etika dipandang sebagai tanda kecenderungan masyarakat saat ini di saat krisis pemerintahan, karena etika berfungsi sebagai norma sosial dan permainan kekuatan penegakan hukum. Menurut Silke, etika adalah kepedulian moral dalam keadaan dunia nyata yang bergantung pada keyakinan dan perasaan subyektif individu tentang apa yang penting, benar, dan adil.

Menurut Djoko & Warsito (2018:29) dalam bahasa sederhana, etika dapat dipahami beserta semua kontribusinya dan dapat dipandang sebagai alat untuk menciptakan moral bagi orang-orang. Selain itu, etika dapat membantu orang

menemukan jawaban atas masalah kehidupan yang paling mendasar, seperti bagaimana menjalani kehidupan dengan sikap yang hangat dan bertindak terhadap orang lain. Meskipun ada banyak organisasi di mana kita dapat menemukan jawaban atas pertanyaan ini, termasuk yang religius dan tradisional, perspektif etika masih paling dapat diandalkan karena didukung oleh bukti ilmiah.

Meskipun sering digunakan dalam frasa yang sama dan umumnya diyakini memiliki arti yang sama dengan "etika", istilah "etiket" dan "etika" sebenarnya menunjukkan hal yang sangat berbeda. Sementara etika berhubungan dengan moral (baik dan buruk), etiket berbicara tentang tata krama. Secara umum, ada beberapa kesamaan dan perbedaan antara kedua istilah ini Miswardi, Dkk (2021:154).

Berdasarkan perspektif para ahli di atas, bisa dikatakan bahwa etika adalah sistem nilai pribadi yang memainkan peran penting dalam hubungan interpersonal. Hal ini dikarenakan etika akan menjadi kunci untuk menciptakan lingkungan sosial yang sempurna.

### **2.2.2. Teori-Teori Etika**

Berbagai deskripsi tentang sistem etika, terutama yang berhubungan dengan sifat moralitas dan bagaimana pengaruhnya terhadap kehidupan manusia. Setidaknya ada beberapa sistem etika yang sangat berpengaruh sepanjang sejarah. Berdasar dalam Weruin (2019:315) ada beberapa teori etika.

#### **1. Teleologis**

Menurut Brooks & Dunn (2011) Secara teori etika teleologis, sebuah keputusan atau tindakan dikatakan benar secara moral atau etis jika menghasilkan kesimpulan yang positif. Hasil positif meliputi kebahagiaan, kenikmatan,

kesehatan, daya tarik, pengetahuan, dan sebagainya. Di sisi lain, hasil negatif terdiri dari kesedihan, penderitaan, penyakit, keburukan, dan ketidaktahuan. (Bertens, 2014). Oleh karena itu, terjadi atau tidaknya hal baik atau buruk menentukan apakah suatu keputusan atau tindakan itu baik/benar (etis) atau buruk/salah (tidak etis).

## **2. Utilitarianisme**

Istilah utilitarianisme berasal dari kata Latin utilis yang berarti “bermanfaat” (Bertens, 2014). Teori utilitarianisme menyatakan bahwa suatu perbuatan benar secara moral jika itu membantu masyarakat secara keseluruhan. Utilitarianisme paling nyata tampak dalam tulisan-tulisan Jeremy Bentham dan John Stuart Mill. Dalam Utilitarianism-nya Mill menulis credo utilitarianisme yang berbunyi, “Bertindaklah sedemikian rupa sehingga tindakan tersebut mendatangkan jumlah terbesar kebahagiaan dari jumlah terbesar orang yang terkena dampak dari tindakan tersebut!” (*The greatest happiness of the greatest number*).

Jelas bahwa utilitarianisme mengukur apa yang baik dan buruk dengan bagaimana pengaruhnya terhadap kesenangan dan kesakitan. Perilaku yang menghasilkan paling banyak kebahagiaan atau paling sedikit penderitaan adalah yang benar secara etis. Karena menemukan kebahagiaan adalah tujuan utama kehidupan manusia, utilitarianisme adalah teori yang lugas. Utilitas suatu tindakan ditentukan oleh bagaimana tindakan itu mempengaruhi kebahagiaan.

## **3. Hedonisme**

Filosofi etika yang disebut hedonisme sebanding dengan egoisme dalam prinsip-prinsip etikanya. Karena hedonisme juga menekankan pada kesenangan

atau kepuasan diri sendiri. Tidak seperti utilitarianisme, yang mengembangkan etika kegunaan dan kenikmatan di tingkat masyarakat, hedonisme adalah filosofi etika yang menekankan pada kebahagiaan dan kesenangan pribadi seseorang. Menurut Epicurus dan Epicureans (penganutnya), "tujuan hidup manusia adalah untuk mendapatkan keamanan, kesenangan, atau kebahagiaan abadi; yaitu, kehidupan di mana kesenangan ditolak jika menghasilkan rasa sakit yang lebih besar dan rasa sakit diterima hanya jika itu menghasilkan kesenangan yang lebih besar." Brooks & Dunn, 2011 (Weruin 2019:315).

#### **4. Deontologi**

Etika deontologi mengevaluasi moralitas suatu perbuatan atau pilihan dengan mempertimbangkan motivasi pembuat keputusan. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, istilah Yunani deon (kewajiban) dan logos (pengetahuan) adalah sumber dari kata deontologi (Bertens, 2014). Menurut prinsip deontologi, keputusan atau tindakan dibenarkan secara moral berdasarkan motivasi pengambil keputusan, yaitu untuk memenuhi apa yang dianggap sebagai kewajibannya, dan bukan berdasarkan hasil yang berhasil atau tidak berhasil. Kewajiban adalah dasar bagi perilaku baik dan buruk komitmen ini tidak bisa dipatahkan.

Setelah melihat beberapa teori etika di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap teori memiliki kelebihan dan kekurangan yang menarik, termasuk yang paling penting seperti utilitarianisme dan deontologi, tidak ada teori yang memberikan kepuasan total untuk sampai pada pemahaman yang komprehensif penting untuk menggabungkan semua teori.

### **2.2.3. Etika (Filsafat Moral)**

Menurut (Rahayu 2019:81) Sebuah subbidang filsafat yang dikenal sebagai filsafat moral mengkaji nilai-nilai relatif dari benar dan salah. Apa yang pantas dan tidak pantas secara etis dalam interaksi antarpribadi adalah subjek etika. Istilah Yunani *ethos*, yang berarti moral atau tradisi, adalah asal kata etika. Meskipun demikian, istilah Yunani *mores*, yang berarti tradisi atau cara hidup, adalah asal kata moral.

Etika dan moralitas ialah dua hal yang berbeda. Moralitas pada dasarnya berkaitan dengan penilaian terhadap suatu tindakan atau perbuatan; moralitas juga dapat digunakan untuk menggambarkan sistem aturan tentang apa yang baik dan buruk. Sebaliknya, etika adalah pemeriksaan menyeluruh terhadap sistem nilai global.

Dengan demikian, studi etika sebagai ilmu adalah subbidang filsafat yang mengkaji kerangka moral dan etika yang dominan. Moral adalah kebijaksanaan konvensional mengenai sistem nilai yang benar dan salah, sedangkan etika adalah studi kritis dan rasional tentang moralitas. Sejauh mana frasa "ajaran moral Jawa" dan "etika Jawa" dibahas sangat beragam jika dilihat dari sudut pandang ilmiah. Dari sekian banyak pendapat tentang etika, hanya beberapa sudut pandang yang relevan yang dikutip dalam penelitian ini (Rahayu 2019:80).

Materi pembahasan dalam mata kuliah pendidikan kewarganegaraan memiliki ruang lingkup materi ajar mengenai persatuan bangsa dan negara, kekuasaan dan politik, nilai dan norma, hak asasi manusia, kebutuhan hidup warganegara, kekuasaan dan politik, sistem demokrasi, Pancasila serta konstitusi negara, globalisasi, serta pendidikan dan norma (Utami 2023:188).

#### 2.2.4. Ruang Lingkup Etika

Jarak melintasi bidang yang membagi dua baris pilar atau rongga dikenal sebagai ruang. Ruang lingkup mengacu pada luasnya topik yang dibahas. Memeriksa ruang lingkup etika akan mengungkapkan tingkat konten etika yang tercakup serta sumber, tokoh, topik, dan perlakuan mendalamnya.

Karena setiap ahli menawarkan materi yang unik dan beragam, tidak ada kesepakatan atau keseragaman mengenai ruang lingkup diskusi etis. Hal ini terlihat dari setiap buku yang mereka kumpulkan tidak terduga dan jangkauan pembahasan etisnya berbeda-beda baik dari segi isi, sumber, tokoh, tema, materi, dan percakapan. Karo (2019:16).

Ruang lingkup etika, sebagaimana disampaikan oleh (Karo 2018:18), secara umum adalah sebagai berikut; meskipun demikian, etika tidak memberikan petunjuk yang tepat atau pedoman yang ketat mengenai pokok bahasannya.

- a) Etika mempelajari perkembangan teori perilaku manusia baik dari perspektif kuno maupun modern.
- b) Metode pendisiplinan dan penilaian perilaku yang benar dan salah tercakup dalam etika.
- c) Etika mempelajari unsur-unsur kunci yang membentuk, mempengaruhi, dan memotivasi perilaku manusia, seperti manusia itu sendiri, sifat (naluri), adat istiadatnya, lingkungannya, kemauannya, cita-citanya, hati nuraninya, dorongan yang mendorongnya untuk bertindak, dan masalah yang berkaitan dengan pendidikan etika.
- d) Etika memberikan penjelasan tentang apa yang benar dan salah. Menurut etika Islam, moralitas harus didasarkan pada ajaran para Nabi dan Al-

Qur'an. Hal ini tidak dapat dinegosiasikan karena kesimpulan moral yang diambil dari filsafat manusia selalu, setidaknya sebagian, bertentangan dengan fitrah manusia..

- e) Etika mengajarkan langkah-langkah yang diperlukan untuk mengangkat karakter seseorang ke tingkat yang mulia, misalnya dengan teknik perbaikan diri untuk mencapai kesempurnaan pribadi. Pelatihan merupakan sarana yang sangat cocok untuk mengenalkan manusia pada etika yang luhur, yang benar-benar tertanam dalam hati setiap manusia dan tidak hanya sekedar teori.
- f) Etika memberikan penekanan yang kuat pada makna dan tujuan akhir hidup agar secara aktif mendorong manusia untuk melakukan perbuatan baik dan menjauhkan diri dari segala perbuatan tercela dan keji.

#### **2.2.5. Obyek Etika**

Objek kajiannya ialah klaim-klaim moral yang merepresentasikan isu-isu dan sudut pandang dalam domain moral. Poedjawiyatma (Bashori 2019:80) menyatakan bahwa berikut ini adalah tujuan etika:

##### **1. Tindakan Manusia**

Orang-orang dievaluasi oleh orang lain berdasarkan hal-hal yang mereka lakukan. Meskipun sudah menjadi sifat alami manusia untuk mengetahui dan membuat pilihan yang tidak dapat diubah, tindakan juga dapat diklasifikasikan sebagai baik atau berbahaya. Di sisi lain, sudut pandang etis berkaitan dengan perilaku manusia yang dilakukan dengan tujuan untuk menjadi baik atau berbahaya.

##### **2. Kehendak Bebas**

Secara teori, tidak akan ada yang baik atau buruk jika tidak ada kesengajaan. Kehendak bebas, atau kemampuan untuk memilih, diperlukan untuk membuat keputusan etis karena kesengajaan mengharuskan manusia untuk mengambil keputusan apakah akan bertindak atau tidak. Meskipun demikian, beberapa sistem filosofis berpendapat bahwa karena tindakan dibentuk oleh faktor-faktor luar, kehendak bebas tidak ada.

### 3. Determinisme

Dalam filsafat, aliran yang menolak kemungkinan adanya kehendak bebas dikenal sebagai determinisme.

#### **2.2.6. Jenis-jenis Etika**

Berdasarkan jenisnya, etika terbagi menjadi dua macam, yaitu etika deskriptif dan etika normatif (Hambali, Dkk 2021:14).

##### a. Etika Deskriptif

Tujuan dari etika deskriptif adalah untuk mengevaluasi tindakan atau perilaku berdasarkan aturan atau standar yang baik dan tidak diinginkan yang berkembang sebagai hasil dari hidup berdampingan dalam masyarakat. Paradigma etis ini pada dasarnya menggunakan kebiasaan masyarakat sebagai titik acuan etika. Apakah seseorang bertindak secara etis atau tidak masih diperdebatkan, menurut apa yang kebanyakan orang lakukan.

Ada dua komponen kunci dari etika deskriptif. Yang pertama adalah pengembangan moralitas. Ketika orang menggunakan metode sejarah dalam etika deskriptif, hal ini akan menjadi relevan. Investigasi dalam kasus ini berfokus pada persepsi tentang benar dan salah, standar kesopanan yang diterima dan norma-norma kesusilaan yang ditetapkan oleh berbagai negara, serta penerimaan dan

pem rosesan mereka. Perubahan-perubahan apa yang dilalui kesopanan dari waktu ke waktu, faktor apa yang mempengaruhinya, dll. Oleh karena itu, sejarah etika sangat penting bagi sejarah kesusilaan.

Kedua adalah fenomenologi kesusilaan. Fenomenologi digunakan dalam konteks ini untuk mengartikan hal yang sama dalam ilmu agama. Fenomenologi agama mencari logos, suatu struktur batin yang menghubungkan berbagai pengalaman dalam suatu harmoni dan susunan rahasia yang membawa makna, guna memperoleh makna religius dari fenomena religius. Fenomenologi kesopanan dengan kata lain ilmu ini menyelidiki apa saja yang terkandung dalam hakikat kesusilaan dengan menggambarannya sebagaimana adanya, mendefinisikan sifat-sifat, dan bagaimana satu sifat berhubungan dengan sifat lainnya. Yang dilukiskan dapat berupa kesu silaan tertentu, namun dapat juga moral pada umumnya (Hambali, Dkk 2021:15)

Masalah-masalah ini memiliki dasar filosofis. Pertanyaan utamanya adalah apakah kesopanan adalah konsep yang dapat dipahami secara mandiri atau bergantung pada hal lain. Dengan kata lain, apakah kesopanan mengacu pada sesuatu di atas atau paling tidak di luar dirinya sendiri.

Sikap, perilaku, dan tujuan pribadi manusia semuanya dihargai, penting, dan dibenarkan dalam etika. Menurut etika deskriptif, nilai dan perilaku manusia adalah kebenaran yang dibentuk oleh realitas yang tertanam dan faktor-faktor kontekstual.. Dapat disimpulkan manusia dapat bertindak secara moral karena realitas pengakuan masyarakat terhadap nilai-nilai atau kekurangannya, selama masyarakat tersebut memenuhi persyaratan tertentu (Fadilla 2023:424).

#### b. Etika Normatif

Kelompok ini didirikan atas dasar gagasan mendasar bahwa standar moral berfungsi sebagai model kesopanan dalam perilaku dan tanggapan manusia. Etika mengharuskan individu untuk mengikuti norma-norma sebagai panduan, tetapi tidak menyebutkan apakah hukum kesusilaan cocok atau tidak. Yang dipertimbangkan hanyalah keabsahan norma-norma tersebut; keabsahannya masih belum terbantahkan.

Etika normatif tidak dapat direduksi menjadi deskripsi aturan kesusilaan. Ini menunjukkan perilaku mana yang pantas dan tidak pantas. Sedangkan etika deskriptif sering dikenal dengan ilmu kesusilaan, inilah yang kadang disebut sebagai ajaran kesusilaan, etika material selalu yang pertama. Etika normatif berurusan dengan fakta-fakta yang tidak dapat dilihat oleh metode ilmiah.

Menurut seberapa dekat suatu kegiatan dengan norma-norma sosial yang telah dijunjung tinggi dalam suatu masyarakat, etika bertujuan untuk menyelidiki dan memberikan penilaian apakah itu etis atau tidak. Peraturan, ketentuan, dan kode etik profesi merupakan contoh acuan norma yang digunakan untuk mengevaluasi tindakan nyata. Sebagai gambaran: Moral pribadi seperti integritas, pengendalian diri, dan akuntabilitas.

## **2.3. Remaja**

### **2.3.1 Pengertian Remaja**

Remaja merupakan antara masa kanak-kanak dan dewasa, masa remaja merupakan fase transisi dimana sejumlah perubahan penting terjadi pada tingkat biologis, intelektual, psikologis, dan ekonomi. Pada periode ini seseorang telah mengembangkan penilaian yang baik dan kapasitas untuk membuat keputusan

tentang sekolah dan pekerjaan mereka selama ini, serta kematangan seksual dan fisik Mustikasari (2020:112).

Remaja berusia antara 10 dan 18 tahun diklasifikasikan sebagai remaja oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO). Remaja ialah mereka yang berusia minimal delapan belas tahun, menurut sistem sekolah nasional. Seorang anak laki-laki dianggap remaja jika ia berusia antara 12 dan 20 tahun dan seorang anak berusia antara 10 dan 18 tahun. Mansur 2009 (Amdadi, Dkk 2021:1). Usia 10 hingga 24 tahun adalah contoh yang diberikan oleh Badan Koordinasi Keluarga Berencana Nasional (BKKBN), sedangkan rencana kerja Kementerian Kesehatan mengacu pada usia 10 hingga 19 tahun. Disini peneliti menggunakan batas usia remaja menurut (BKKBN) yang mana remaja berusia dari 10 hingga 24 tahun.

Pubertas dapat dibedakan menjadi tiga fase: pubertas awal (10–14 tahun), pubertas tengah (15–16 tahun), dan pubertas akhir (17–20 tahun). Pubertas dini ditandai dengan peningkatan pertumbuhan dan pematangan tubuh yang cepat. Perkembangan remaja yang hampir sempurna, munculnya kapasitas kognitif baru, meningkatnya kesadaran akan masa dewasa yang akan datang, dan keinginan untuk menciptakan pemisahan emosional dan psikologis dari orang tua merupakan ciri-ciri remaja pertengahan. Masa remaja akhir ditandai dengan internalisasi sistem nilai pribadi dan penyusunan tujuan kerja untuk mengambil peran orang dewasa. Dhamayanti 2009 (Amdadi Dkk 2021:1).

Dari sudut pandang subjektif, tanda dan gejala remaja meliputi: (1) kemampuan menilai kekuatan dan kelemahan diri secara objektif; (2) persahabatan; (3) ketertarikan terhadap lawan jenis; dan (4) pengembangan bakat-bakat yang disukai. Sedangkan dari segi obyektif, antara lain: (1)

mempertanggungjawabkan pekerjaan yang diberikan; (2) membangun identitas diri yang tidak memihak; (3) mempunyai cita-cita masa depan; (4) mempunyai prestasi di sekolah; dan (5) memiliki teman sebaya. Menurut Erik Erickson, tahap perkembangan remaja tergolong dalam tahap identitas versus identitas. Kebingungan peran, penyelesaian tugas pada titik ini adalah stabilitas emosional, kepercayaan diri, dan persepsi diri sendiri sebagai individu yang berbeda. Townsend (Mustikasari 2020:112).

Melalui penjelasan di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa remaja adalah tahap kehidupan di mana seseorang bertransisi dari masa kanak-kanak yang lemah dan tergantung menjadi dewasa yang kuat dan bertanggung jawab baik terhadap masyarakat maupun diri sendiri. Ada tiga periode usia yang diasosiasikan dengan masa remaja, yaitu remaja awal, yang berlangsung selama 12-15 tahun, remaja pertengahan, yang berlangsung selama 15-18 tahun, dan remaja akhir, yang berlangsung selama 18-20 tahun.

### **2.3.2 Ciri-ciri Remaja**

Seperti semua era penting lainnya, masa remaja memiliki karakteristik tertentu yang membedakannya dari tahap-tahap sebelumnya dan sesudahnya. Remaja dan orang tua mereka terus-menerus menghadapi tantangan sepanjang fase remaja ini. Jatmika (Saputro 2017:26) menyatakan bahwa tantangan-tantangan tersebut dapat dilihat dari munculnya perilaku-perilaku unik yang ditunjukkan oleh remaja, seperti:

1. Remaja mulai menyuarakan pendapatnya dan menegaskan kebebasannya. Hal ini pasti akan menimbulkan konflik dan keterasingan antara remaja dan keluarganya.

2. Teman mempunyai kemampuan yang lebih besar untuk mempengaruhi remaja dibandingkan ketika mereka masih muda. Hal ini memperlihatkan bagaimana pengaruh orang tua semakin berkurang. Remaja menunjukkan perilaku dan minat yang berbeda dari keluarga mereka, bahkan sering kali membuat mereka berkonflik. Contoh yang umum terjadi adalah mengikuti gaya terbaru dalam hal pakaian, gaya rambut, dan preferensi musik.

3. Remaja mengalami perubahan tubuh yang sangat besar, seperti perkembangan dan perubahan orientasi seksual. Awal dari sensasi seksual dapat membuat frustrasi, menimbulkan rasa bersalah, menakutkan, dan membingungkan.

4. Remaja sering kali mengembangkan rasa percaya diri yang berlebihan, atau "terlalu percaya diri", yang dikombinasikan dengan emosi mereka yang biasanya meningkat, membuat mereka sulit menerima bimbingan dan nasihat dari orang tua.

Selain itu, Jatmika (Saputro 2017: 27) menjelaskan bahwa meskipun perjuangan remaja mungkin melelahkan bagi remaja dan orang tua mereka, namun hal tersebut merupakan aspek khas dari pertumbuhan remaja. Di antara tantangan atau risiko yang mungkin dihadapi remaja adalah:

1. Variasi kondisi kejiwaan. Ia mungkin terlihat pendiam, murung, dan pendiam pada saat tertentu, namun ia juga bisa terlihat ceria, percaya diri, dan berseri-seri di waktu lain. Perilaku yang berfluktuasi dan tidak menentu ini merupakan hal yang wajar. Hal ini hanya perlu ditanggapi dengan serius dan dijadikan sebagai keprihatinan bersama apabila menyebabkan remaja mengalami permasalahan di sekolah atau bersama teman-temannya.

2. Keingintahuan dan eksperimen seksual. Tidak apa-apa dan wajar untuk melakukan hal ini. Keingintahuan dan hasrat seksual adalah emosi yang dapat diterima dan sehat. Ingatlah bahwa bertindak dengan cara yang provokatif secara seksual adalah bagian normal dari masa pertumbuhan. Tak perlu dikatakan bahwa gairah dan keingintahuan seksual mengarah pada perilaku seksual.
3. Membolos.
4. perilaku antisosial, termasuk kekerasan, kebohongan, penindasan, dan kekejaman. Penyebabnya mungkin berbeda dan sangat dipengaruhi oleh budaya. Namun, disiplin orang tua yang tidak memadai-terutama jika terlalu keras, acuh tak acuh, atau tidak ada-dan tekanan teman sebaya yang buruk adalah penyebab utamanya.
5. penyalahgunaan narkoba.
6. Psikosis: Skizofrenia adalah jenis psikosis yang paling umum yang diketahui oleh kebanyakan orang (setengah gila hingga benar-benar gila).

Masa remaja adalah tahap peralihan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa, masa ini bisa selesai. Meski memiliki tubuh yang “dewasa”, seorang remaja gagal menunjukkan kedewasaan ketika diperlakukan seperti orang dewasa. Pengalamannya di dunia orang dewasa masih terbatas karena ia sering mengamati konflik diri, kecemasan, konflik, dan kebingungan pada remaja. Reaksi remaja terhadap hal-hal yang dialaminya akan dipengaruhi oleh cara mereka memaknainya.

#### 2.4. Penelitian yang Relevan

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Firman Baihaki (2021) dengan judul” Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Desa Bhakti Idaman tanjung Jabung Timur Provinsi Jambi” Temuan penelitian menunjukkan bahwa pengaruh game online terhadap remaja di Desa Bhakti Idaman, Tanjung Jabung Timur, Provinsi Jambi, relatif tinggi. Hal ini terlihat dari banyaknya remaja yang kecanduan game tersebut, adanya tempat berkumpul untuk maabar atau bermain game secara berkelompok, tekanan teman sebaya, beragamnya game yang tersedia, dan tidak adanya pengawasan orang tua atau keluarga. Akibatnya, perilaku keagamaan para remaja ini menjadi terganggu, seperti melalaikan ibadah wajib seperti shalat lima waktu, atau tidak patuh kepada orang tua. Persamaan dan perbedaan penelitian ini terletak pada fakta bahwa keduanya melihat bagaimana game internet mempengaruhi remaja. Perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan peneliti lebih berfokus pada bagaimana game internet mempengaruhi moralitas remaja. Sementara itu, penelitian sebelumnya berfokus pada bagaimana perilaku keagamaan remaja di Desa Bhakti Idaman, Tanjung Jabung Timur, Provinsi Jambi, dipengaruhi oleh bermain game internet.
2. Hasil Penelitian yang dilakukan oleh Nurlaela (2016) dengan judul “Dampak *game online* Terhadap Moral Anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur”. Menurut temuan penelitiannya, anak-anak yang sering bermain game online di Desa Malili, Kecamatan Malili, Kabupaten Luwu Timur, memiliki masalah perilaku moral yang meliputi kecenderungan untuk lebih malas, fokus pada game online saja, dan pendidikan tentang

internet. Persamaan dan perbedaan dalam penelitian ini terletak pada pemeriksaan mereka terhadap dampak game online dan upaya yang dilakukan oleh orang tua untuk membantu anak-anak mereka yang kecanduan game online untuk mengubah perilaku mereka. Namun, penelitian sebelumnya lebih berkonsentrasi pada pengaruh game online terhadap moralitas anak di Desa Malili, Kecamatan Malili, Kabupaten Luwu Timur. Di sinilah letak perbedaannya.

3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Siti Khoiriyah (2019) dengan judul “Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan”. Pada temuan penelitian ini, delapan dari anak muda yang berpartisipasi dalam permainan ini mengaku bahwa permainan ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Manfaatnya antara lain meningkatkan fokus, mengembangkan disiplin diri, meningkatkan kemahiran menggunakan komputer, dan mempererat pertemanan. Mengabaikan salat lima waktu dan mengadopsi sikap dan perilaku lain adalah efek negatifnya. Persamaan dan perbedaan penelitian ini terletak pada cara keduanya melihat bagaimana game internet mempengaruhi remaja. Namun, fokus penelitian yang dipublikasikan oleh para peneliti, sebagian besar adalah bagaimana game internet mempengaruhi etika remaja. Sebaliknya, penelitian terdahulu lebih fokus pada bagaimana perilaku remaja terkait dengan shalat lima waktu di Desa Rangai, Kecamatan Katibung, Kabupaten Lampung, terpengaruh oleh bermain game internet.

## **2.5.Kerangka Berpikir**

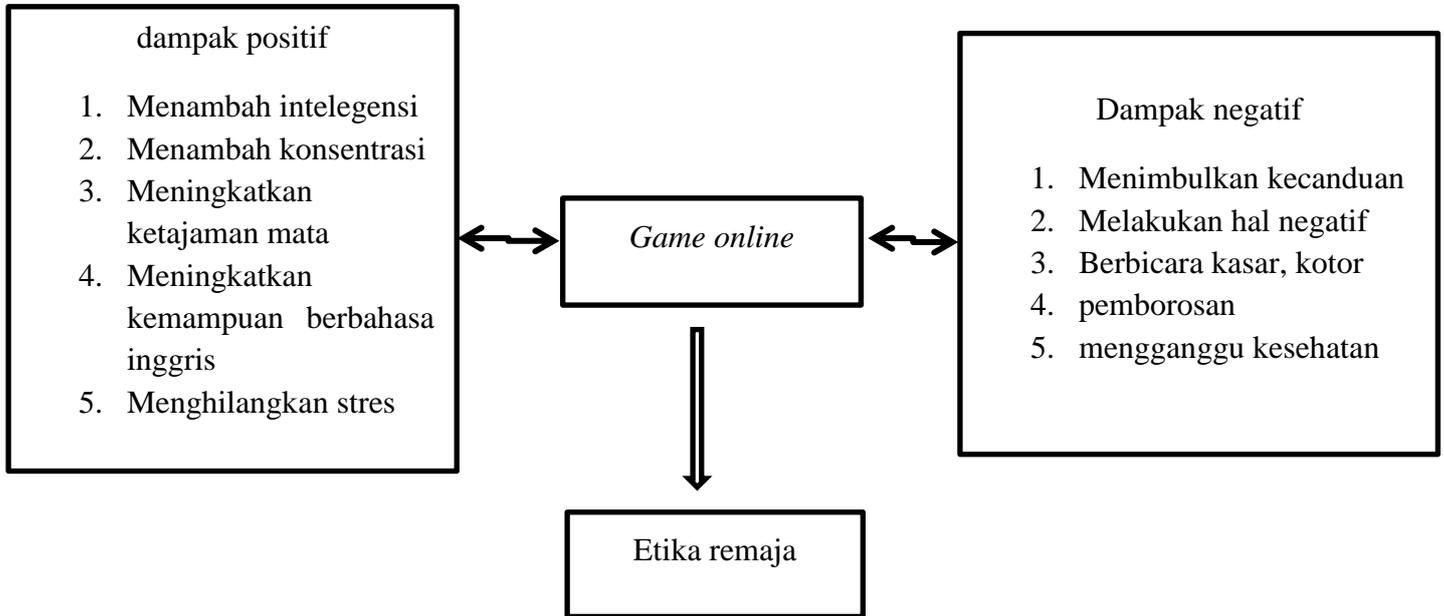
Kerangka pemikiran ialah diagram alir yang menggambarkan atau meringkas langkah-langkah dalam melakukan penelitian. Permasalahan awal yang diangkat dalam penelitian ini, yaitu mengenai moralitas remaja di Desa Rantau Pandan, Kecamatan Rantau Pandan, yang bermain game online, dijelaskan dalam kerangka pemikiran penelitian.

Salah satu yang sangat penting adalah proses mencapai cita-cita etis. Etika menguraikan cara hidup yang seharusnya dilakukan oleh manusia untuk mencapai potensi maksimal mereka. Pertanyaan mengenai perilaku atau tindakan manusia yang baik dan yang jahat harus dijawab sebelum kita dapat membicarakan etika. Etika adalah studi tentang bagaimana individu menggunakan perilaku mereka untuk berpikir secara kritis dan metodis tentang apa yang baik dan apa yang salah.

Tiga definisi etika diberikan oleh Bertens dalam buku Etika (2007:15): 1) nilai dan norma moral yang membantu seseorang atau kelompok mengendalikan perilaku mereka, 2) seperangkat prinsip atau nilai moral, asas-asas moral, dan norma-norma, dan 3) etika adalah ilmu tentang apa yang baik dan apa yang buruk.

Bermain game online mirip dengan memegang koin dengan dua permukaan yang terpisah. Hal ini menunjukkan bahwa tergantung pada penggunaannya, game online dapat memberikan dampak yang bertentangan. Surbakti (2017: 34) menegaskan bahwa ada keuntungan dan kerugian dalam bermain game online.

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Tempat Dan Waktu Penelitian

Peneliti dari Desa Rantau Pandan dan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo akan melakukan penelitian ini. Game online memiliki banyak dampak negatif terhadap etika remaja di Desa Rantau Pandan, Kecamatan Rantau Pandan, Kabupaten Bungo, karena berbagai alasan.

**Tabel 3.1 Tabulasi waktu penelitian**

No	Kegiatan	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli	Ags	Sep	Okt
1.	Mencari Masalah Penelitian	■	■									
2.	Pengajuan Judul			■	■							
3.	Menyusun Proposal					■	■	■				
	Seminar Proposal								■			
	Revisi Proposal								■	■		
	Penelitian									■	■	
	Pengolahan Data										■	■
	Bimbingan Skripsi											■

#### 3.2 Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Para peneliti mengambil pendekatan kualitatif dalam pekerjaan mereka. Penelitian kualitatif didefinisikan sebagai suatu penyelidikan terhadap makna yang mendasari suatu situasi yang dilakukan dalam suatu latar alamiah. Penelitian

kualitatif didefinisikan oleh Bogdan & Taylor (Nugrahani 2014:89) sebagai suatu pendekatan yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dan perilaku yang dapat diamati. Metode ini mendekati lingkungan dan manusia secara utuh, memandangnya sebagai komponen dari suatu keutuhan dan tidak membaginya ke dalam variabel atau hipotesis.

Penelitian deskriptif ialah suatu teknik dimana data yang dikumpulkan di lapangan digunakan untuk mencoba menjawab permasalahan yang ada. Tujuan dari penelitian deskriptif ini ialah untuk mengumpulkan data tentang bagaimana pengaruh etika remaja dalam bermain game online di desa rantau pandan kecamatan rantau pandan kabupaten bungo.

### **3.3 Data dan Sumber Data**

#### **3.3.1 Data**

Data ialah bahan mentah yang harus diolah untuk menghasilkan informasi, atau informasi yang memberikan fakta-fakta yang dapat diverifikasi yang dapat menjadi dasar untuk membuat kesimpulan. Data utama dan sekunder yang digunakan dalam penelitian ini dikumpulkan oleh para peneliti.

##### **a. Data Primer**

Adapun hasil observasi dan wawancara terkait analisis dampak *game online* terhadap etika remaja di desa rantau pandan kecamatan rantau pandan. yang menjadi data primer dalam penelitian ini adalah:

1. Dampak *game online* terhadap etika remaja di desa Rantau pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo

2. Tanggapan orang tua terhadap etika remaja di desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo yang bermain *game online*.
3. Serta data diri informan.

b. Data Sekunder

Peneliti perlu mengumpulkan data sekunder dari berbagai sumber, termasuk makalah dan foto yang sesuai dengan masalah yang akan diteliti. Data sekunder untuk penelitian ini berasal dari media sosial di internet, informasi dari catatan desa, dan informasi tentang subjek penelitian dari masyarakat setempat.

### 3.3.2 Sumber Data

Wawancara digunakan untuk mengumpulkan kata-kata dan tindakan yang berfungsi sebagai sumber data. sumber informasi tentang keadaan atau kejadian yang dapat dipelajari dari observasi. serta sumber data dari catatan yang diperoleh dari organisasi terkait. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

a. Dokumen

Sedangkan menurut Guba & Lincoln, sumber tertulis atau visual yang dapat digunakan sebagai bukti pendukung penelitian disebut dokumen dalam penelitian kualitatif. Dokumen merupakan bahan yang dapat digunakan sebagai pendukung atau bukti dalam penelitian (Nugrahani, 2014). Dokumen pribadi atau dokumen pemerintah dapat digunakan sebagai dokumen penelitian. Buku harian, surat, gambar, film, video, puisi, drama, biografi, dan jenis catatan pribadi lainnya adalah contohnya. Notulen rapat, aturan kebijakan yang disarankan, daftar nama staf, rapor, ijazah, akta, surat keputusan negara, dan arsip adalah contoh dokumen resmi.

b. Informan

Informan ialah orang yang, melalui wawancara, memberikan data kepada peneliti. Hal ini sejalan dengan pernyataan Sutopo (2002) bahwa partisipan penelitian tidak hanya merespons isu-isu yang diajukan, tetapi juga memilih cara dan nada yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi (Nugrahani, 2014: 111). Oleh karena itu, ketika berinteraksi dengan informan, peneliti harus mengadopsi pola pikir yang mudah beradaptasi, transparan, dan cerdas agar dapat memahami semua data yang diperoleh. Ada tiga kelompok informan yang digunakan oleh peneliti ini, antara lain:

#### 1. Informan utama

Orang atau kelompok yang berfungsi sebagai sumber data primer untuk deskripsi teknis yang berkaitan dengan topik studi dikenal sebagai informan utama. Kepala Desa (Rio) Rantau Pandan, Kecamatan Rantau Pandan, Kabupaten Bungo, merupakan sumber informasi utama dalam studi ini.

#### 2. Informan Kunci

Informan kunci ialah mereka yang memiliki pengetahuan mendalam tentang topik yang akan dibahas oleh peneliti. Informan kunci memahami informan utama dan juga memiliki pengetahuan tentang situasi atau fenomena yang mempengaruhi masyarakat secara keseluruhan. Remaja yang bermain game online dan orang tua mereka adalah sumber informasi penting untuk penelitian ini karena mereka dapat memberikan informasi yang relevan.

#### 3. Informan Tambahan

Orang atau organisasi yang dapat memberikan lebih banyak data untuk dianalisis dan didiskusikan dalam penelitian kualitatif dikenal sebagai informan tambahan. Dalam penelitian ini, masyarakat Desa Rantau Pandan, Kecamatan

Rantau Pandan, Kabupaten Bungo, berperan sebagai informan tambahan.

Informan penelitian ini meliputi beberapa orang sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Informan Penelitian**

No	Nama	Umur	Keterangan	Informan
1	Akbar Pane	32 Th	Kepala Desa	Informan utama
2	Edi	42 Th	Masyarakat	Informan tambahan
3	Rk (Inisial)	16 Th	Remaja yang bermain <i>game online</i>	Informan kunci
4	Mj (Inisial)	20 Th	Remaja yang bermain <i>game online</i>	
5	Al (Inisial)	17 Th	Remaja yang bermain <i>game online</i>	
6	Vc (Inisial)	19 Th	Remaja yang bermain <i>game online</i>	
7	Rb (Inisial)	20 Th	Remaja yang bermain <i>game online</i>	
8	By (Inisial)	15 Th	Remaja yang bermain <i>game online</i>	
9	Ny (Inisial)	33 Th	Orang tua	
10	Pw (Inisial)	40 Th	Orang tua	
11	Nj (Inisial)	37 Th	Orang tua	
12	Dr (Inisial)	34 Th	Orang tua	
13	Dy (inisial)	34 Th	Orang tua	
14	Il (Inisial)	44 Th	Orang tua	

### 3.4 Teknik *Sampling*

Teknik *sampling* ialah salah satu prosedur pengambilan sampel. Guna memilih sampel untuk penelitian, tersedia sejumlah teknik pengambilan sampel. Para peneliti dalam penelitian ini memakai strategi pengambilan sampel nonprobabilitas, yang tidak memberi peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Peneliti menggunakan *purposive sampling*, strategi pengambilan sampel data dengan

pertimbangan tertentu, dalam sampel nonprobabilitas ini. Dalam penelitian ini, sampel yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian. Yakni Kepala Desa Rantau Pandan, dan orang tua remaja yang bermain *game online*.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Penulis menggunakan teknik pengumpulan data yang tepat dan akurat untuk mengumpulkan data dari lapangan. Berikut adalah alat yang digunakan dalam penelitian ini :

#### **1. Observasi**

Fondasi dari semua ilmu pengetahuan ialah observasi. Para ilmuwan terbatas dalam menggunakan data, yang merupakan fakta-fakta tentang dunia nyata yang dikumpulkan melalui observasi. Proses mengisi perhatian semua objek dengan semua indera disebut sebagai teknik observasi. Peneliti menggunakan observasi terbuka atau terselubung dalam hal ini. Peneliti menggunakan metode observasi untuk mengamati anak-anak di Desa Rantau Pandan, Kecamatan Rantau Pandan, Kabupaten Bungo, yang bermain video game online.

#### **2. Wawancara**

Dalam sebuah wawancara, peneliti memberikan pertanyaan dan mendapatkan jawaban dari informan mengenai subjek atau masalah yang diteliti. Peneliti melakukan wawancara dalam upaya untuk mengumpulkan informasi yang akan membantu memvalidasi temuan studi mereka. Hal ini juga sejalan dengan temuan Esterberg, yang menyatakan bahwa wawancara adalah diskusi dua orang ketika individu berbagi ide dan informasi melalui pertanyaan dan tanggapan dalam rangka menciptakan makna di sekitar masalah atau topik tertentu Sugiyono (2015:317)

Pada penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan informan yang sesuai dengan permasalahan yang diangkat oleh peneliti. Wawancara dilakukan secara jujur dan bebas dengan tetap berpegang pada standar wawancara yang telah ditentukan guna mendapatkan data yang akurat dari informan. Remaja yang bermain *game online*, orang tua remaja yang bermain *game online*, kepala desa Rantau Pandan, dan masyarakat desa Rantau Pandan.

Kemudian peneliti menyiapkan buku catatan sebagai catatan semua interaksi dengan informasi atau sumber data. Setelah peneliti memiliki bukti bahwa ia telah melakukan wawancara dengan informan atau sumber data, peneliti menggunakan kamera digital untuk mengambil gambar sambil bercakap-cakap dengan mereka. Kebenaran data yang benar-benar diperoleh peneliti dapat ditingkatkan dengan gambar. Wawancara dengan peneliti ini dilakukan untuk mempelajari mengapa *game online* ini bisa mempengaruhi etika remaja dan bagaimana cara membuat para remaja yang bermain *game online* untuk bersikap baik.

**Tabel 3.3 kisi-kisi wawancara**

Indikator	Sub indikator	Informan
Standar moral Nilai moral Ilmu baik dan buruk	1. Kejujuran, sopan santun, kepedulian, mematuhi aturan, tanggung jawab. 2. Norma agama, norma hukum, norma sosial. 3. Perilaku, kebiasaan	Remaja yang bermain <i>game online</i> . Orang tua remaja yang bermain <i>game online</i> . Kepala desa rantau pandan. Masyarakat rantau pandan

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi ialah catatan tentang kejadian di masa lalu. Dokumen dapat berupa tulisan atau visual. dokumen berbasis gambar, seperti foto, sketsa, dan

foto. Analisis dokumen merupakan pelengkap yang berguna untuk metode penelitian wawancara dan observasi dalam penelitian kualitatif. Kantor desa memberikan data yang diperlukan untuk penelitian ini kepada peneliti, termasuk jumlah dusun di Desa Rantau Pandan, Kecamatan Rantau Pandan, Kabupaten Bungo.

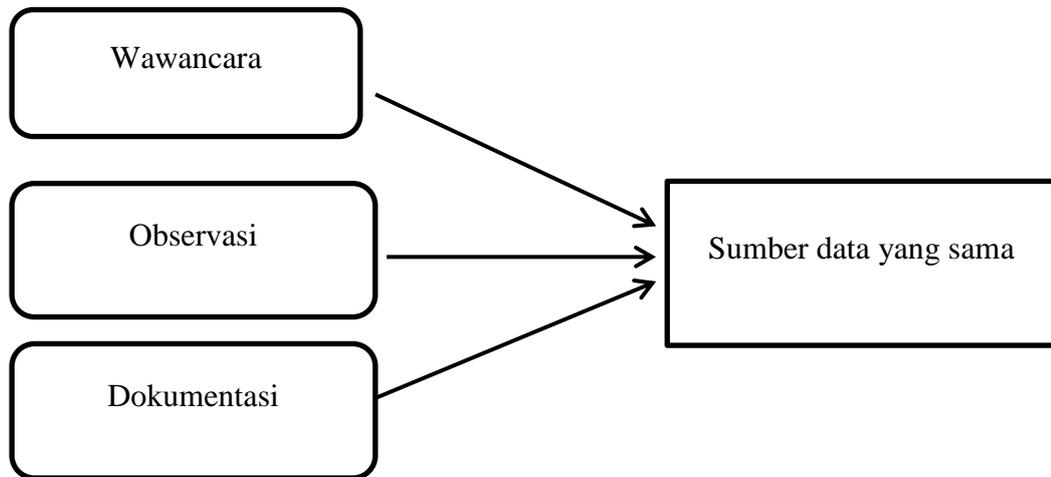
### **3.6 Uji Validitas Data**

Untuk memeriksa keakuratan data dalam penelitian kualitatif, diperlukan teknik pemeriksaan. Teknik pemeriksaan diperlukan untuk menentukan kebenaran data. Menurut Sugiyono (2015:366) keabsahan data dalam penelitian kualitatif Ada empat kriteria yang digunakan yaitu: validitas internal (*credibility*), validitas eksternal (*transferability*), reliabilitas (*dependability*), dan obyektivitas (*confirmability*).

Triangulasi sebagai salah satu metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk menilai obyektivitas dan kualitas data. Menurut Sugiyono, triangulasi adalah proses membandingkan atau memvalidasi data dengan menggunakan sumber selain data asli untuk menentukan apakah data tersebut akurat. Tiga metode triangulasi yang berbeda digunakan dalam penelitian ini, terutama:

#### a) Triangulasi teknik

Secara teori, triangulasi mengharuskan pengumpulan bukti dari beberapa sumber; namun, dalam investigasi ini, investigator menggunakan wawancara mendalam yang disertai dengan penemuan sumber yang sama.

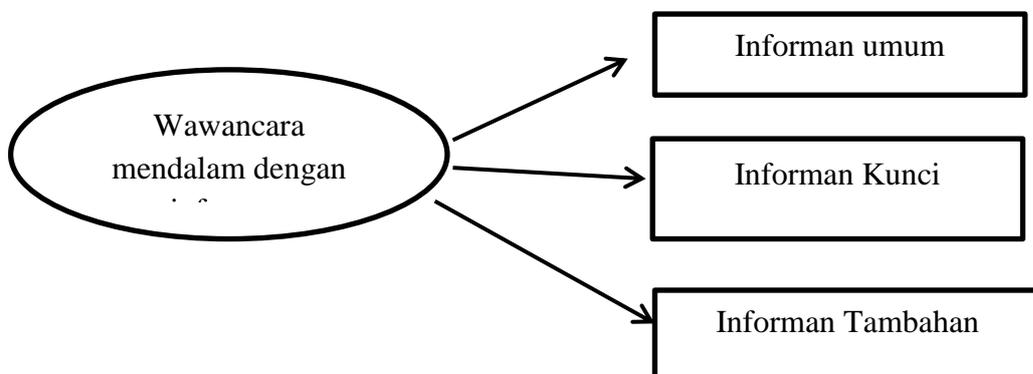


**Gambar 3.1 Triangulasi Teknik**

b) Triangulasi sumber

Untuk membandingkan data observasi dengan data wawancara dan perspektif seseorang dengan perspektif orang lain, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber. Selain melakukan wawancara dan observasi, para peneliti menggunakan sumber-sumber yang berasal dari gambar atau foto-foto terkait dalam investigasi mereka.

Pada triangulasi sumber terdapat beberapa informan, 1) informan umum (Kepala Desa (Rio), 2) informan kunci (remaja yang bermain *game online* dan orang tua remaja), 3) informan tambahan (masyarakat di Desa Rantau Pandan).



**Gambar 3. 2 Triangulasi Sumber**

### 3.7 Teknik Analisis Data

Metode studi analisis data, yang melibatkan bekerja dengan data, adalah kualitatif. mengatur informasi, memecahnya menjadi potongan-potongan yang dapat dicerna, mensintesis, dan mencari apa yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain. Sebelum memasuki lapangan, selama kerja lapangan, dan setelah selesainya kerja lapangan, analisis data ini selesai. Namun demikian, ia mengklaim bahwa analisis dimulai dengan membuat konsep dan menguraikan masalah sebelum melakukan kerja lapangan dan berlanjut hingga penyusunan temuan penelitian. Pengumpulan dan analisis data lebih ditekankan selama prosedur kerja lapangan. Menurut Sugiyono (2016:80) analisis data dalam bidang model terdiri dari tiga bagian, yaitu :

#### 1. Reduksi Data

Banyaknya informasi yang dikumpulkan di lapangan membutuhkan dokumentasi yang cermat dan tepat. Baik jumlah maupun kompleksitas data akan meningkat seiring dengan bertambahnya waktu yang dihabiskan oleh peneliti di lapangan. Hal ini membuat analisis data perlu diselesaikan sebagian besar melalui reduksi data. Reduksi data melibatkan sejumlah kegiatan, seperti merangkum, memilih informasi yang penting, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dan mencari tema dan polanya. Hasilnya, data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas.

Berikut ini pemaparan mengenai tindakan yang peneliti lakukan untuk mereduksi data.

- a. Data-data yang terkumpul di lapangan dirangkum dan dipilih pokoknya saja untuk segera dianalisis.

- b. Peneliti dapat mengklarifikasi informasi berdasarkan data yang relevan atau tidak relevan.
- c. Peneliti menetapkan data utama dengan fokus pada dampak *game online* terhadap etika remaja di desa Rantau Pandan dan tanggapan orang tua remaja yang bermain *game online* di desa Rantau Pandan.

## 2. Penyajian Data

Proses penyajian atau penyajian data agar lebih terlihat terjadi setelah direduksi. Tabel, grafik, bagan, dan representasi data lainnya yang menarik secara visual dapat menyembunyikan penyajian data yang dibahas di sini. Agar data lebih mudah diinterpretasikan, maka data tersebut diurutkan dan disajikan dalam struktur relasional, data penelitian ini akan disajikan oleh peneliti dalam bentuk narasi. Pengaruh bermain game online terhadap etika remaja di desa Rantau Pandan akan menjadi pokok bahasan peneliti dalam mendeskripsikan hasil temuan dari wawancara dengan objek penelitian.

## 3. Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi

Langkah ketiga menyimpulkan dan memverifikasi analisis. Hasil awal bersifat tentatif dan dapat berubah jika bukti-bukti lain tidak terkumpul untuk mendukungnya di kemudian hari. Dalam hal ini, analisis data dilakukan segera setelah informasi dari para pengajar dan siswa dikumpulkan, dan disusun secara hati-hati untuk menciptakan gambaran yang sesuai dengan tujuan penelitian. Informasi yang diperoleh dari sumber-sumber luar disusun secara metodis.

### **3.8 Prosedur Penelitian**

Prosedur Penelitian yang ditempuh dalam penelitian ini meliputi tiga tahapan yaitu :

#### **1. Tahapan Pembuatan Rancangan**

Langkah ini, peneliti membuat desain yang akan digunakan untuk penelitian lapangan; desain ini sering disebut sebagai proposal penelitian. Penelitian mencakup tujuan atau konteks penelitian, landasan teori, dan teknik penelitian.

#### **2. Tahapan Pelaksanaan Penelitian**

Berbagai tahapan penelitian, diusahakan untuk mengumpulkan data-data penting, baik data primer maupun data sekunder, yang biasanya dikumpulkan melalui penelitian lapangan dan digunakan untuk menjelaskan objek yang telah diputuskan dan ditelaah oleh peneliti.

#### **3. Tahapan menyusun laporan penelitian.**

Langkah selanjutnya adalah menyusun laporan setelah mengumpulkan data dari hasil penelitian. Temuan penelitian disusun dan ditulis dalam langkah ini sesuai dengan pedoman yang ditetapkan sehingga orang lain dapat mempelajari temuan tersebut.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Deskripsi Lokasi/Objek Penelitian**

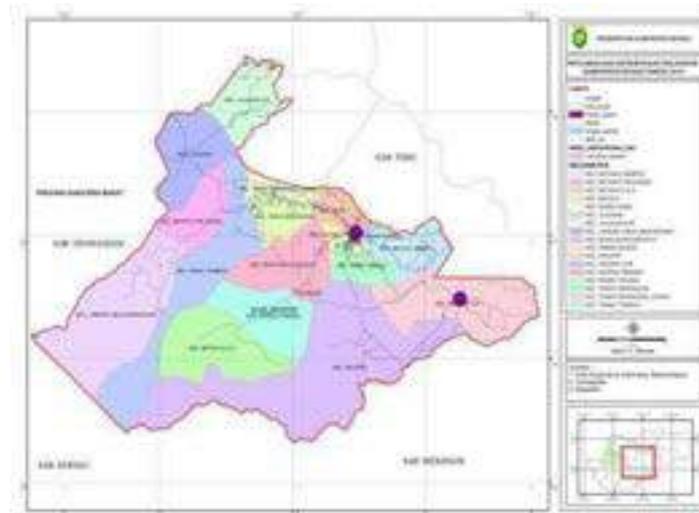
##### 4.1.1. Sejarah Desa Rantau Pandan

Kabupaten Bungo terdiri dari banyak kecamatan, salah satunya adalah Kecamatan Rantau Pandan. Dusun Rantau Pandan merupakan ibu kota kecamatan dari kecamatan Rantau Pandan. Jaraknya hampir 30 kilometer dari ibu kota Kabupaten Bungo. Kecamatan ini memiliki luas wilayah hampir 239,6 km<sup>2</sup>. Kecamatan Rantau Pandan berada di antara -1.641450 Lintang Selatan dan 101.9390170 Bujur Timur, dengan ketinggian 97 meter di atas permukaan laut. Batas administratif Kecamatan Rantau Pandan adalah Kecamatan Tanah Tinggi dan Kecamatan Tanah Sepenggal di sebelah utara, dan Kecamatan Pelepat di sebelah selatan. Di sebelah barat dan timur, masing-masing adalah Kecamatan Bathin III Ulu dan Kecamatan Muko-Muko Batin VII.

##### 4.1.2. Letak Geografis Desa Rantau pandan

Seperti halnya desa-desa di Indonesia lainnya, Desa Rantau Pandan mengalami musim kemarau dan penghujan, yang berdampak pada pola tanah di Desa Rantau Pandan, Kecamatan Rantau Pandan, dan Kabupaten Bungo.

**Gambar: Peta Desa Rantau Pandan**



Sumber: *RTRW kabupaten Bungo 2011-2031*

Secara keseluruhan luas wilayah desa Rantau Pandan 239,6 hektar Desa Rantau Pandan terdiri dari 7 dusun diantaranya Dusun Rantau Pandan, Dusun Lubuk Mayan, Dusun Rantau Duku, Dusun Baru Sipin, Dusun talang Sungai Bungo, Dusun Kayu Aro dan Dusun Leban.

#### 4.1.3. Pemerintahan

**Gambar: Kantor Desa Rantau Pandan**



Sumber: *kecamatan Rantau Pandan 2023*

Sesuai dengan UU No. 6/2014, ada tiga jenis lembaga desa yang terlibat dalam menjalankan pemerintahan desa, yaitu Pemerintah Desa, Badan Permusyawaratan Desa, dan Lembaga Kemasyarakatan. Badan Permusyawaratan

Desa dan Pemerintah Desa bertanggung jawab untuk mengawasi jalannya pemerintahan desa agar sesuai dengan undang-undang. Pemerintah desa dibentuk untuk mengatur dan mengurus urusan masyarakat sesuai dengan adat istiadat dan budaya setempat yang diakui dan dihormati dalam sistem politik nasional. Komponen pemerintahan desa, yang sering dikenal sebagai pemerintah desa atau dengan nama lain, adalah kepala desa dan perangkat desa. Kepala Desa bertanggung jawab untuk merencanakan hal-hal yang berkaitan dengan masyarakat, pemerintahan, dan pembangunan.

#### 4.1.4. Penduduk

Penduduk Desa Rantau Pandan tercatat sebanyak 3926 jiwa atau 2023 KK.

Dengan rincian sebagai berikut :

**Tabel.4.1.Jumlah Penduduk Desa Rantau Pandan**

<b>Laki-laki</b>	<b>Perempuan</b>	<b>Jumlah</b>
2023	1903	3926

*Sumber: Data Desa Rantau Pandan Tahun 2020*

Meskipun sebagian masyarakat Desa Rantau Pandan berprofesi sebagai pedagang, buruh, PNS, pegawai swasta, dan pekerjaan lainnya, namun sebagian besar penduduk desa masih bermatapencaharian dari pertanian. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya peran pertanian dalam perekonomian lokal. Data menurut mata pencaharian penduduk dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.2. Jenis Pekerjaan Masyarakat Desa Rantau Pandan**

Tani	Dagang	Buruh Tani	PNS/TNI/Polri	Swasta	Lain-lain
1961	100	69	270	150	33

*Sumber : Dokumen Rantau Pandan Tahun 2022*

#### 4.1.5. Visi Dan Misi Desa Rantau Pandan

##### a. Visi

Visi ialah gambaran tentang kondisi masa depan yang diinginkan yang dibuat dengan menganalisis kebutuhan dan kemungkinan-kemungkinan yang ada di desa. Visi Desa Rantau Pandan disusun melalui proses partisipatif yang melibatkan pemerintah desa, BPD, tokoh agama, tokoh masyarakat, lembaga-lembaga desa, masyarakat desa, dan pihak-pihak lain yang berkepentingan. Visi Desa Rantau Pandan adalah: “Terwujudnya Masyarakat Desa Rantau Pandan Yang Berakhlak Mulia, Sehat, Sejahtera dan Bermartabat Dalam Naungan Pemerintah Desa Yang Demokratis dan Amanah”.

Diharapkan dengan melihat visi ini, masyarakat dapat melihat segala sesuatunya dengan lebih jelas dibandingkan dengan keadaan saat ini dan mendapatkan gambaran yang lebih baik mengenai apa yang dapat mereka harapkan di masa depan. Diharapkan dengan mewujudkan visi ini, masyarakat dapat diarahkan menuju kondisi yang lebih baik dan meningkatkan kesadaran masyarakat akan perlunya mengelola dan mengatur perubahan yang pasti akan terjadi, Memotivasi orang-orang di masyarakat untuk bekerja lebih baik, mendorong persaingan yang sehat di antara mereka, memberikan katalis perubahan, dan menyatukan orang-orang.

##### b. Misi

Turunan atau perluasan visi yang akan memungkinkan realisasi visi secara efektif adalah misi. Dengan kata lain, misi berfungsi sebagai penjabaran yang lebih berguna dari visi. Diharapkan pengembangan visi ini akan dapat memantau dan memprediksi perubahan kondisi dan lingkungan sekitar di masa depan

sebagai hasil dari upaya-upaya yang dilakukan untuk mencapai visi desa selama masa jabatan kepala desa. Untuk mencapai visi desa yang telah disebutkan sebelumnya, potensi dan permasalahan desa telah diperhitungkan dengan mempertimbangkan kalender musim, gambaran desa, dan kelembagaan desa. Hal ini berujung pada penyusunan misi desa, sebagai berikut:

- “1. Meningkatkan Kualitas Kehidupan Beragama, Sosial Budaya dan Ketentraman Masyarakat.
2. Meningkatkan Kualitas Pendidikan, Kesehatan dan Sumber daya Manusia.
3. Meningkatkan Pembangunan Ekonomi Pedesaan, Pariwisata dan Kesejahteraan Masyarakat.
4. Meningkatkan Kualitas dan Profesionalisme Aparatur dalam Tata Kelola Pemerintahan, Pembangunan dan Pelayanan pada Masyarakat”.

## **4.2 Deskripsi Temuan Penelitian**

Bagian ini akan memberikan pemeriksaan peneliti tentang bagaimana game internet mempengaruhi etika anak muda di Desa Rantau Pandan, Kecamatan Rantau Pandan, dan Kabupaten Bungo dengan menggunakan informasi yang dikumpulkan melalui dokumentasi, wawancara, dan observasi. Uraian kalimat akan digunakan untuk memberikan fakta-fakta secara deskriptif.

### **4.2.1. Deskripsi Hasil Observasi**

Temuan dari hasil observasi yang dilakukan selama melakukan penelitian di Desa Rantau Pandan dan Kecamatan Rantau Pandan, Kabupaten Bungo. Penulis awalnya meneliti remaja di Desa Rantau Pandan. Dari hasil pengamatannya, penulis menemukan bahwa banyak remaja yang memiliki

kebiasaan bermain game online dan mereka selalu bermain game online di mana pun mereka berada.

Dampak yang ditimbulkan dari remaja yang bermain game online di Desa Rantau Pandan, Kecamatan Rantau Pandan, Kabupaten Bungo, dapat dilihat pada tabel 4.4.

**Tabel 4.3 Dampak *game online* terhadap etika remaja**

Indikator	Aspek yang diamati	Deskripsi/temuan
Standar moral	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Komunikasi dengan teman sebaya.</li> <li>2. Komunikasi dengan orang tua.</li> <li>3. Sikap terhadap orang lain.</li> <li>4. Sikap ketika kalah dalam permainan.</li> <li>5. Bersosialisasi dengan teman saat berkumpul.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sering mengucapkan kata-kata kasar saat bermain <i>game online</i> mau pun saat tidak bermain <i>game</i>, seperti mengucapkan, anjing, jancok, tolol, bodoh, pantek dan banyak lagi.</li> <li>2. Sering marah-marah dan membangkang saat ditegur oleh orang tua.</li> <li>3. Marah, kesal ketika orang lain memberi teguran, dan tidak mau menolong orang yang membutuhkan bantuan.</li> <li>4. Sering marah-marah dan mengeluarkan kata-kata yang tak pantas.</li> </ol>

Lanjutan

Indikator	Aspek yang diamati	Deskripsi/temuan
Standar moral		5. Kurang bersosialisasi saat berkumpul dan lebih fokus ke <i>game online</i> .
Nilai moral	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nilai kejujuran</li> <li>2. Norma agama</li> <li>3. Norma sosial</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sering berbohong kepada orang tua.</li> <li>2. Mencuri uang orang tua dan melalikan kewajiban seperti beribadah.</li> <li>3. Tidak pernah minta maaf ketika menyakiti orang lain</li> </ol>
Ilmu baik dan buruk	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aktivitas sehari-hari</li> <li>2. perilaku</li> </ol>	1. Lebih sering menghabiskan waktu dengan bermain <i>game online</i> .

2. Dengan bermain *game online* membuat mereka lebih ceria, dan suka pulang larut malam/bergadang.

Sumber: *Olahan Penelitian 2023*

#### **4.2.2. Deskripsi Hasil Wawancara Analisis Dampak *Game online* Terhadap Etika Remaja Di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo**

Berdasarkan subjek penelitian yang terdapat pada Bab III peneliti melakukan wawancara kepada kepala desa rantau pandan, orang tua remaja yang bermain *game online*, remaja yang bermain *game online*, dan masyarakat. Wawancara dilakukan saat informan sedang dalam waktu luang tanpa kesibukan lainnya, peneliti juga meminta pertanyaan dijawab sesuai dengan fakta-fakta yang terjadi dilapangan.

Pendekatan peneliti dalam wawancara ini didasari oleh teori Bertens tentang etika (2007:15), yang menyatakan bahwa ia juga memiliki kecenderungan untuk mempertajam tiga arti kata etika-standar moral, nilai moral, dan ilmu tentang apa yang baik dan apa yang buruk-dan membedakan ketiga hal tersebut dengan urutan yang terbalik.

##### **1. Standar Moral**

Seseorang yang baik dikembangkan oleh banyak elemen, salah satunya adalah cita-cita moral. Ketika berbicara tentang dilema moral dalam hidup, kita memiliki berbagai informasi moral yang dapat kita gunakan. Ini termasuk kerendahan hati, pengendalian diri, moralitas, kebaikan, kemurahan hati, kedermawanan, kemurahan hati, keberanian, tanggung jawab kepada orang lain, keadilan, kejujuran, dan penghormatan terhadap kehidupan dan kebebasan manusia.

## a) Remaja

Dari wawancara dengan beberapa remaja berdasarkan pertanyaan “Apakah anda bermain *game online*, dan *game online* apa saja yang anda mainkan?”. Seluruh remaja yang bermain *game online* mereka memberi jawaban seperti dalam wawancara nya sebagai berikut :

“Ya saya bermain *game online*, *game* yang saya mainkan ada *mobile legends*, dan *free fire* tapi saya lebih sering bermain *game mobile legends* karna seru dan juga mudah untuk di mainkan”. (RK)

“Ya saya bermain *game*. *game* yang sering saya mainkan *higgs domino* karna *game* ini bisa menghasilkan uang dan sangat menguntungkan bagi saya bisa nambah uang jajan ”. (MJ)

“Ya, saya hanya bermain *game mobile legends* saja karna menurut saya *game* ini sangat asik dan paling seru kalau bermain dengan teman-teman dari *game* ini saya juga bisa mendapatkan teman lebih banyak dari berbagai daerah”. (AL)

“Ya saya sangat suka bermain *game*, *game* yang sering saya mainkan yaitu *mobile legends* karna teman-teman saya bermain *game* itu juga, kami bermain *game* untuk menghilangkan rasa capek ketika pulang sekolah”. (VC)

“Ya saya selalu bermain *game online*, banyak *game online* di gedit saya, seperti *mobile legends*, *free fire*, *higgs domino*, *PUBG*, dari semua *game* tersebut saya lebih sering bermain *higgs domino* karna *game* tersebut bisa menghasilkan uang dan sangat menguntungkan”. (RB)

“Ya saya sangat gemar bermain *game online*, *game online* yang saya mainkan yaitu *mobile legends*, *PUBG*, yang sering saya mainkan *game PUBG*, tapi

kalau main sendiri enak yang lebih enak bermain bersama teman-teman diarena pertempuran, dan lebih mudah mengatur strategi ”. (BY)

Berdasarkan wawancara tersebut semua remaja mengatakan hal yang sama yaitu mereka bermain *game online* meski ada berbagai macam *game-game online* di hp remaja yang dimainkan, namun *game online* yang sering dimainkan dan disukai remaja adalah *higgs domino*, *mobile legends*, dan *PUBG*. Kemudian peneliti menanyakan “Ketika bermain *game online* apakah anda dan teman-teman anda sering mengucapkan kata-kata kasar dan kotor, kata-kata seperti apa saja yang anda ucapkan?”. Mereka pun menjawab sebagai berikut :

“Sering, saat bermain *game online* disitu lah saya mengatakan kata-kata kasar seperti, bodoh, pantek dan banyak lagi ”. (RK)

“Ya saat bermain *game* dari situ saya sering mengucapkan kata-kata kasar seperti, anjing, pantek, taik, anjir dan banyak lagi, kata-kata itu saya ucapkan saat sedang bermain *game online*”. (MJ)

“Ada dan Sering, saat sedang bermain *game online* saya pernah mengucapkan kata-kata kasar seperti anjir, tolol, pantek kata-kata ini sering saya dengarkan dari orang-orang yang ada di dalam *game* itu dan sekarang saya juga mengikuti kata-kata tersebut”. (AL)

“ Sepertinya iya, saat sedang bermain *game online* saya pernah juga mengucapkan kata-kata kasar kepada teman main atau bahkan ngomong sendiri dan mengucapkan kata tersebut ketika kalah dalam permainan, kata-katanya seperti bangsat, anjing, taik dan kata-kata lainnya.”. (VC)

“ Sering kak apalagi kalau saat kalah, kata-kata yang saya ucapkan, jancok, pantek, anjing, tolol dan banyak lagi, dan kata-kata tersebut juga sering saya dengar dari teman yang ada di dalam *game online* tersebut”. (RB)

“ Ya saya pernah mengucapkan kata-kata kasar saat bermain *game online*, apa lagi saat sedang kesal karena kalah menyelesaikan pertandingan, kata-kata yang sering saya ucapkan seperti, pantek, anjing, anjir dan banyak lagi”. (BY)

Dari wawancara tersebut “RK, MJ, AL, VC, RB, dan BY” mereka mengatakan bahwa mereka selalu mengucapkan kata-kata kasar dan kotor saat bermain *game online*. Dari hasil di atas menandakan adanya gangguan suasana hati pada remaja yang bermain *game online* dimana saat mereka kesal atau kalah mereka dengan spontan mengucapkan kata-kata kasar dan kotor tersebut. Setelah itu peneliti menanyakan “Apakah kata-kata kasar yang anda ucapkan anda menirunya dari *game online* yang anda mainkan atau dari teman-teman anda? Mereka pun menjawab sebagai berikut :

“ Dari teman-teman saya dan dari *game online* juga”. (RK)

“Dari teman-teman mabar biasanya dan menjadi kebiasaan saya sekarang”.  
(MJ)

“Belajar dari Teman-teman saya”. (AL)

“Dari teman saya yang sering main bersama”. (VC)

“Kalau kata-kata kasar kak sering dapat dari teman kak”. (RB)

“Dari teman-teman dan *game online*”. (BY)

Dari wawancara di atas mereka mengatakan bahwa kata-kata kasar dan kotor tersebut mereka sering meniru dari teman-teman bermain mereka. Dari hasil di atas menandakan pengaruh faktor lingkungan sangat lah besar terhadap kebiasaan

remaja untuk berkata kasar dan kotor. Setelah itu peneliti menanyakan “Bagaimana sikap anda jika ada yang menegur anda bermain *game online*”?.

Mereka pun menjawab sebagai berikut :

“Biasa saja karna tidak penting dan saya tetap melanjutkan bermain *game online*”. (RK)

“Kalau ada yang menegur saya bermain *game online* biasanya melawan omongan mereka dan tidak mendengarkan apa yang mereka bilang”. (MJ)

“Saya sangat kesal saat sedang bermain *game online* orang tua saya menyuruh saya membersihkan rumah, tapi perkataan mereka tidak saya dengar dan saya tetap melanjutkan bermain *game* sampai selesai”. (AL)

“Lebih kekesal karena di tegur, saya tidak mendengarkan mereka dan lanjut bermain *game* ”. (VC)

“Kalau itu kak pasti marah, palingan saya bilang ngapo kau ganggu-ganggu aku, dak urusan kau jugo aku main *game* ini”. (RB)

“Marah, dan membentak orang tersebut karna sudah mengganggu saya bermain *game*”. (BY)

Dari wawancara di atas dapat diambil kesimpulan bahwa mereka akan marah dan kesal jika ditegur saat sedang bermain *game online*. Hal berbeda diungkapkan oleh “RK” dimana ia biasa saja saat ada yang menegurnya bermain *game online*. Setelah itu peneliti menanyakan “Bagaimana sikap anda jika jika orang tua melarang anda untuk bermain *game online*?”. Mereka menjawab sebagai berikut :

“Biasa saja karna saya tidak pernah mau mendengar mereka saat dilarang bermain *game online*”. (RK)

“Saya lebih memilih bermain secara diam-diam, atau pergi bermain di rumah teman saya tanpa orang tua saya tahu”. (MJ)

“Saya marah, karna mereka sudah mengganggu kesenangan saya”. (AL)

“Mungkin sedikit tidak menyenangkan, tetapi tetap saja saya bermain *game online*”. (VC)

“palingan saya diam kak, walaupun dalam hati menggerutu dan sangat kesal”. (RB)

“biasa saja, karna teguran mereka bukan halangan bagi saya untuk tetap bermain *game online*”. (BY)

Dari wawancara di atas dapat diambil kesimpulan bahwa mereka kalau di tegur orang tua lebih ke biasa saja dan tetap bermain *game online* berbeda dengan “AL” saat di tegur orang tua dia memilih memarahi orang tua. Setelah itu peneliti menanyakan “Apa yang anda lakukan jika anda yang meminta bantuan saat anda sedang bermain *game online*?”. Mereka memberikan jawaban sebagai berikut:

“Kesal karna sangat mengganggu saya dalam bermain *game*”. (RK)

“Mengabaikannya, karna menyelesaikan *game* lebih penting dari pada menolong orang tersebut”. (MJ)

“Saya menolaknya, jika saya membantu otomatis saya akan kalah dalam pertandingan dan itu bisa membuat pangkat dalam *game* sama menurun”. (AL)

“Saya merasa terganggu dan menolaknya, tidak ada yang lebih penting dari *game* saya”. (VC)

“Acuh tak acuh aja kak soalnya lagi seru mainnya kak”. (RB)

“Saya menolongnya, menolong orang tersebut juga tidak merugikan saya sama sekali”. (BY)

Dari wawancara tersebut 5 remaja mengatakan bahwa mereka tidak peduli dengan orang lain ketika mereka sedang bermain *game online* tetapi hanya satu remaja yang mengatakan peduli dengan orang lain walaupun sedang bermain *game*. Dari hasil di atas menandakan bahwa bermain *game online* lebih penting dari pada menolong orang yang lagi membutuhkan bantuan, hal ini menunjukkan kurangnya kepedulian sesama manusia.

Jadi dapat disimpulkan bahwa faktor dari standar moral tidak menjamin terbentuknya pribadi yang lebih baik pada diri remaja.

## 2. Nilai Moral

Nilai moral adalah aturan atau standar yang mengatur bagaimana seseorang harus bertindak atau berperilaku dalam kehidupan sosial. Nilai-nilai moral membantu seseorang menentukan apa yang benar dan salah, baik atau buruk. Di dalam nilai moral terdapat beberapa norma yang harus dipatuhi oleh seseorang dalam hubungannya dengan sesamanya ataupun dengan lingkungan. Untuk mengetahui adanya pengaruh nilai moral dalam diri remaja yang bermain *game online* peneliti melakukan wawancara terhadap 6 orang informan remaja, 6 orang tua remaja, kepala desa, dan 1 orang masyarakat yang ada di desa rantau pandan kecamatan rantau pandan kabupaten bungo.

### a) Remaja

Jika dilihat dari 6 informan remaja hampir sebagai remaja lebih mementingkan bermain *game online* dari pada melaksanakan ibadah. Seperti yang dinyatakan oleh beberapa informan saat peneliti bertanya “Ketika sedang bermain *game*

*online* lalu masuk waktu sholat apakah anda langsung sholat atau tetap bermain *game online*?”. Dalam uraian mereka mengatakan :

“ Saya langsung sholat, karna orang tua saya mengajarkan dalam mengerjakan apapun utamakan ibadah dahulu baru bermain lagi”. (RK)

“ Lanjut bermain *game*, karena saya juga jarang beribadah seperti melaksanakan sholat 5 waktu”. (MJ)

“ Menyelesaikan *game* terlebih dahulu, habis itu baru saya mengerjakan sholat”. (AL)

“ Bermain *game* dulu baru habis itu sholat”. (VC)

“ kalau untuk waktu beribadah tu kak gimanapun saya main segala bentuk *game* saya berenti dulu kak”. (RB)

“ Langsung sholat walaupun sedang bermain *game*, kalau sedang bermain *game* dan masuk waktu sholat, saya menghentikan sementara untuk sholat dan melanjutkan lagi bermain setelah selesai sholat”. (BY)

Dari wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa mereka lebih mementingkan menyelesaikan *game* terlebih dahulu baru mereka melaksanakan sholat. Setelah itu peneliti kembali mengajukan pertanyaan “ Bagaimana cara anda membagi waktu antara bermain *game online* dengan beribadah?”. Mereka menjawab sebagai berikut :

“ Jika waktu sholat saya sholat jika ada waktu luang saya bermain *game online*”. (RK)

“ Saya jarang beribadah”. (MJ)

“Saya beribadah dulu baru bermain *game*”. (AL)

“Agak susah membagi waktu”. (VC)

“Pokoknya setiap orang azan mau tak mau hp tetap saya matikan kak”. (RB)

“Main dulu 2 jam habis itu baru sholat”. (BY)

Dari wawancara di atas mereka pernyataan mereka berbeda-beda 3 informan lebih mementingkan ibadah, dan 3 informan lagi lebih mementingkan *game*. Dapat disimpulkan bahwa setiap remaja memiliki prinsip masing-masing untuk membagi waktu mereka. Setelah itu peneliti kembali mengajukan pertanyaan “Apakah anda pernah mencuri uang orang tua anda untuk membeli kuota internet untuk bermain *game online*?”. Mereka menjawab sebagai berikut :

“Tidak pernah, karena orang tua saya selalu memenuhi kebutuhan saya”. (RK)

“Sering, uang yang diberikan orang tua saya kadang tidak cukup untuk saya karena saya sering membeli chip untuk bermain *game higgs domino*”. (MJ)

“Tidak Pernah karena saya tau mencuri uang orang tua itu berdosa”. (AL)

“Pernah tapi tidak terlalu sering, palingan ketika uang jajan yang diberikan cepat habis baru saya berani mencuri”. (VC)

“Kalau mencuri tidak, palingan kalau kuota internet habis saya berusaha cari uang sendiri”. (RB)

“Ya saya pernah palingan untuk membeli paket internet”. (BY)

Dari wawancara di atas mereka mengatakan ada yang pernah mencuri uang orang tua mereka dan ada yang tidak pernah mencuri uang orang tua. Dapat kita simpulkan bahwa remaja yang suka mencuri uang orang tua di karenakan kebutuhan remaja yang tidak terpenuhi, kurangnya pengawasan dari orang tua dan faktor lingkungan serta pergaulan remaja. Selanjutnya peneliti menanyakan “Apakah anda pernah pamit pergi sekolah tetapi anda berbohong dan pergi

bermain *game online* bersama teman-teman anda?”. Lalu mereka menjawab sebagai berikut :

“Tidak pernah, karena wali kelas saya pasti memberi tahu orang tua saya jika saya membolos sekolah”. (RK)

“Sangat sering, apa lagi bolosnya bersama teman-teman rasanya seru”. (MJ)

“Tidak pernah dan saya tidak berani juga untuk membolos”. (AL)

“Pernah apalagi kalau lagi malas belajar pasti saya dan teman-teman pergi membolos dan pergi main *game* di sawah atau sekedar ngobrol saja sampai jam pulang sekolah habis”. (VC)

“Pernah, palingan saya bilang mak saya pergi sekolah dulu ya, tapi saya tidak sampai sekolah kak, ngumpul dirumah teman orang tuanya tidak ada disitu kami mabar”. (RB)

“Tidak pernah sama sekali”. (BY)

Dari wawancara di atas beberapa anak menjawab mereka selalu berbohong kepada orang tua mereka saat mereka pergi kesekolah, kebiasaan berbohong ini akan menimbulkan efek buruk kepada anak ketika mereka sudah beranjak dewasa nanti, kurangnya perhatian dari orang tua juga merupakan dampak dari anak yang suka berbohong. Lalu peneliti menanyakan kembali kepada informan dengan pertanyaan “Saat sedang bermain *game online* apakah anda pernah minta maaf kepada teman anda saat bermain *game* anda mengucapkan kata-kata kasar kepada mereka?”. Mereka pun menjawab sebagai berikut :

“Pernah kadang ucapan tersebut spontan jadi saya merasa tidak enak dengan teman-teman saya”. (RK)

“Tidak pernah, mengucapkan kata-kata kasar ke teman sudah menjadi kebiasaan kami sehari-hari jadi kalau ada yang tersinggung kami tidak peduli”.

(MJ)

“Tidak pernah ucapan tersebut sudah biasa bagi kami kalau lagi berguarau atau bermain *game*”. (AL)

“Tidak pernah dan tidak peduli juga kalau dia sakit hati”. (VC)

“Kalau itu tidak pernah kak, kalau itu udah jadi hal yang biasa kak”. (RB)

“Tidak pernah sudah menjadi kebiasaan setiap berbicara kasar kepada teman”.

(BY)

Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar remaja tidak pernah mengucapkan kata maaf kepada teman ketika mereka berkata kasar, kebiasaan berkata kasar sudah menjadi hal yang biasa saat mereka bermain bersama, mereka tidak pernah berpikir apakah orang tersebut akan sakit hati jika di lontarkan kata-kata kasar tersebut karena mereka sudah menganggap itu semua hal yang biasa dan wajar.

#### b) Orang Tua

Dari 6 informan orang tua, peneliti mengajukan pertanyaan mengenai anak mereka yang bermain *game online* yaitu “Apakah anak bapak/ibu bermain *game online*, dan sejak kapan anak bapak/ibu bermain *game online*?”. Mereka memberikan jawaban sebagai berikut :

“Ya, anak saya bermain *game online* semenjak di berikan hp”. (NY orang tua RK).

“Ya, anak saya bermain *game* semenjak di belikan hp”. (PW orang tua MJ)

“Ya, anak saya bermain *game online* sejak masuk SMP”. (NJ orang tua AL)

“Ya, anak saya bermain *game online* sejak di belikan hp”. (DR orang tua VC)

“Ya, kebetulan anak sama bermain dari SD”. (DY orang tua RB)

“Ya, anak saya bermain *game* sejak SD”. (IL orang tua BY)

Dari hasil wawancara di atas mereka mengetahui bahwa anak mereka bermain *game online* dan ada yang bermain semenjak di belikan hp dan anak juga yang bermain semenjak SD dan SMP. Setelah itu peneliti mengajukan pertanyaan yakni “Apakah anak bapak/ibu sering mengucapkan kata kasar dan kotor saat bermain *game online*? Dan bagaimana perilaku anak bapak/ibu setelah mengenal *game online*?”. Mereka pun menjawab sebagai berikut :

“kalau dirumah tidak pernah, sikap anak saya setelah mengenal *game online* biasa saja dan tidak ada yang berubah ketika dia berada di rumah”. (NY orang tua RK)

“Ya, setiap sedang bermain *game online* anak saya selalu saja mengucapkan kata-kata yang tidak baik, semua kata-kata itu keluar dari mulutnya sampai-sampai saya sangat geram dan ingin menampar mulut anak saya, perilakunya setelah mengenal *game online* jadi susah di atur dan suka sekali membangkang”. (FW orang tua MJ)

“Pernah, saat saya memperhatikan anak saya secara diam-diam ketika sedang bermain *game online* anak saya pernah berbicara sendiri dan kadang-kadang mengucapkan kata-kata kasar itu, perilakunya menjadi sangat kasar dan mudah marah”. (NJ orang tua AL)

“Sering selama anak saya bermain *game* saya sering mendengarkan anak saya mengucapkan kata-kata kasar, saya heran mengapa anak-anak sekarang bersikap seperti itu, anak-anak yang sedang bermain *game* bersama anak saya

juga terkadang sering mengatakan kata-kata kasar. perilaku anak saya setelah mengenal *game online* jadi urang tidur, disuruh tidak mau, dan suka membangkang”. (DR orang tua VC)

“ Sering dulu anak saya tidak pernah mengucapkan kata-kata yang tidak pantas ia ucapkan, semenjak mengenal *game online* anak saya meniru perkataan orang-orang yang ada dalam *game* tersebut sehingga anak saya juga berbicara kasar. Perilaku anak saya setelah mengenal *game online* tata bicaranya di rumah sudah tidak sopan lagi kepada orang tua, perilakunya selalu marah-marah saat tidak di belikan paket . (DY orang tua RB)

“Ya saat sedang bermain *game* di rumah, saya sering mendengarkan anak saya berbicara sendiri, marah-marah dan mengatakan kata-kata yang tidak pantas. Perilaku anak saya menjadi anak yang pembangkang”. (IL orang tua BY)

Dari hasil wawancara di atas hanya “NY” yang tidak pernah melihat anaknya berkata kasar dan perilaku anak tersebut biasa saja setelah mengenal *game online* sedangkan “PW, NJ, DR, DY, IL” mengatakan anak mereka sering berkata kasar dan perilaku mereka setelah mengenal *game online* menjadi pembangkang, kasar, tidak mau di suruh dan suka marah-marah. Selanjutnya peneliti menanyakan pertanyaan yakni “Bagaimana respon anak bapak/ibu saat tidak diberikan uang membeli kuota internet sehingga anak tidak dapat bermain *game online*?”. Mereka pun menjawab sebagai berikut :

“Biasa saja karena anak saya juga mengerti kalau uang jajan habis sebelum waktunya tidak bakalan saya kasih lagi sampai waktunya datang”. (NY orang tua RK)

“Marah-marah dan memberontak kepada saya seperti tidak mau makan dan menuruti perintah saya”. (PW orang tua MJ)

“Sangat marah dan kadang-kadang sampai memaksa saya untuk membelikan kuota internet ”. (NJ orang tua AL)

“Sering mengamuk dan menagis-nangis saat tidak di kasih uang untuk beli kuota internet”. (DR orang tua VC)

“Dia marah kepada saya terpaksa juga saya kasih dari pada dia mengamuk-ngamuk dirumah”. (DY orang tua RB)

“Marah, suka merajuk dan tidak mau ngomong dengan kami sampai di belikan kuota internet (IL orang tua BY)

Dari hasil wawancara di atas “NY” mengatakan bahwa anaknya biasa saja saat tidak diberikan uang untuk membeli kuota internet sedang kan “PW, NJ, DR, DY, IL” mengatakan anak mereka akan marah, mengamuk saat tidak diberikan uang untuk membeli kuota internet. Setelah itu peneliti mengajukan pertanyaan yakni “Ketika sedang bermain *game online* lalu masuk waktu sholat apakah anak bapak/ibu langsung sholat atau tetap bermain *game online*?”. Mereka menjawab sebagai berikut :

“Masih bermain *game* walaupun sudah saya tegur”. (NY orang tua RK)

“Masih bermain *game* anak saya ini tidak pernah mendengarkan saya kalau saya menyuruh sholat dan berhenti bermain *game*”. (PW orang tua MJ)

“Masih bermain *game* dan mengabaikan ucapan saya ketika di suruh sholat”.  
(NJ orng tua AL)

“Kalau waktu sholat di suruh dulu untuk mematikan hpnya baru mau sholat”.  
(DR orang tua VC)

“Masih bermain *game* kalau di panggil-panggil baru dia mau”. (DY orang tua RB)

“Bermain *game online* kalau udah selesai bermain baru dia mau sholat”. (IL orang tua BY)

Dari hasil wawancara di atas dapat kita simpulkan bahwa anak-anak yang bermain *game online* tidak pernah mengutamakan kewajiban mereka yaitu sholat mereka lebih memilih untuk bermain *game* dari pada menunaikan ibadah sholat, di saat sudah di marah orang tua mereka baru lah mereka bergerak untuk sholat, peran orang tua sangat lah penting untuk meningkatkan kewajiban anak sehari-hari. Selanjutnya peneliti menanyakan pertanyaan yakni “Apakah anak yang bermain *game online* sering menimbulkan keributan saat sedang bermain bersama teman-temannya?”. Mereka pun menjawab sebagai berikut :

“Ya sangat sering terkadang sangat mengganggu saat saya lagi istirahat sudah di tegur tapi tidak pernah mendengarkan”. (NY orang tua RK)

“Ya kadang-kadang anak saya membawa temannya kerumah untuk bermain *game* bersama dan sangat mengganggu saya untuk beristirahat”. (PW orang tua MJ)

“Sering walaupun sudah saya tegur palingan diam sebentar dan mereka ribut lagi”. (NJ orang tua AL)

“Ya sangat mengganggu jam tidur saya kalau di tegur kadang anak saya malah marah dengan saya”. (DR orang tua VC)

“Sering lah kadang-kadangkan ada yang menang dan kalah jadi mereka sering ribut karena itu”. (DY orang tua RB)

“Ya mereka sering menimbulkan keributan”. (IL orang tua BY)

Dari wawancara di atas dapat kita simpulkan bahwa anak-anak yang berkumpul saat bermain *game online* sering menimbulkan keributan. Selanjutnya peneliti menanyakan pertanyaan yakni “Menurut bapak/ibu apakah bermain *game online* berdampak pada etika anak? Dan apakah ada perubahan etika yang terjadi pada anak bapak/ibu setelah mengenal *game online*?”. Mereka pun menjawab sebagai berikut :

“Tidak sama sekali kalau untuk anak saya, tidak ada perubahan etika pada anak karena di rumah dia selalu berperilaku baik”. (NY orang tua RK)

“Ya menurut saya *game online* ini sangat berdampak pada etika anak saya, perubahannya setelah mengenal *game online* anak saya sudah susah disuruh untuk melakukan hal-hal lain, ketika di tegur tidak mau lagi mendengar ucapan saya”. (PW orang tua MJ)

“Ya, menurut saya *game online* berdampak pada etika anak saya, perubahannya susah disuruh, kalau di larang bermain *game* anak saya marah-marah dan berdampak juga pada pendidikannya karena bermain *game* sampai larut malam jadi telat bangun untuk pergi ke sekolah”. (NJ orang tua AL)

“Ya *game online* sangat berdampak pada etika anak saya, ada perubahan contohnya seperti dia tidak mau mendengar, kemudian apa bila kita suruh beli ini beli itu dia tidak mau”. (DR orang tua VC)

“Ya sangat berdampak terhadap etika anak saya, perubahannya anak ini sudah tidak ada lagi akal sehatnya pemikirannya sudah terpadu dengan hayalan dengan *game online* itu jadi tidak ada lagi keinginan untuk maju untuk masa depannya”. (DY orang tua RB)

“Ya sudah pasti berdampak pada etika anak, karena dengan adanya *game online* anak saya mengalami perubahan seperti susah untuk di tegur, lupa dengan kewajiban seperti beribadah dan suka marah saat ditegur bermain *game online*”. (IL orang tua BY)

Dari wawancara diatas “NY” mengatakan tidak ada perubahan pada etika anak yang bermain *game online* sedangkan “PW, NJ, DR, DY, IL” mengatakan adanya perubahan pada etika anak yang bermain *game online* seperti anak menjadi tidak mau mendengarkan lagi omongan orang tua dan ada juga anak yang tidak memiliki lagi akal sehat gara-gara *game online* ini. Selanjutnya peneliti mengajukan pertanyaan yakni “Apakah bapak/ibu tidak khawatir ketika anak sudah mulai tidak peduli dengan dunia nyata dan perhatiannya hanya pada *game online*?”. Mereka pun menjawab sebagai berikut :

“Sangat khawatir hal ini bisa mengganggu pendidikan anak saya ”. (NY orang tua RK)

“Sangat khawatir, takutnya dengan terus menerus bermain *game* anak saya menjadi anak yang tidak suka bersosialisasi dengan orang lain dan mengurung diri di kamar”. (PW orang tua MJ)

“Sangat khawatir, dengan bermain *game* anak saya tidak akan tau bagaimana dengan dunia luar dan tidak memiliki teman kecuali teman di *game*”. (NJ orang tua AL)

“Sangat khawatir, karena dengan bermain *game* anak saya tidak memperdulikan orang lain lagi”. (DR orang tua VC)

“Tentulah khawatir, dengan bermain *game* terus menerus perkembangan anak saya bisa terhambat dan tidak tau dengan dunia luar”. (DY orang tua RB)

“Khawatir, dengan bermain *game* bisa merusak otak anak ”. (IL orang tua BY).

Dari wawancara di atas dapat kita simpulkan bahwa semua orang tua khawatir saat anak mereka sudah tidak memperdulikan lagi dunia nyata dan perhatian mereka hanya tertuju pada *game online* saja. Setelah itu peneliti mengajukan pertanyaan yaitu “bagaimana tanggapan bapak/ibu ketika anak yang kebiasaan bermain *game online* namun tidak bisa bermain hanya karena tidak memiliki uang dan pada akhirnya mereka mencuri?”. Mereka pun menjawab sebagai berikut :

“Sangat memprihatin kan melihat sikap anak seperti itu”. (NY orang tua RK)

“sangat tidak bagus untuk anak seusia mereka hanya karna tidak bisa bermain *game* mereka nekat mencuri tanpa rasa takut dengan hukuman”. (PW orang tua MJ)

“Sangat disayangkan anak seusia mereka sudah berani mencuri hanya untuk bermain *game* saja dan ini bisa berkelanjutan sampai mereka dewasa”. (NJ orang tua AL)

“Sangat miris sekali ya anak-anak zaman sekarang seperti itu gara-gara hp mereka mencuri tidak baik untuk kalangan anak-anak”. (DR orang tua VC)

“sangat miris sekali prilaku anak sekarang”. (DY orang tua RB)

“Marah, kalau anak saya yang seperti itu sudah saya marahi habis habisan karna saya tidak pernah mengajarkan hal tersebut”. (IL orang tua BY)

Dari hasil wawancara di atas dapat kita simpulkan prilaku anak yang mencuri hanya demi membeli kuota internet ini sangat lah memprihatikna dan sangat miris, gara-gara bermain *game online* meraka sampai berpikir untuk mencuri demi

bisa bermain *game online* kembali. Selanjutnya peneliti menanyakan pertanyaan yaitu “Upaya apa yang bapak/ibu lakukan ketika melihat anak yang sudah tidak bisa mengontrol diri ingin selalu bermain *game online*? Dan apakah upaya yang bapak/ibu lakukan mampu membuat anak mengubah kebiasaan bermain *game online*?”. Mereka pun meenjawab sebagai berikut :

“Anak saya selalu bermain *game* setiap hari upaya yang bisa saya lakukan agar anak tidak kecanduan bermain *game* dengan memberi pengawasan kepada anak saya ketika sedang bermain *game online*, dan memberi nasehat. Dengan upaya tersebut kalau untuk sekarang belum ada perubahannya ”.

(NY orang tua RK)

“Upaya saya dalam mencegah kecanduan *game online* pada anak saya dengan cara memberi nasehat akan bahaya bermain *game online* dan membatasi anak saya untuk bermain *game*. Upaya tersebut kalau di terapkan terus menerus mungkin akan merubah anak”. (PW orang tua MJ)

“Upaya yang saya lakukan supaya anak tidak kecanduan bermain *game* biasanya saya menyita hp anak saya ketika ia tidak mendengarkan perintah saya dan terkadang saya juga memberi pemahaman bahwa bermain *game* setiap hari tidak bagus untuk kesehatan. Mungkin untuk sekarang tidak bisa tapi perlahan-lahan mungkin bisa asalkan konsisten”. (NJ orang tua AL)

“Upayanya itu membatasi anak untuk menggunakan hp misalnya jam tidur anak tidak boleh membawa hp tidur atau membawa hp kedalam kamar. Kalau merubahnya secara langsung itu tidak, tapi kalau beransur-antur insyaallah itu akan merubahnya lebih baik”. (DR orang tua VC)

“Dengan membatasi memegang hp jgn di kasih hp trus jangan di kasih beli paket internet. Kalau menurut saya kalau ada niat dari orang tua atau dukungan keluarga mungkin bisa”. (DY orang tua RB)

“Upaya yang saya lakukan dengan membatasi anak untuk bermain hp. Tidak bisa karena anak saya ini tidak pernah mendengarkan omongan saya”. (IL orang tua BY)

Dari hasil wawancara di atas upaya orang tua untuk mencegah supaya anak tidak terlalu ingin bermain *game* dengan cara memberi nasehat, membatasi anak untuk bermain hp dan dukungan keluarga juga dibutuhkan. Menurut “NY, PW, IL” upaya yang mereka lakukan tidak bisa merubah anak untuk mengontrol diri supaya tidak terlalu sering bermain *game*. Sedangkan menurut “NJ, DR, DY” upaya yang dilakukan mungkin tidak akan langsung atau spontan akan membuat anak berubah tetapi lambat laun akan bisa membuat anak mengontrol diri untuk tidak bermain *game online*.

Temuan wawancara yang disebutkan di atas membawa pada kesimpulan bahwa pengawasan orang tua terhadap aktivitas *game online* anak-anak mereka sangat penting, dan bahwa dukungan keluarga serta perhatian orang tua memiliki dampak yang signifikan terhadap anak-anak yang mengembangkan kecanduan *game online*.

#### c) Kepala Desa

informan kepala desa. Peneliti mengajukan pertanyaan tentang remaja yang bermain *game online* di desa rantau pandan kecamatan rantau pandan kabupaten bungo “Menurut bapak apakah banyak remaja yang bermain *game online* di desa ini?”. Dia menjawab sebagai berikut :

“ Dari dulu memang banyak remaja sini bermain *game online*, semenjak sinyal di sini sudah bagus dan dimanapun ada jaringan, rata-rata remaja disini bermain *game online* dimanapun mereka berada”. (AP)

Selanjutnya peneliti mengajukan pertanyaan “bagaimana sikap sosial remaja yang bermain *game online* kepada bapak?, dan apakah ada perubahan etika pada remaja yang bermain *game online*?”. Kepala desa menjawab sebagai berikut :

“Kalau sikap sosial remaja yang bermain *game online* kepada saya sangatlah kurang kalau ketemu saja jarang remaja yang menegur dan acuh tak acuh saja. Ada perubahannya seperti remaja yang bermain *game online* tidak menghargai orang yang lebih tua dari mereka, berperilaku cuek dengan lingkungan sekitar”. (AP)

Selanjutnya peneliti mengajukan pertanyaan “Bagaimana tanggapan bapak terhadap remaja yang sering berkata kasar dan kotor saat bermain *game online*?”

“Tanggapan saya anak-anak yang bermain *game online* ini sangatlah tidak sopan dan kurang bagus di dengar apalagi mereka sering bermain di keramaian. Dalam hal ini peran orang tua untuk memperhatikan anak-anak mereka ketika bermain sangatlah penting, hal ini kembali lagi bagaimana cara orang tua mendidik anak-anak mereka”. (AP)

Selanjutnya peneliti mengajukan pertanyaan “Apakah remaja yang bermain *game online* sering berkumpul sampai larut malam?., dan apakah bapak pernah mendapatkan laporan dari masyarakat tentang remaja yang mengganggu jam istirahat pada malam hari?”.

“Remaja yang bermain *game online* memang selalu saya lihat pulang larut malam, bahkan walaupun sudah jam 2 mereka masih berkumpul untuk bermain

*game* di tokoh-tokoh kelontong. Kalau laporan dari masyarakat belum pernah terjadi hal seperti itu.” (AP)

Selanjutnya peneliti mengajukan pertanyaan “Apakah bapak pernah mendapatkan laporan remaja yang mencuri demi membeli kuota internet/ yang lain demi bisa bermain *game online*?. Dan bagaimana tanggapan bapak terhadap remaja yang mencuri demi mendapatkan uang untuk membeli kuota internet untuk bermain *game online*?”.

“Kalau laporan remaja yang mencuri pernah tapi saya tidak tau mereka mencuri tersebut untuk membeli apa saja. Sangat memprihatinkan dimana remaja seusia mereka seharusnya hanya mementingkan pendidikan karna pengaruh dari *game online* ini membuat para remaja menjadi pembohong, nakal, mereka merasa tidak cukup dengan uang yang diberi oleh orang tua mereka dimana uang yang diberikan hanya untuk kebutuhan yang penting saja malah digunakan untuk membeli kuota internet”. (AP)

Selanjutnya peneliti menanyakan pertanyaan terakhir “Sebagai pemimpin bagaimana upaya bapak untuk mengatasi remaja yang kecanduan bermain *game online*?”.

“Kalau untuk upaya itu kembali lagi ke pada orang tua mereka sendiri saya sebagai pemimpin mungkin tidak bisa merubah anak tersebut karna orang tua mereka lah yang paham dengan anak-anak mereka, karna peran orang tua lah yang sangat berpengaruh dengan berubahnya perilaku anak tersebut”. (AP)

Dari wawancara di atas dapat kita simpulkan bahwa *game online* ini memang sangat berpengaruh dengan etika remaja dimana mereka menjadia anak yang tidak bisa menghargai seorang pemimpin dan yang lebih tua dari mereka. Mereka

menjadi anak yang selalu pulang larut malam dan anak yang suka berbohong. Sebagai pemimpin upaya tidak ada upaya yang bisa mereka lakukan karena yang bisa merubah anak tersebut hanya orang tua mereka.

d) Masyarakat

Informan salah satu masyarakat rantau pandan yang dimana tokohnya menjadi tempat remaja bermain *game online*. Peneliti mengajukan pertanyaan tentang remaja yang selalu bermain *game online* di tokohnya “Bagaimana pandangan bapak terhadap remaja yang bermain *game online*? Apakah ada perubahan perilaku pada remaja yang bermain *game online*?”. Hasil dari wawancara sebagai berikut :

“Pandangan saya anak-anak ini selalu lalai dalam pekerjaan, tidak mengenal waktu. Ada perubahannya seperti kalau waktu sholat datang mereka tidak peduli dan tetap bermain *game* dan tidak peduli dengan sekitar”. (EI)

Lalu peneliti menanyakan lagi “Apakah bapak pernah merasa terganggu dengan keberadaan remaja yang bermain *game online* sampai larut malam?”.

Masyarakat menjawab :

“Pernah, kalau mereka bermain di tokoh saya pasti mereka ribut dan sangat mengganggu pembeli yang lain dan tetangga sekitar dan juga mengganggu anak saya yang tidur”. (EI)

Selanjutnya peneliti mengajukan pertanyaan “Sebagai pemilik tokoh yang sering menjadi tempat berkumpulnya remaja yang bermain *game online* apakah bapak/ibu pernah mendengar mereka berkata kasar dan kotor saat bermain *game online*?”. Masyarakat menjawab :

“Pernah, hal itu sudah sering saya dengar terkadang saya sudah menegur mereka jangan mengucapkan kata –kata kasar tetapi mereka tidak pernah mau mendengar dan mengabaikan saya”. (EI)

Selanjutnya peneliti mengajukan pertanyaan “Apakah remaja yang bermain *game online* pernah bertengkar satu sama lain gara-gara *game online*? Apakah bapak pernah menegur remaja yang terlalu sering bermain *game online*?”.

Masyarakat menjawab :

“Kalau bertengkar sampai main tinju itu belum pernah palingan mereka beradu mulut ketika tim mereka kalah. Pernah tetapi mereka tidak pernah mendengarkan omongan saya jadi sudah malas saya menegur mereka terus”. (EI)

Selanjutnya peneliti menanyakan pertanyaan terakhir kepada informan “sebagai masyarakat bagaimana cara bapak untuk mengatasi remaja yang selalu bermain *game online*?”. Masyarakat menjawab :

“Ketika larut malam, saya selalu membubarkan remaja yang bermain *game online* di tokoh saya dengan alasan saya mau tutup tokoh, kalau untuk mengatasi remaja yang sering bermain *game online* saya tidak bisa karena remaja-remaja ini belum tentu mau mendengarkan orang lain, orang tua mereka saja masih mereka bantah apalagi saya yang bukan siapa-siapa”.

Hasil wawancara di atas dapat disimpulkan memang terjadinya perubahan perilaku remaja yang bermain *game online* dimana mereka tidak pandang tempat saat berbicara kata-kata kasar dan kotor saat bermain *game online*, dan mereka selalu bermain sampai larut malam tanpa memikirkan orang sekitar yang ingin beristirahat.

### 3. Ilmu Tentang Baik Dan Buruk

Dua istilah yang berlawanan, "baik" dan "buruk", digunakan untuk mengkarakterisasi banyak situasi, baik yang berkaitan dengan benda maupun tindakan yang dilakukan. Dengan kata lain, konsep baik dan buruk digunakan untuk mengevaluasi atau mengukur suatu keadaan, barang, dan perilaku manusia.

a) Remaja

Dari wawancara dengan beberapa remaja berdasarkan pertanyaan “ sebelum mengenal *game online* aktivitas apa saja yang anda lakukan?”.

“Aktivitas yang saya lakukan bermain bola, lompat tali mengaji dan masih banyak lagi. Semenjak mengenal *game online* saya lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online* bersama teman-teman”. (RK)

“Yang saya lakukan sehari-hari palingan berolahraga seperti bermain bola di sore hari, dan semenjak bermain *game* saya lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game* bersama teman-teman saya”. (MJ)

“Aktivitas saya sehari-hari membersihkan rumah, mengaji, tidur, tapi semenjak bermain *game online* waktu yang saya habiskan hanya untuk bermain *game* bersama teman-teman saya”. (AL)

“Yang saya lakukan setiap hari palingan tidur, makan, setelah bermain *game online* kegiatan saya hanya bermain *game* saja”. (VC)

“aktivitas saya sebelum mengenal *game online* ini kak yang saya lakukan itu membantu orang tua di sawah, diladang, dan motong. Kalau sekarang kak kebanyakan tidur kak kan sering begadang”. (RB)

“Bermain Kelereng, bermain bola, mengikuti kegiatan disekolah, kalau sekarang setelah mengenal *game online* waktu saya banyak habis untuk bermain *game* saja”. (BY)

Dari wawancara di atas “RK, AL, MJ, BY” setelah mengenal *game online* mereka tetap beraktivitas seperti biasa tanpa ada perubahan, sedangkan “VC, RB” lebih memilih tidur dari pada beraktivitas seperti biasa di karenakan sering begadang di malam hari untuk bermain *game online*. Selanjutnya peneliti menanyakan “ Apakah dengan bermain *game online* dapat menghilangkan Stres? Selama bermain *game online* apa saja dampak positif dan negatif yang anda rasakan?”. Mereka menjawab sebagai berikut :

“Iya menurut saya bermain *game* bisa menghilangkan stres apa lagi setelah seharian belajar di sekolah. Dampak positif yang saya rasakan seperti bisa menghilangkan stres menguji kesabaran, dampak negatifnya mudah emosi, boros dan lalai dengan hal lain”. (RK)

“Dengan bermain *game online* sangat bisa menghilangkan stres setelah banyaknya tugas yang dikerjakan. Dampak positifnya bisa menghilangkan stres, menghasilkan uang, banyak mendapatkan teman, dampak negatifnya menjadi boros, suka berkata kasar mengganggu kesehatan”. (MJ)

“Sangat bisa menghilangkan stres dengan bermain *game* suasana hati bisa menjadi tenang dan pikiran lebih jernih. Dampak positifnya saya merasa saya menjadi senang menambah konsentrasi, memperbanyak teman, dampak negatifnya pekerjaan saya menjadu terbengkalai, boros, dan pola hidup saya jadi tidak sehat”. (AL)

“Bermain *game online* sangat bisa menghilangkan stres, Dampak negatifnya sering ngomong kotor, boros, kecanduan, dampak positifnya tidak ada”. (VC)

“bukan menghilangkan stres saja kak sekarang *game online* bisa menghasilkan uang kak. Dampak positifnya ya tadi kak bisa menghasilkan

duit jajan. Dampak negatifnya kadang-kadang kita kalah duit habis, waktu terbuang, belajar enggak, peringkat turun dan habis di omelin”. (RB)

“Sangat bisa menghilangkan stres. Dampak positif untuk menghilangkan stres banyak menambah teman, kalau negatif suka begadang, makan tidak teratur”. (BY)

Dari hasil wawancara di atas bermain *game online* memang bisa menghilangkan stres, tetapi dengan bermain *game online* juga menimbulkan dampak positif dan negatif ada yang bilang dampak positif bermain *game online* ini bisa menghilangkan stres, membuat senang, menguji kesabaran dan bisa menghasilkan uang, sedangkan dampak negatifnya sering berkata kotor, pekerjaan terbengkalai, menghabiskan uang, waktu dan sering begadang. Kemudian peneliti menanyakan “Sejak mengenal *game online* adakah perubahan perilaku pada diri anda? Apakah anda selalu bergadang demi bermain *game online*?”. Mereka pun menjawab sebagai berikut :

“Cukup banyak, saya sering membantah perkataan orang tua saya, menjadi anak yang suka berbohong. Cukup sering biasanya jam 1 malam saya masih bermain *game*”. (RK)

“Ada, seperti tidak mau lagi mendengar teguran orang tua, malas belajar, tidak peduli dengan orang lain, iya saya sering bermain *game* sampai jam 3 pagi”. (MJ)

“Ada, contohnya jam tidur saya menjadi tidak teratur, suka membantah orang tua. Sering palingan saya main sampai jam 1 saja”. (AL)

“Ada saya menjadi anak yang pembangkang, tidak mau mendengar omongan orang tua, menjadi pemalas, Iya saya biasanya bermain sampai jam 2 pagi”.

(VC)

“Ada kak setidaknya saya kurang merespon dari omongan orang lain kak. Begadangkan kadang tidur jam 5 pagi bermain *game* kak saking asiknya kak”. (RB)

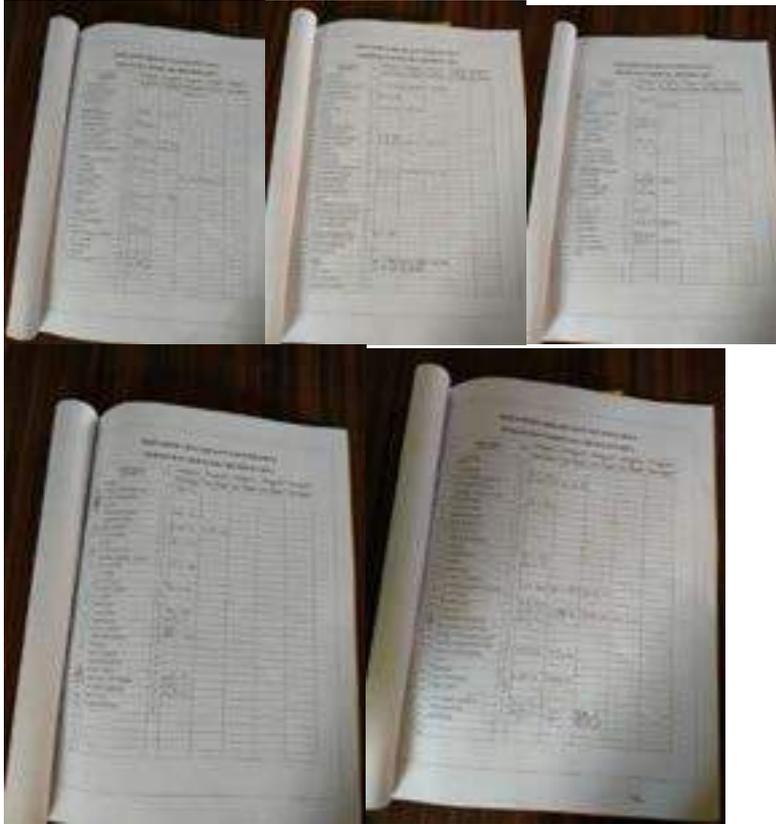
“Ada seperti saya suka marah-marah, ngelawan orang tua dan suka berbohong, saya selalu bergadang ketika bermain *game online* biasanya saya bermain sampai jam 3 pagi”. (BY)

Dari hasil wawancara di atas terjadinya perubahan perilaku pada remaja yang bermain *game online*. Dan mereka selalu bergadang setiap malam hanya demi bermain *game online*. Dapat kita simpulkan bermain *game online* bisa merubah perilaku seseorang yang bermain *game* dan bisa merusak jam tidur mereka

#### **4.2.3. Deskripsi hasil dokumentasi Analisis Dampak *Game online* Terhadap Etika Remaja Di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo**

Dokumentasi yang dikumpulkan oleh peneliti selama penelitian lapangan di desa Rantau Pandan didasarkan pada wawancara yang peneliti lakukan. Selain gambar dari hasil wawancara dengan informan, materi ini mencakup identitas siswa SMAN 1 Rantau Pandan yang terlihat menggunakan ponsel mereka untuk bermain *game online* saat berada di kelas.

- 1) Dokumentasi siswa yang membawa hp kesekolah di SMAN 1 rantau pandan



#### **4. 3Pembahasan**

Hasil dari proses reduksi data tentu saja akan dipaparkan dalam penelitian ini dengan menggunakan penelitian kualitatif, dan peneliti akan menjelaskan hasil temuannya secara singkat. Pembahasan ini tentu saja berkaitan dengan rumusan masalah yang telah peneliti buat sebelumnya, yang akan menjadi dasar dari penelitian ini. Artinya, topik pembahasan ini adalah bagaimana game online mempengaruhi etika remaja di desa Ratangau Pandan, dan bagaimana upaya orang tua remaja untuk mengurangi dampak tersebut.

#### **4.3.1. Bagaimana Dampak *Game online* Terhadap Etika Remaja Di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo**

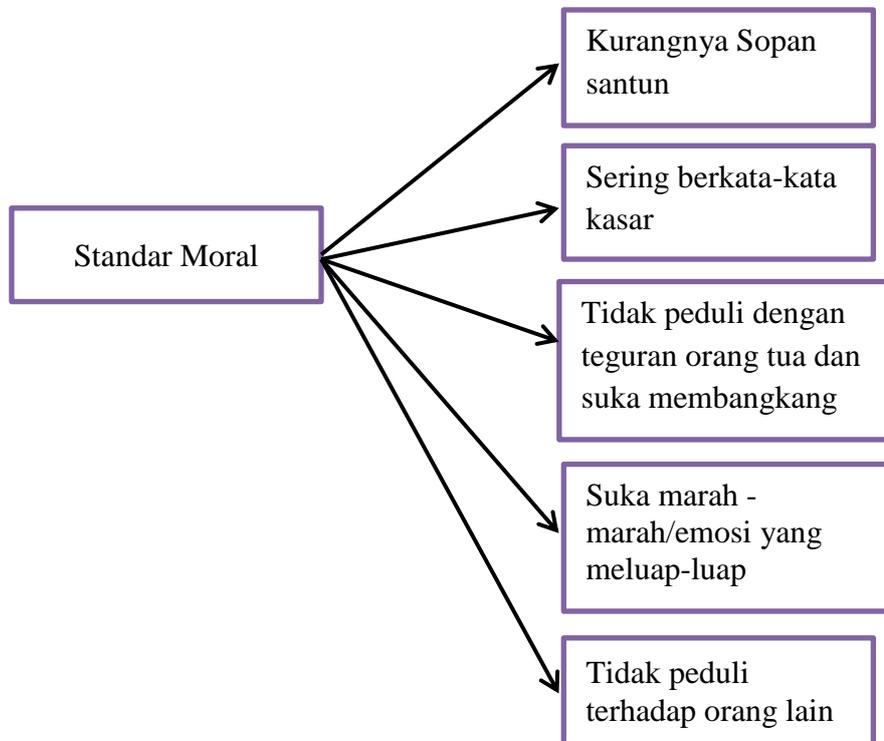
Penjelasan mengenai pengaruh game internet terhadap etika remaja di Desa Ratangan, Kabupaten Bungo, dapat ditemukan berdasarkan hasil reduksi data, hasil wawancara, dan pencatatan temuan penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian maka di dalam pembahasan ini akan dibahas dampak *game online* terhadap etika remaja di Desa Rantau Pandan Kecamatan rantau Pandan Kabupaten Bungo. Indikator yang digunakan oleh peneliti dalam deskripsi analisis penelitian ini yaitu teori menurut Bertens (2007:15) dalam buku etika ada tiga arti mengenai etika yaitu: 1) standar moral; 2) nilai moral dan; 3) ilmu tentang baik dan buruk.

##### **1. Standar Moral**

Berdasarkan temuan penelitian tentang standar moral remaja di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo bahwa sebelum adanya *game online* etika remaja di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Panda Kabupaten Bungo sangatlah bagus, dimana mereka sangat menghargai orang yang lebih tua, tutur kata mereka yang sangat baik, sopan santun, tidak membantah orang tua, selalu mendengarkan apa kata orang tua, selalu membantu orang yang dalam kesulitan. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan di lapangan, remaja yang rutin bermain game online menemukan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara mereka yang tidak bermain game dan mereka yang bermain game. Remaja yang secara teratur bermain game online menemukan bahwa bermain game memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap etika remaja, yang mengarah pada perilaku seperti sering menggunakan bahasa kasar, tidak

peduli dengan teguran orang tua, menjadi marah ketika tidak dipatuhi, dan kehilangan minat untuk membantu orang lain.

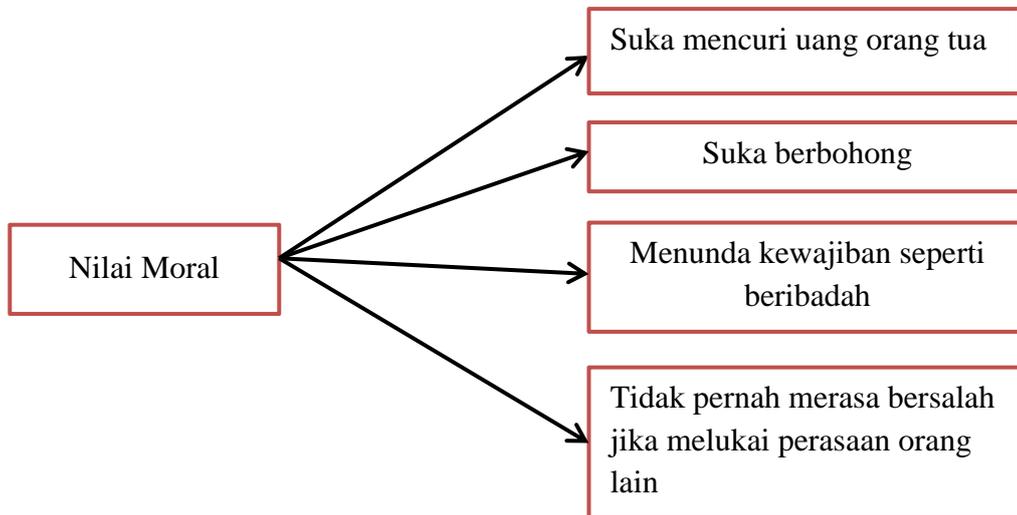


**Gambar 4.4 Dampak *Game online* Pada Standar Moral**

Sumber: *Olahan Peneliti, 2023*

## 2. Nilai Moral

Berdasarkan penelitian, temuan di lapangan tentang nilai moral remaja yang bermain *game online* yang peneliti dapatkan bahwa remaja yang bermain *game online* suka mencuri uang orang tua demi untuk bisa bermain *game online*, suka berbohong, tidak pernah meminta maaf ketika berbicara kasar kepada orang lain dan melalaikan kewajiban mereka seperti menunda sholat, mereka lebih mementingkan bermain *game* dari pada melakukan ibadah atau kewajiban mereka. Hal tersebut di karenakan kurangnya perhatian orang tua terhadap anaknya dalam kegiatan mereka sehari-hari kesibukan orang tua juga menjadi pemicu anak menjadi anak yang tidak pernah merasa salah, perhatian orang tua sangat lah penting untuk mendidik anak menjadi orang yang sopan santun, merasa bersalah jika melukai hati orang, selalu meminta maaf jika melakukan kesalahan dan tidak melalaikan kewajiban mereka.



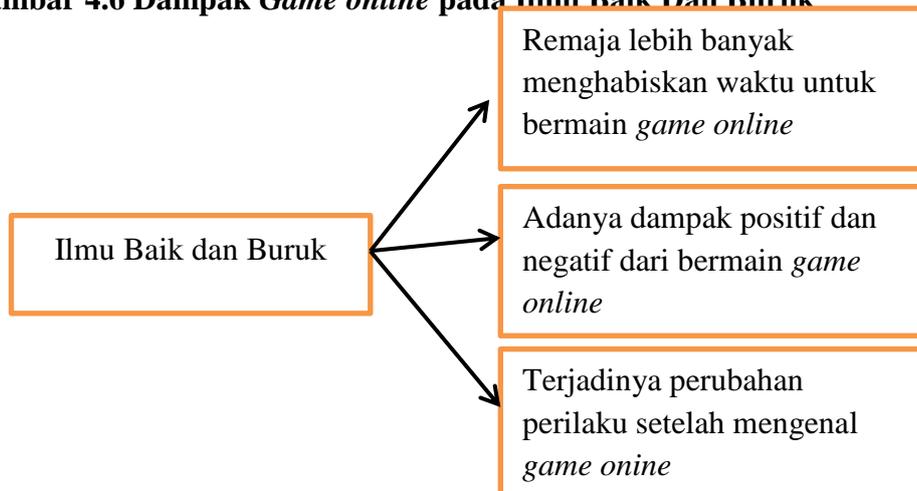
Gambar 4.5 dampak *Game online* Pada Nilai Moral

Sumber: *Olahan Peneliti, 2023*

### 3. Ilmu Tentang Baik Dan Buruk

Berdasarkan penelitian dan temuan di lapangan tentang baik dan buruknya remaja yang bermain *game online* memperoleh bukti bahwa sebelum mengenal *game online* remaja selalu melakukan kegiatan yang bermanfaat seperti menghabiskan waktu dengan bermain bola, bermain kelereng, lompat tali, mengaji dan membantu pekerjaan orang tua mereka. Setelah mengenal *game online* kebanyakan waktu mereka habiskan untuk bermain *game online* bersama teman-teman mereka. Adanya dampak positif dan negatif yang mereka rasakan saat bermain *game* dampak positif yang mereka rasakan seperti dengan bermain *game* mereka bisa menghasilkan uang, menghilangkan stres menjadi lebih sabar, mendapatkan banyak teman menambah konsentrasi, dampak negatif yang mereka rasakan seperti menjadi boros, kurang tidur, suka berkata kasar, kurang sinkron dengan omongan orang, dan gangguan kesehatan. Walaupun mereka tau dampak negatif dari bermain *game online* sangatlah buruk tetapi mereka tetap memilih untuk bermain *game* demi kesenangan.

**Gambar 4.6 Dampak Game online pada Ilmu Baik Dan Buruk**



Sumber: *Olahan Peneliti, 2023*

#### **4.3.2. Upaya Orang Tua Remaja Dalam Mengatasi Dampak *Game online* Pada Etika Remaja**

Semua orang tua tentu mendambakan anaknya mempunyai sikap dan prinsip moral yang positif terhadap semua orang. Sejak usia dini, penting untuk mencontohkan perilaku yang sangat baik dalam kehidupan sehari-hari kepada anak-anak dan membiarkannya tertanam dalam diri mereka hingga mereka mencapai usia dewasa. Kerusakan etika sekarang dapat berasal dari beberapa sumber, termasuk orang tua, lingkungan, dan permainan internet yang dimainkan oleh banyak anak muda.

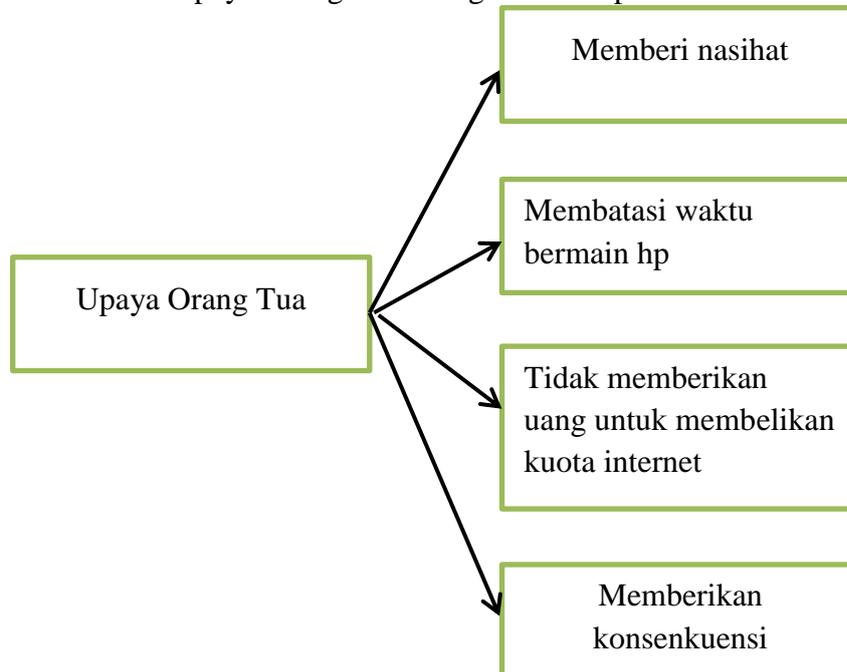
Setiap orang tua pasti menghawatirkan anak-anak mereka yang sudah mulai tidak peduli lagi dengan dunia luar dimana mereka hanya memperdulikan dunia *game* saja, namun orang tua juga tidak bisa selalu mengawasi anak-anak mereka bermain *game online* dikarenakan kesibukan bekerja dan sebagainya.

Peneliti melakukan wawancara dan menemukan bahwa orang tua melakukan beberapa upaya untuk mengurangi dampak negatif dari *game online*. Hasil wawancara menunjukkan bahwa nasihat merupakan cara orang tua untuk mengingatkan bahwa segala macam tindakan yang dilakukan oleh anak pasti ada sanksi dan konsekuensinya atau menganjurkan suatu hal tertentu yang juga disertai dengan ancaman. Memberikan bimbingan yang bertujuan untuk memberikan peringatan, arahan, edukasi, dan pelajaran yang bermanfaat bagi anak. Memberi batasan waktu kepada anak tentang berapa lama mereka boleh bermain dengan ponsel juga merupakan ide yang baik karena sulit untuk mengatur waktu dengan baik dan teratur. Banyak orang tua yang memberikan batasan waktu untuk bermain smartphone dan *game internet* pada anak-anak mereka. Misalnya

aturan dirumah menetapkan batasan akhir waktu untuk bermain *game* adalah di saat waktu tidur hp tidak boleh di bawa ke kamar setelah melakukan aktifitas-aktifitas penting. Dan yang terakhir dengan cara tidak memberi uang kepada anak untuk membeli paket internet untuk bermain *game online*.

Dari upaya tersebut mungkin untuk menghentikan anak secara langsung untuk tidak selalu bermain *game online* lagi tidak bisa, akan tetapi kalau di terapkan selalu perlahan-lahan mungkin anak bisa berubah. Dan upaya dari kepala desa untuk anak yang bermain *game online* itu tergantung dari kedua orang tua mereka di karnakan yang bisa membentuk etika anak menjadi lebih baik itu lebih banyak dari orang tua mereka sendiri. Tetapi kenyataannya, banyak remaja yang tidak peduli dengan aturan-aturan tersebut dan mengabaikan semuanya.

Gambar 4.7 Upaya Orang Tua Mengatasi Dampak *Game Online*



Sumber: *Olahan Peneliti, 2023*

Tabel 4.4 Dampak dari *Game online* dan Upaya Orang Tua

Rumusan Masalah	Indikator	Dampak <i>Game online</i>	Upaya Orang Tua
1. Dampak <i>game online</i> terhadap etika remaja di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo 2. Upaya orang tua remaja dalam mengatasi dampak <i>game online</i> terhadap etika remaja	1. Standar moral	1. Sering berkata kasar 2. Tidak peduli dengan teguran orang tua dan suka membangkang 3. Suka marah-marah/emosi yang meluap-luap 4. Tidak peduli/simpati terhadap orang lain	1. Memberikan nasihat kepada anak 2. Membatasi anak bermain hp dan bermain <i>game online</i> 3. Tidak memberikan uang kepada anak untuk membeli kuota internet 4. Memberikan konsenkuensi kepada anak
	2. Nilai moral	1. Suka mencuri uang orang tua 2. Suka berbohong 3. Suka menunda kewajiban seperti beribadah 4. Tidak pernah merasa bersalah jika melukai perasaan orang lain	
	3. Ilmu baik dan buruk	1. Remaja lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i> 2. Adanya dampak positif dan negatif dari bermain <i>game online</i> 3. Terjadinya perubahan perilaku setelah mengenal <i>game online</i>	

Sumber: *Olahan Peneliti, 2023*

Dari tabel di atas dapat kita lihat dampak dari bermain *game online* sangat berpengaruh terhadap etika remaja di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo sehingga dibutuhkan upaya dari orang tua untuk mengatasi kecanduan *game online* pada remaja.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dalam skripsi yang berjudul dampak *game online* terhadap etika remaja di desa rantau pandan kecamatan rantau pandan kabupaten bungo dapat peneliti simpulkan bahwa:

1. Dampak *game online* pada remaja di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo relatif tinggi hal ini terlihat dari banyaknya remaja yang kecanduan *game online*, adanya tempat untuk bermain *game* bersama-sama seperti di tokoh kelontong, adanya tekanan dari teman-teman, *game* yang bervariasi, kurangnya pengawasan dari orang tua atau keluarga, sehingga berdampak buruk pada etika remaja tersebut, seperti suka berkata-kata kasar, tidak patuh kepada orang tua, suka berbohong dan melalaikan kewajiban mereka seperti beribadah. Hal ini diakibatkan oleh kecanduan *game online*.
2. Upaya orang tua dalam mengatasi dampak *game online* pada etika remaja di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo adalah memberikan pengawasan saat bermain *game online*, memberi batasan waktu untuk bermain *game online*, memberi nasehat atau pemahaman bahayanya dampak dari bermain *game online* tidak membelikan kuota internet selalu. Walaupun perubahan anak tidak spontan tetapi jika di terapkan terus menerus akan merubahnya menjadi baik dan dukungan keluarga sangatlah berpengaruh.

## **5.2. Implikasi**

Implikasi penelitian ini ialah sebagai berikut:

### **1. Implikasi teoritis**

Secara teoritis, ada dampak yang signifikan dari game online terhadap etika remaja. Hal ini dikarenakan orang tua tidak memainkan peran sebagai pengawas saat anak-anak mereka bermain game online, baik sendirian maupun bersama teman. Orang tua harus selalu memastikan bahwa anak-anak mereka mengetahui apa yang sedang mereka lakukan, bahkan ketika mereka tidak berada di lingkungan sekitar, karena peran orang tua dalam pertumbuhan anak sangatlah penting.

### **2. Implikasi Praktis**

Diharapkan bahwa hasil penelitian ini akan membantu orang tua, masyarakat, dan pemerintah dalam memberikan penekanan yang lebih besar pada proses pertumbuhan remaja. Pihak-pihak tersebut dapat bekerja sama untuk menarik lebih banyak perhatian pada remaja yang bermain game online untuk menghentikan kejadian yang melibatkan perilaku tidak etis mereka.

## **5.3. Saran**

### **1. Untuk para remaja**

Remaja harus dapat menyeimbangkan waktu mereka antara terlibat dalam kegiatan yang bermanfaat bagi mereka secara pribadi dan bermain game online. Diharapkan mereka akan lebih selektif terhadap apa yang mereka terima dan mainkan, tidak diperbudak oleh game online, dan mengubah perilaku mereka ketika mereka meninggalkan tanggung jawab mereka..

2. Untuk orang tua

Guna mencegah anak-anak mereka melakukan hal-hal yang tidak diinginkan oleh orang tua, orang tua seharusnya mengawasi dan membimbing anak-anak mereka setiap saat saat mereka berdoa, belajar, dan bermain.

3. Untuk peneliti berikutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat menggunakan temuan penelitian ini sebagai panduan dan bahan pertimbangan dalam melakukan penelitian selanjutnya.

### DAFTAR RUJUKAN

- Affandi. 2013. "Pengaruh *Game online* Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar." *EJournal Ilmu Komunikasi*.
- Amdadi, Zulaeha, Nurfadila Nurdin, Eviyanti, and Nurbaeti. 2021. "Gambaran Pengetahuan Remaja Putri Tentang Risiko Perkawinan Dini Dalam Kehamilan Di Sman 1 Gowa." *Inovasi Penelitian*.
- Anggraini, Hermawanto. 2020. "Globalisasi, Revolusi Digital Dan Lokalitas." LPPM press.
- Armando. 2021. "Dampak *Game online* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah."
- Bashori, Imam. n.d. "Etika Keilmuan UNIVUM8001 RPS.Pdf."
- Bertens, K. 2007. *Etika*. PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Diorarta, Raphita, and Mustikasari. 2020. "Tugas Perkembangan Remaja Dengan Dukungan Keluarga: Studi Kasus." *Carolus Journal of Nursing*.
- Djoko & Waristo. 2018. "Etika Moral Berjalan, Hukum Jadi Sehat." Binamulia Hukum.
- Fikri, Haekal. 2022. "Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Interaksi Sosial Pada Remaja Di Lingkungan Aik Ampat Bawak Gunung."
- Firdaus, Yusnizal, Yulia Pebrianti, and Titi Andriyani. 2018. "Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna *Game online*." *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*.
- Hambali, Dkk. 2021. *Etika Profesi*.
- Hardianti, Siti. 2022. "Dampak *Game Higgs Domino* Terhadap Etika Remaja."
- Ihsan, Karo. 2018. "Konsep Etika Peserta Didik."
- Marpung, S. F., Abdillah, F., & Fadilla, H. 2023. "Peran Etika Manajemen Terhadap Kualita Lembaga Pendidikan. " *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*.
- Masya, Hardiyansyah, and Dian Adi Candra. 2016. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game online* Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016." *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)* .
- Miswardi, Nasfi, and Antoni. 2021. "Etika, Moralitas Dan Penegak Hukum." *Menara Ilmu*.
- Nauli, Dkk. 2016. "Hubungan Kecanduan Bermain *Game online* Terhadap Identitas Diri Remaja." *Spikologi*.
- Nisrinafatn. 2020. "Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *JEES (Journal of English Educators Society)*.

- Novrialdy, Eryzal. 2019. "Kecanduan *Game online* Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya." *Buletin Psikologi* 27(2):148. doi: 10.22146/buletinpsikologi.47402.
- Nugrahani. 2014. "Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa." 1(1):305.
- Nugroho. 2016. "Etika Sosial." *Etika Sosial* 24(1):1–23.
- Pratiwi, Rahma Yunita Emy. 2016. *Positif Negatif Game online*.
- Rahayu, Wilujeng. 2019. "Manajemen Diri." *An-Nuha* 17(1):79–90.
- Rischa Pramudia Trisnani, Silvia Yula Wardani. 2018. "Peran Konselor Sebaya Untuk Mereduksi Kecanduan *Game online* Pada Anak Peer." *Dialektika Masyarakat : Jurnal Sosiolog* 13(02):1689–99.
- Saida, Henny. 2019. "Jurnal Law Pro Justitia Vol. IV No. 2 – Juni 2019 Etika Dan Tata Tertib Disiplin Mahasiswa Oleh: Henny Saida Flora." *Jurnal Law Pro Justitia* IV(2).
- Salim, Agus. 2016. "Pengaruh *Game online* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa."
- Salimah, Nibras, and Ilpi Zukdi. 2020. "Dampak Kecanduan *Game online* Pada Peserta Didik Di Smp Negeri 12 Padang." *Jurnal Al-Taujih : Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami*.
- Saputro, Khamim Zarkasih. 2017. "Memahami Ciri Dan Tugas Perkembangan Masa Remaja." *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama* 17(1):25. doi: 10.14421/aplikasia.v17i1.1362.
- Suardita, I. ketut. 2018. "Pentingnya Nilai Etik Dan Moral Dalam Setiap Penyelenggara Negara." *USDI Universitas Udayana*.
- Sugiyono. 2015. "Penerbit Pustaka Ramadhan, Bandung." *Analisis Data Kualitatif*.
- Sugiyono. 2016. "Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D."
- Sundari, Dedek. 2023. "Pembentukan *Civic Skill* Mahasiswa Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Kuliah Kewarganegaraan." *Jurnal Muara Pendidkkan*.
- Surbakti, Krista. 2017. "Pengaruh *Game online* Terhadap Remaja." *Jurnal Curere*.
- Ulfa, et al. 2017. "*Effect of Addiction Online Game on Adolescent Behavior in Mabes Game Center Road HR.Subrantas in Pekanbaru.*" *Jom. Fisip*.
- Wardani. 2018. *Stop Kecanduan Game online*. jawa timur: Unitma Press.
- Weruin, Urbanus Ura. 2019. "Teori-Teori Etika Dan Sumbangan Pemikiran Para Filsuf Bagi Etika Bisnis." *Jurnal Muara Ilmu Ekonomi Dan Bisnis*.

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

**Lampiran 1: Lembar Persetujuan Hasil Seminar Proposal**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS JAMBI**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PASCASARJANA DAN KEWARGANEGARAAN**  
Jalan Raya Jambi – Muara Belian, Mendalo Indah, Jambi 36361  
Telp. 0741-583453 Laman: www.fkip.unja.ac.id, Email: fkip@unja.ac.id

---

**LEMBAR PERSETUJUAN HASIL SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

Berdasarkan Keputusan Dan Pertimbangan Pembahas Dalam Seminar Proposal Mahasiswa:  
Predi PPKs Pada Tanggal 15 Juli 2023 Atas Nama Suryani, Nim A1A319038 Dengan Judul:  
"Analisis Dampak *Game Online* Terhadap Etika Remaja Di Desa Rantau Pandan Kecamatan  
Rantau Pandan Kabupaten Bungo".

Memutuskan:

1. Dapat dilanjutkan penelitian
2. Dapat dilanjutkan penelitian dengan perbaikan
3. Perbaiki dengan seminar ulang

Demikian keputusan ini agar dapat ditindak lanjut.

Jambi, 14 Agustus 2023  
Koordinator Pengelola Skripsi



Dr. Irvan M.Pd  
NIP. 195809271985031001

## Lampiran 2: Lembar Persetujuan Instrumen Penelitian


**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI**  
**UNIVERSITAS JAMBI**  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN  
 Jalan Raya Jambi - Muara Bahau, Mendalo Indah, Jambi 36361  
 Telp 0741-583453 Laman www.ikp.unja.ac.id, Email ikp@unja.ac.id

---

Formir-Seminar

**LEMBAR-PERSETUJUAN INSTRUMEN PENELITIAN**

Berdasarkan berdasarkan keputusan staf pengajar prodi pendidikan pancasila dan kewarganegaraan universitas jambi pada tanggal 14 agustus 2023 atas nama Suryani, nim A1A319038 dengan judul:

**" Analisis Dampak Game Online Terhadap Etika Remaja Di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo"**

Memutuskan:

1. Menyatakan instrumen yang di usulkan valid/kurang valid\*)
2. Teknik penskorsan instrumen baik/ kurang baik\*)
3. Penyusunan bahasa baik/ kurang baik\*)
4.  Disetujui untuk di uji coba/langsung digunakan\*)

Oleh karena keputusan ini agar dapat ditindak lanjut

Jambi, 15 Agustus 2023  
 Validator  
  
 Aji Aditya candra, M.Pd  
 NIP. 199104122022031008

### Lampiran 3: Tabel Perbaikan Seminar Proposal



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS JAMBI**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN**

Jalan Raya Jambi - Muara Bulian, Mendah Putih, Jambi 36361  
Telp 0741-5834531. Laman: [www.fkip.unja.ac.id](http://www.fkip.unja.ac.id), Email: [ppkn.fkip@unja.ac.id](mailto:ppkn.fkip@unja.ac.id)

**Tabel Perbaikan Seminar Proposal**

Nama Mahasiswa : Suryani  
 NIM : A1A319038  
 Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
 Judul Proposal : Analisis Dampak *Game Online* Terhadap Etika Remaja Di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo

Pembimbing I : Drs. M. Salam, M.Si.  
 Pembimbing II : Sundari Utama, S.Pd., M.Sc.

NO	Pembahas	Saran dan perbaikan	Paraf
1	Tohap Pandapotan Simaremare, M.Pd	1. Pada latar belakang diperjelas penyimpangan etika akibat <i>game online</i> . 2. Kajian teori ditambah. 3. Pada bab III diperjelas sumber data. 4. Perbaiki sumber referensi.	
2	Muhammad Ichsan, M.Si.	1. Permasalahan di latar belakang di pertajam. 2. Rumusan masalah ditambahkan lagi. 3. Pada sub macam-macam etika tidak ada kutipan. 4. Jelaskan persamaan dan perbedaan di penelitian relevan. 5. Pada awal bab III salah dalam penulisan kutipan. 6. Ada 3 sumber rujukan tidak di masukkan di daftar.	

**Lampiran 4: Surat Balasan Balasan Penelitian**

**PEMERINTAH KABUPATEN BUNGO**  
**KECAMATAN RANTAU PANDAN**  
**DUSUN RANTAU PANDAN**

Jln. H. Ahmad Husain 07 Rantau Pandan      Telp.      Kode Pos 31201

Rantau Pandan, 23 September 2023

Nomor	329 /R-RP/2023	Kepada
Sifat		<b>Yth.</b> Bapak Dekan Besar
Lampiran		Universitas Jambi
Perihal	<b>Persetujuan Penelitian Skripsi</b>	Di - Tempat

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : NS Akbar Anil Pane S.Kep  
 Jabatan : Rto Dusun Rantau Pandan

Menerangkan Bahwa:

Nama : **SURYANI**  
 Nim : A1A319038  
 Tanggal Penelitian: 14 Agustus s/d 20 Oktober 2023

Telah kami Setujui untuk melaksanakan penelitian pada Wilayah Dusun Rantau Pandan sebagai surat penyusunan skripsi yang berjudul : **"Analisis Dampak Game Online Terhadap Etika Remaja di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo"**

Demikian surat ini kami sampaikan, dan atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih

Rto Dusun Rantau Pandan



NS AKBAR ANIL PANE S.Kep

### Lampiran 5: Kisi-Kisi pedoman Penelitian

#### Informan Remaja

Indikator	Sub indikator	Pertanyaan
Mengetahui Standar moral pada remaja yang bermain <i>game online</i>	kejujuran, sopan santun, kepedulian, mematuhi aturan, tanggung jawab	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah anda bermain <i>game online</i>?</li> <li>2. Sejak kapan anda bermain <i>game online</i>?</li> <li>3. <i>Game online</i> jenis apa yang anda mainkan?</li> <li>4. Dalam sehari seberapa sering anda bermain <i>game online</i>?</li> <li>5. Ketika bermain <i>game online</i> apakah anda dan temn-teman anda sering mengucapkan kata-kata kasar dan kotor?</li> <li>6. Apakah kata-kata kasar yang anda ucapkan anda menirunya dari <i>game online</i> yang anda mainkan, atau dari teman-teman bermain anda?</li> <li>7. Apa yang anda lakukan jika anda kalah dalam menyelesaikan pertandingan <i>game online</i>?</li> <li>8. Bagaimana sikap anda jika ada yang menegur anda bermain <i>game online</i>?</li> <li>9. Apa yang akan anda lakukan jika orang tua anda tidak mau memberikan uang untuk membeli kuota internet untuk bermain <i>game online</i>?</li> <li>10. Bagaimana sikap anda jika orang tua melarang anda untuk bermain <i>game online</i>?</li> <li>11. Apa yang akan anda lakukan jika ada yang meminta tolong saat anda sedang bermain <i>game online</i>?</li> <li>12. Apakah anda sering bersosialisasi dengan teman-teman tanpa memainkan <i>game online</i>?</li> <li>13. Ketika teman satu tim anda kurang mahir bermain</li> </ol>

		<p><i>game online</i> apa yang anda lakukan?</p> <p>14. Dimana anda sering bermain <i>game online</i> dirumah atau di tempat lain?</p> <p>15. Bagaimana cara anda membagi waktu antara bermain <i>game online</i> dengan belajar?</p> <p>16. Ketika sedang bermain <i>game online</i> lalu masuk waktu sholat apakah anda langsung sholat atau tetap bermain <i>game online</i>?</p> <p>17. Anda lebih mementingkan bermain <i>game online</i> atau belajar?</p>
Nilai moral remaja yang bermain <i>game online</i>	Norma agama, norma sosial, norma hukum	<p>1. Bagaimana cara anda membagi waktu antara bermain <i>game online</i> dengan beribadah?</p> <p>2. Ketika sedang bermain <i>game online</i> lalu masuk waktu sholat apakah anda langsung sholat atau tetap bermain <i>game online</i>?</p> <p>3. Apakah anda pernah mencuri uang orang tua anda untuk membeli kuota internet untuk bermain <i>game online</i>?</p> <p>4. Apakah anda pernah pamit pergi sekolah tetapi anda berbohong dan pergi bermain <i>game online</i> bersama teman-teman anda?</p> <p>5. Saat sedang bermain <i>game online</i> apakah anda pernah minta maaf saat anda berbicara yang tidak sopan kepada orang lain?</p>
Mengetahui baik buruknya etika remaja yang bermain <i>game online</i>	Perilaku, kebiasaan.	<p>1. Sebelum mengenal <i>game online</i> aktivitas apa saja yang anda lakukan?</p> <p>2. Selain bermain <i>game online</i> kegiatan apa saja yang anda</p>

		<p>lakukan?</p> <ol style="list-style-type: none"><li>3. Apakah dengan bermain <i>game online</i> anda dapat menghilangkan stres?</li><li>4. Selama bermain <i>game online</i> apa saja dampak positif dan negatif yang dapat anda rasakan?</li><li>5. Sejak mengenal <i>game online</i> adakah perubahan perilaku pada diri anda?</li><li>6. Apakah anda selalu bergadang demi bermain <i>game online</i>?</li></ol>
--	--	---

## informan Orang Tua

Indikator	Sub indikator	pertanyaan
nilai moral remaja yang bermain <i>game online</i>	Norma hukum, sosial, sopan santun, agama	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah anak bapak/ibu bermain <i>game online</i>?</li> <li>2. Sejak kapan anak bapak/ibu bermain <i>game online</i>?</li> <li>3. Apakah anak bapak/ibu sering mengucapkan kata kasar dan kotor saat bermain <i>game online</i>?</li> <li>4. Bagaimana perilaku anak bapak/ibu setelah mengenal <i>game online</i>?</li> <li>5. Bagaimana respon anak bapak/ibu saat tidak di berikan uang untuk membeli kuota internet sehingga anak tidak dapat bermain <i>game online</i>?</li> <li>6. Ketika sedang bermain <i>game online</i> lalu masuk waktu sholat apakah anak bapak/ibu langsung sholat atau tetap bermain <i>game online</i>?</li> <li>7. Apa yang di lakukan anak bapak/ibu saat dilarang bermain <i>game online</i>?</li> <li>8. Apakah nak yang bermain <i>game online</i> sering menimbulkan keributan saat sedang bermain bersama teman-temannya?</li> <li>9. Menurut bapak/ibu apakah bermain <i>game online</i> berdampak pada etika anak?</li> <li>10. Apakah ada perubahan etika yang terjadi pada anak bapak/ibu setelah</li> </ol>

		<p>mengenal <i>game online</i>?</p> <p>11. Apa yang bapak/ibu lakukan jika menyadari bahwa <i>game online</i> berdampak pada etika anak?</p> <p>12. Ketika anak bermain <i>game online</i> Apakah bapak/ibu memberi batasan waktu kepada anak?</p> <p>13. Apakah bapak/ibu langsung memberi uang ketika anak meminta untuk membeli kuota internet untuk bermain <i>game online</i>?</p> <p>14. Apakah bapak/ibu tidak khawatir ketika anak sudah mulai tidak peduli dengan dunia nyata dan perhatiannya hanya pada <i>game online</i>?</p> <p>15. Bagaimana tanggapan bapak/ibu ketika anak yang kebiasaan bermain <i>game</i> namun tidak bisa bermain hanya karena tidak memiliki uang dan pada akhirnya mereka mencuri?</p> <p>16. Upaya apa yang bapak/ibu akan lakukan ketika melihat anak sudah tidak bisa mengontrol diri ingin selalu bermain <i>game online</i>?</p> <p>17. Apakah upaya yang bapak/ibu lakukan mampu membuat anak mengubah kebiasaan bermain <i>game online</i>?</p>
--	--	--

## Informan Kepala desa

Indikator	Sub indikator	Pertanyaan
nilai moral pada remaja yang bermain <i>game online</i>	Norma hukum, sosial, sopan santun, agama	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menurut bapak apakah banyak remaja yang bermain <i>game online</i>?</li> <li>2. Bagaimana sikap sosial remaja ke bapak?</li> <li>3. Apakah ada perubahan etika pada remaja yang bermain <i>game online</i>?</li> <li>4. Bagaimana tanggapan bapak terhadap remaja yang sering berkata kasar dan kotor saat bermain <i>game online</i>?</li> <li>5. Apakah remaja yang bermain <i>game online</i> sering berkumpul sampai larut malam?</li> <li>6. Apakah bapak pernah mendapatkan laporan dari masyarakat tentang remaja yang mengganggu jam istirahat pada malam hari?</li> <li>7. Apakah bapak pernah mendapatkan laporan remaja yang mencuri demi membeli kuota internet/ yang lain untuk bisa bermain <i>game online</i>?</li> <li>8. Bagaimana tanggapan bapak terhadap remaja yang mencuri demi mendapatkan uang untuk membeli kuota internet untuk bermain <i>game online</i>?</li> <li>9. Sebagai pemimpin bagaimana upaya</li> </ol>

		bapak untuk mengatasi remaja yang kecanduan bermain <i>game</i> <i>online</i> ?
--	--	---

## Informan Masyarakat

Indikator	Sub indikator	Pertanyaan
nilai moral remaja yang bermain <i>game online</i>	Norma hukum,agama,sosial,sopan santun	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana pandangan bapak terhadap remaja yang bermain <i>game online</i>?</li> <li>2. Apakah ada perubahan sikap pada remaja yang bermain <i>game online</i>?</li> <li>3. Apakah bapak pernah mersa terganggu dengan keberadaan remaja yang bermain <i>game online</i> sampai larut malam?</li> <li>4. Sebagai pemilik tokoh yang sering menjadi tempat berkumpulnya remaja yang bermain <i>game online</i> apakah bapak/ibu pernah mendengar mereka berkata kotor dan kasar saat bermain <i>game online</i>?</li> <li>5. Apakah remaja yang bermain <i>game online</i> pernah bertengkar satu sama lain gara-gara <i>game online</i>?</li> <li>6. Apakah bapak pernah menegur remaja yang terlalu cering bermain <i>game online</i>?</li> <li>7. Sebagai masyarakat bagaimana cara bapak untuk mengatasi remaja yang selalu bermain <i>game online</i>?</li> </ol>

## Lampiran 6: Hasil Wawancara Terhadap Informan

### a) Wawancara bersama remaja

No	Pertanyaan		Jawaban
1	Apakah anda bermain <i>game online</i> ? Dan <i>game online</i> apa saja yang anda mainkan?	RK	Ya saya bermain <i>game online</i> . <i>Game</i> yang saya mainkan adalah <i>mobile legends</i> , dan <i>free fire</i> tapi saya lebih sering bermain <i>game online mobile legends</i> karena seru dan juga mudah untuk dimainkan.
		MJ	Ya saya bermain <i>game</i> . <i>Game</i> yang sering saya mainkan <i>higgs domino</i> karena <i>game</i> ini bisa menghasilkan uang dan sangat menguntungkan bagi saya bisa menambah uang jajan.
		AL	Ya, saya hanya bermain <i>game mobile legends</i> saja karna menurut saya <i>game</i> ini sangat asik dan paling seru kalau bermain dengan teman-teman dari <i>game</i> ini saya juga bisa mendapatkan teman lebih banyak dari berbagai daerah
		VC	Ya saya sangat suka bermain <i>game</i> , <i>game</i> yang sering saya mainkan yaitu <i>mobile legends</i> karna teman-teman saya bermain <i>game</i> itu juga, kami bermain <i>game</i> untuk menghilangkan rasa capek ketika pulang sekolah.
		RB	Ya saya selalu bermain <i>game online</i> , banyak <i>game online</i> di gedit saya, seperti <i>mobile legends</i> , <i>free fire</i> , <i>higgs domino</i> , <i>PUBG</i> , dari semua <i>game</i> tersebut saya lebih sering bermain <i>higgs domino</i> karna <i>game</i> tersebut bisa menghasilkan uang dan sangat menguntungkan
		BY	Ya saya sangat gemar bermain <i>game online</i> , <i>game online</i> yang saya mainkan yaitu <i>mobile legends</i> , <i>PUBG</i> , yang sering saya mainkan <i>game PUBG</i> , tapi kalau main sendiri enak yang lebih enak bermain bersama teman-teman diarena pertempuran, dan lebih mudah mengatur strategi
2	Ketika bermain <i>game online</i> apakah anda dan teman-teman anda sering mengucapkan kata-	RK	Sering, saat bermain <i>game online</i> disitu lah saya mengatakan kata-kata kasar seperti, bodoh, pantek dan banyak lagi
		MJ	Ya saat bermain <i>game</i> dari situ saya sering mengucapkan kata-kata kasar seperti, anjing, pantek, taik, anjir dan banyak lagi, kata-kata

	kata kasar dan kotor, kata-kata seperti apa saja yang anda ucapkan?		itu saya ucapkan saat sedang bermain <i>game online</i>
		AL	Ada dan Sering, saat sedang bermain <i>game online</i> saya pernah mengucapkan kata-kata kasar seperti anjir, tolol, pantek kata-kata ini sering saya dengarkan dari orang-orang yang ada di dalam <i>game</i> itu dan sekarang saya juga mengikuti kata-kata tersebut
		VC	Sepertinya iya, saat sedang bermain <i>game online</i> saya pernah juga mengucapkan kata-kata kasar kepada teman main atau bahkan ngomong sendiri dan mengucapkan kata tersebut ketika kalah dalam permainan, kata-katanya seperti bangsat, anjing, taik dan kata-kata lainnya
		RB	Sering kak apalagi kalau saat kalah, kata-kata yang saya ucapkan, jancok, pantek, anjing, tolol dan banyak lagi, dan kata-kata tersebut juga sering saya dengar dari teman yang ada di dalam <i>game online</i> tersebut
		BY	Ya saya pernah mengucapkan kata-kata kasar saat bermain <i>game online</i> , apa lagi saat sedang kesal karena kalah menyelesaikan pertandingan, kata-kata yang sering saya ucapkan seperti, pantek, anjing, anjir dan banyak lagi
3	Apakah kata-kata kasar yang anda ucapkan anda menirunya dari <i>game online</i> yang anda mainkan atau dari teman-teman anda?	RK	Dari teman-teman saya dan dari <i>game online</i> juga
		MJ	Dari teman-teman mabar biasanya dan menjadi kebiasaan saya sekarang
		AL	Belajar dari teman-teman saya
		VC	Dari teman saya yang sering main bersama
		RB	Kalau kata-kata kasar kak sering dapat dari teman kak
		BY	Dari teman-teman dan <i>game online</i>
4	Bagaimana sikap anda jika ada yang menegur anda bermain <i>game online</i> ?	RK	Biasa saja karna tidak penting dan saya tetap melanjutkan bermain <i>game online</i>
		MJ	Kalau ada yang menegur saya bermain <i>game online</i> biasanya melawan omongan mereka dan tidak mendengarkan apa yang mereka bilang
		AL	Kalau ada yang menegur saya bermain <i>game online</i> biasanya melawan omongan mereka dan tidak mendengarkan apa yang mereka bilang
		VC	Lebih kekesal karena di tegur, saya tidak mendengarkan mereka dan lanjut bermain <i>game</i>

		RB	Kalau itu kak pasti marah, palingan saya bilang ngapo kau ganggu-ganggu aku, dak urusan kau jugo aku main <i>game</i> ini
		BY	Marah, dan membentak orang tersebut karna sudah mengganggu saya bermain <i>game</i>
5	Bagaimana sikap anda jika jika orang tua melarang anda untuk bermain <i>game online</i> ?	RK	Biasa saja karna saya tidak pernah mau mendengar mereka saat dilarang bermain <i>game online</i>
		MJ	Saya lebih memilih bermain secara diam-diam, atau pergi bermain di rumah teman saya tanpa orang tua saya tahu
		AL	Saya marah, karna mereka sudah mengganggu kesenangan saya
		VC	Mungkin sedikit tidak menyenangkan, tetapi tetap saja saya bermain <i>game online</i>
		RB	palingan saya diam kak, walaupun dalam hati menggerutu dan sangat kesal
		BY	biasa saja, karna teguran mereka bukan halangan bagi saya untuk tetap bermain <i>game online</i>
6	Apa yang anda lakukan jika anda yang meminta bantuan saat anda sedang bermain <i>game online</i> ?	RK	Kesal karna sangat mengganggu saya dalam bermain <i>game</i>
		MJ	Mengabaikannya, karna menyelesaikan <i>game</i> lebih penting dari pada menolong orang tersebut
		AL	Saya menolaknya, jika saya membantu otomatis saya akan kalah dalam pertandingan dan itu bisa membuat pangkat dalam <i>game</i> sama menurun
		VC	Saya merasa terganggu dan menolaknya, tidak ada yang lebih penting dari <i>game</i> saya
		RB	Acuh tak acuh aja kak soalnya lagi seru mainnya kak
		BY	Saya menolongnya, menolong orang tersebut juga tidak merugikan saya sama sekali
7	Ketika sedang bermain <i>game online</i> lalu masuk waktu sholat apakah anda langsung sholat atau tetap bermain <i>game online</i> ?	RK	Saya langsung sholat, karna orang tua saya mengajarkan dalam mengerjakan apapun utamakan ibadah dahulu baru bermain lagi
		MJ	Lanjut bermain <i>game</i> , karena saya juga jarang beribadah seperti melaksanakan sholat 5 waktu
		AL	Menyelesaikan <i>game</i> terlebih dahulu, habis itu baru saya mengerjakan sholat
		VC	Bermain <i>game</i> dulu baru habis itu sholat
		RB	kalau untuk waktu beribadah tu kak gimapun saya main segala bentuk <i>game</i> saya berenti dulu kak

		BY	kalau sedang bermain <i>game</i> dan masuk waktu sholat, saya menghentikan sementara untuk sholat dan melanjutkan lagi bermain setelah selesai sholat
8	Bagaimana cara anda membagi waktu antara bermain <i>game online</i> dengan beribadah?	RK	Jika waktu sholat saya sholat jika ada waktu luang saya bermain <i>game online</i>
		MJ	Saya jarang beribadah
		AL	Saya beribadah dulu baru bermain <i>game</i>
		VC	Agak susah membagi waktu
		RB	Pokoknya setiap orang azan mau tak mau hp tetap saya matikan kak
		BY	Main dulu 2 jam habis itu baru sholat
9	Apakah anda pernah mencuri uang orang tua anda untuk membeli kuota internet untuk bermain <i>game online</i> ?	RK	Tidak pernah, karena orang tua saya selalu memenuhi kebutuhan saya
		MJ	Sering, uang yang diberikan orang tua saya kadang tidak cukup untuk saya karena saya sering membeli chip untuk bermain <i>game higgs domino</i>
		AL	Tidak Pernah karena saya tau mencuri uang orang tua itu berdosa
		VC	Pernah tapi tidak terlalu sering, palingan ketika uang jajan yang diberikan cepat habis baru saya berani mencuri
		RB	Kalau mencuri tidak, palingan kalau kuota internet habis saya berusaha cari uang sendiri
		BY	Ya saya pernah palingan untuk membeli paket internet
10	Apakah anda pernah pamit pergi sekolah tetapi anda berbohong dan pergi bermain <i>game online</i> bersama teman-teman anda?	RK	Tidak pernah, karena wali kelas saya pasti memberi tahu orang tua saya jika saya membolos sekolah
		MJ	Sangat sering, apa lagi bolosnya bersama teman-teman rasanya seru
		AL	Tidak pernah dan saya tidak berani juga untuk membolos
		VC	Pernah apalagi kalau lagi malas belajar pasti saya dan teman-teman pergi membolos dan pergi main <i>game</i> di sawah atau sekedar ngobrol saja sampai jam pulang sekolah habis
		RB	Pernah, palingan saya bilang mak saya pergi sekolah dulu ya, tapi saya tidak sampai sekolah kak, ngumpul dirumah teman orang tuanya tidak ada disitu kami mabar
		BY	Tidak pernah sama sekali
11	Saat sedang bermain <i>game online</i> apakah anda pernah mintak	RK	Pernah kadang ucapan tersebut spontan jadi saya merasa tidak enak dengan teman-teman saya
		MJ	Tidak pernah, mengucapkan kata-kata kasar

	maaf kepada teman anda saat bermain <i>game</i> anda		ke teman sudah menjadi kebiasaan kami sehari-hari jadi kalau ada yang tersinggung kami tidak peduli
	mengucapkan kata-kata kasar kepada mereka?	AL	Tidak pernah ucapan tersebut sudah biasa bagi kami kalau lagi berguarau atau bermain <i>game</i>
		VC	Tidak pernah dan tidak peduli juga kalau dia sakit hati
		RB	Kalau itu tidak pernah kak, kalau itu udah jadi hal yang biasa kak
		BY	Tidak pernah sudah menjadi kebiasaan setiap berbicara kasar kepada teman
12	sebelum mengenal <i>game online</i> aktivitas apa saja yang anda lakukan	RK	Aktivitas yang saya lakukan bermain bola, lompat tali mengaji dan masih banyak lagi. Semenjak mengenal <i>game online</i> saya lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i> bersama teman-teman
		MJ	Yang saya lakukan sehari-hari palingan berolahraga seperti bermain bola di sore hari, dan semenjak bermain <i>game</i> saya lebih banyak menghabiskan waktu bermain <i>game</i> bersama teman-teman saya
		AL	Aktivitas saya sehari-hari membersihkan rumah, mengaji, tidur, tapi semenjak bermain <i>game online</i> waktu yang saya habiskan hanya untuk bermain <i>game</i> bersama teman-teman saya
		VC	Yang saya lakukan setiap hari palingan tidur, makan, setelah bermain <i>game online</i> kegiatan saya hanya bermain <i>game</i> saja
		RB	aktivitas saya sebelum mengenal <i>game online</i> ini kak yang saya lakukan itu membantu orang tua di sawah, diladang, dan motong. Kalau sekarang kak kebanyakan tidur kak kan sering begadang
		BY	Bermain Kelereng, bermain bola, mengikuti kegiatan disekolah, kalau sekarang setelah mengenal <i>game online</i> waktu saya banyak habis untuk bermain <i>game</i> saja
13	Apakah dengan bermain <i>game online</i> dapat menghilangkan Stres? Selama bermain <i>game online</i> apa saja dampak positif dan negatif yang anda	RK	Iya menurut saya bermain <i>game</i> bisa menghilangkan stres apa lagi setelah seharian belajar di sekolah. Dampak positif yang saya rasakan seperti bisa menghilangkan stres menguji kesabaran, dampak negatifnya mudah emosi, boros dan lalai dengan hal lain
		MJ	Dengan bermain <i>game online</i> sangat bisa menghilangkan stres setelah banyaknya tugas yang dikerjakan. Dampak positifnya bisa

	rasakan?		menghilangkan stres, menghasilkan uang, banyak mendapatkan teman, dampak negatifnya menjadi boros, suka berkata kasar mengganggu kesehatan
		AL	Sangat bisa menghilangkan stres dengan bermain <i>game</i> suasana hati bisa menjadi tenang dan pikiran lebih jernih. Dampak positifnya saya merasa saya menjadi senang menambah konsentrasi, memperbanyak teman, dampak negatifnya pekerjaan saya menjadi terbengkalai, boros, dan pola hidup saya jadi tidak sehat
		VC	Bermain <i>game online</i> sangat bisa menghilangkan stres, Dampak negatifnya sering ngomong kotor, boros, kecanduan, dampak positifnya tidak ada
		RB	bukan menghilangkan stres saja kak sekarang <i>game online</i> bisa menghasilkan uang kak. Dampak positifnya ya tadi kak bisa menghasilkan duit jajan. Dampak negatifnya kadang-kadang kita kalah duit habis, waktu terbuang, belajar enggak, peringkat turun dan habis di omelin
		BY	Sangat bisa menghilangkan stres. Dampak positif untuk menghilangkan stres banyak menambah teman, kalau negatif suka begadang, makan tidak teratur
14	Sejak mengenal <i>game online</i> adakah perubahan perilaku pada diri anda? Apakah anda selalu begadang demi bermain <i>game online</i> ?	RK	Cukup banyak, saya sering membantah perkataan orang tua saya, menjadi anak yang suka berbohong. Cukup sering biasanya jam 1 malam saya masih bermain <i>game</i>
		MJ	Ada, seperti tidak mau lagi mendengar teguran orang tua, malas belajar, tidak peduli dengan orang lain, iya saya sering bermain <i>game</i> sampai jam 3 pagi
		AL	Ada, contohnya jam tidur saya menjadi tidak teratur, suka membantah orang tua. Sering palingan saya main sampai jam 1 saja
		VC	Ada saya menjadi anak yang pembangkang, tidak mau mendengar omongan orang tua, menjadi pemalas, Iya saya biasanya bermain sampai jam 2 pagi
		RB	Ada kak setidaknya saya kurang merespon dari omongan orang lain kak. Begadangkan kadang tidur jam 5 pagi bermain <i>game</i> kak saking asiknya kak
		BY	Ada seperti saya suka marah-marah, ngelawan orang tua dan suka berbohong, saya

			selalu bergadang ketika bermain <i>game online</i> biasanya saya bermain sampai jam 3 pagi
--	--	--	--

## b) Wawancara bersama orang tua

No	Pertanyaan		Jawaban
1	Apakah anak bapak/ibu bermain <i>game online</i> , dan sejak kapan anak bapak/ibu bermain <i>game online</i> ?	NY	Ya, anak saya bermain <i>game online</i> semenjak di berikan hp
		PW	Ya, anak saya bermain <i>game</i> semenjak di belikan hp
		NJ	Ya, anak saya bermain <i>game online</i> sejak masuk SMP
		DR	Ya, anak saya bermain <i>game online</i> sejak di belikan hp
		DY	Ya, kebetulan anak sama bermain dari SD
		IL	Ya, anak saya bermain <i>game</i> sejak SD
2	Apakah anak bapak/ibu sering mengucapkan kata kasar dan kotor saat bermain <i>game online</i> ? Dan bagaimana perilaku anak bapak/ibu setelah mengenal <i>game online</i> ?	NY	kalau dirumah tidak pernah, sikap anak saya setelah mengenal <i>game online</i> biasa saja dan tidak ada yang berubah ketika dia berada di rumah
		PW	Ya, setiap sedang bermain <i>game online</i> anak saya selalu saja mengucapkan kata-kata yang tidak baik, semua kata-kata itu keluar dari mulutnya sampai-sampai saya sangat geram dan ingin menampar mulut anak saya, perilakunya setelah mengenal <i>game online</i> jadi susah di atur dan suka sekali membangkang
		NJ	Pernah, saat saya memperhatikan anak saya secara diam-diam ketika sedang bermain <i>game online</i> anak saya pernah berbicara sendiri dan kadang-kadang mengucapkan kata-kata kasar itu, perilakunya menjadi sangat kasar dan mudah marah
		DR	Sering selama anak saya bermain <i>game</i> saya sering mendengarkan anak saya mengucapkan kata-kata kasar, saya heran mengapa anak-anak sekarang bersikap seperti itu, anak-anak yang sedang bermain <i>game</i> bersama anak saya juga terkadang sering mengatakan kata-kata kasar. perilaku anak saya setelah mengenal <i>game online</i> jadi urang tidur, disuruh tidak mau, dan suka membangkang
DY	Sering dulu anak saya tidak pernah mengucapkan kata-kata yang tidak pantas ia ucapkan, semenjak mengenal <i>game online</i>		

			anak saya meniru perkataan orang-orang yang ada dalam <i>game</i> tersebut sehingga anak saya juga berbicara kasar. Perilaku anak saya setelah mengenal <i>game online</i> tata bicaranya di rumah sudah tidak sopan lagi kepada orang tua, perilakunya selalu marah-marrah saat tidak di belikan paket
		IL	Ya saat sedang bermain <i>game</i> di rumah, saya sering mendengarkan anak saya berbicara sendiri, marah-marrah dan mengatakan kata-kata yang tidak pantas. Perilaku anak saya menjadi anak yang pembangkang
3	Bagaimana respon anak bapak/ibu saat tidak diberikan uang membeli kuota internet sehingga anak tidak dapat bermain <i>game online</i> ?	NY	Biasa saja karena anak saya juga mengerti kalau uang jajan habis sebelum waktunya tidak bakalan saya kasih lagi sampai waktunya datang
		PW	Marah-marrah dan memberontak kepada saya seperti tidak mau makan dan menuruti perintah saya
		NJ	Sangat marah dan kadang-kadang sampai memaksa saya untuk membelikan kuota internet
		DR	Sering mengamuk dan menagis-nangis saat tidak di kasih uang untuk beli kuota internet
		DY	Dia marah kepada saya terpaksa juga saya kasih dari pada dia mengamuk-ngamuk dirumah
		IL	Marah, suka merajuk dan tidak mau ngomong dengan kami sampai di belikan kuota internet
4	Ketika sedang bermain <i>game online</i> lalu masuk waktu sholat apakah anak bapak/ibu langsung sholat atau tetap bermain <i>game online</i> ?	NY	Masih bermain <i>game</i> walaupun sudah saya tegur
		PW	Masih bermain <i>game</i> anak saya ini tidak pernah mendengarkan saya kalau saya menyuruh sholat dan berhenti bermain <i>game</i>
		NJ	Masih bermain <i>game</i> dan mengabaikan ucapan saya ketika di suruh sholat
		DR	Kalau waktu sholat di suruh dulu untuk mematikan hpnya baru mau sholat
		DY	Masih bermain <i>game</i> kalau di panggil-panggil baru dia mau
		IL	Bermain <i>game online</i> kalau udah selesai bermain baru dia mau sholat
5	Apakah anak yang bermain <i>game online</i> sering menimbulkan keributan saat sedang bermain	NY	Ya sangat sering terkadang sangat mengganggu saat saya lagi istirahat sudah di tegur tapi tidak pernah mendengarkan
		PW	Ya kadang-kadang anak saya membawa temannya kerumah untuk bermain <i>game</i> bersama dan sangat mengganggu saya untuk

	bersama teman-temannya?		beristirahat
		NJ	Sering walapun sudah saya tegur palingan diam sebentar dan mereka ribut lagi
		DR	Ya sangat mengganggu jam tidur saya kalau di tegur kadang anak saya malah marah dengan saya
		DY	Sering lah kadang-kadangkannya ada yang menang dan kalah jadi mereka sering ribut karena itu
		IL	Ya mereka sering menimbulkan keributan
5	Menurut bapak/ibu apakah bermain <i>game online</i> berdampak pada etika anak? Dan apakah ada perubahan etika yang terjadi pada anak bapak/ibu setelah mengenal <i>game online</i> ?	NY	Tidak sama sekali kalau untuk anak saya, tidak ada perubahan etika pada anak karena di rumah dia selalu berperilaku baik
		PW	Ya menurut saya <i>game online</i> ini sangat berdampak pada etika anak saya, perubahannya setelah mengenal <i>game online</i> anak saya sudah susah disuruh untuk melakukan hal-hal lain, ketika di tegur tidak mau lagi mendengar ucapan saya
		NJ	Ya, menurut saya <i>game online</i> berdampak pada etika anak saya, perubahannya susah disuruh, kalau di larang bermain <i>game</i> anak saya marah-marah dan berdampak juga pada pendidikannya karena bermain <i>game</i> sampai larut malam jadi telat bangun untuk pergi ke sekolah
		DR	Ya <i>game online</i> sangat berdampak pada etika anak saya, ada perubahan contohnya seperti dia tidak mau mendengar, kemudian apa bila kita suruh beli ini beli itu dia tidak mau
		DY	Ya sangat berdampak terhadap etika anak saya, perubahannya anak ini sudah tidak ada lagi akal sehatnya pemikirannya sudah terpadu dengan hayalan dengan <i>game online</i> itu jadi tidak ada lagi keinginan untuk maju untuk masa depannya
		IL	Ya sudah pasti berdampak pada etika anak, karena dengan adanya <i>game online</i> anak saya mengalami perubahan seperti susah untuk di tegur, lupa dengan kewajiban seperti beribadah dan suka marah saat ditegur bermain <i>game online</i>
6	Apakah bapak/ibu tidak khawatir ketika anak sudah mulai tidak peduli dengan dunia nyata dan	NY	Sangat khawatir hal ini bisa mengganggu pendidikan anak saya
		PW	Sangat khawatir, takutnya dengan terus menerus bermain <i>game</i> anak saya menjadi anak yang tidak suka bersosialisasi dengan orang lain dan mengurung diri di kamar

	perhatiannya hanya pada <i>game online</i> ?	NJ	Sangat khawatir, dengan bermain <i>game</i> anak saya tidak akan tau bagaimana dengan dunia luar dan tidak memiliki teman kecuali teman di <i>game</i>
		DR	Sangat khawatir, karena dengan bermain <i>game</i> anak saya tidak memperdulikan orang lain lagi
		DY	Tentulah khawatir, dengan bermain <i>game</i> trus menerus perkembangan anak saya bisa terhambat dan tidak tau dengan dunia luar
		IL	Khawatir, dengan bermain <i>game</i> bisa merusak otak anak
7	bagaimana tanggapan bapak/ibu ketika anak yang kebiasaan bermain <i>game online</i> namun tidak bisa bermain hanya karena tidak memiliki uang dan pada akhirnya mereka mencuri?	NY	Sangat memprihatin kan melihat sikap anak seperti itu
		PW	sangat tidak bagus untuk anak seusia mereka hanya karna tidak bisa bermain <i>game</i> mereka nekat mencuri tanpa rasa takut dengan hukuman
		NJ	Sangat disayangkan anak seusia mereka sudah berani mencuri hanya untuk bermain <i>game</i> saja dan ini bisa berkelanjutan sampai mereka dewasa
		DR	Sangat miris sekali ya anak-anak zaman sekarang seperti itu gara-gara hp mereka mencuri tidak baik untuk kalangan anak-anak
		DY	sangat miris sekali prilaku anak sekarang
		IL	Marah, kalau anak saya yang seperti itu sudah saya marahi habis habisan karna saya tidak pernah mengajarkan hal tersebut
8	Upaya apa yang bapak/ibu lakukan ketika melihat anak yang sudah tidak bisa mengontrol diri ingin selalu bermain <i>game online</i> ? Dan apakah upaya yang bapak/ibu lakukan mampu membuat anak mengubah kebiasaan bermain <i>game online</i> ?	NY	Anak saya selalu bermain <i>game</i> setiap hari upaya yang bisa saya lakukan agar anak tidak kecanduan bermain <i>game</i> dengan memberi pengawasan kepada anak saya ketika sedang bermain <i>game online</i> , dan memberi nasehat. Dengan upaya tersebut kalau untuk sekarang belum ada perubahannya
		PW	Upaya saya dalam mencegah kecanduan <i>game online</i> pada anak saya dengan cara memberi nasehat akan bahaya bermain <i>game online</i> dan membatasi anak saya untuk bermain <i>game</i> . Upaya tersebut kalau di terapkan terus menerus mungkin akan merubah anak
		NJ	Upaya yang saya lakukan supaya anak tidak kecanduan bermain <i>game</i> biasanya saya menyita hp anak saya ketika ia tidak mendengarkan perintah saya dan terkadang saya juga memberi pemahaman bahwa

			bermain <i>game</i> setiap hari tidak bagus untuk kesehatan. Mungkin untuk sekarang tidak bisa tapi perlahan-lahan mungkin bisa asalkan konsisten
		DR	Upayanya itu membatasi anak untuk menggunakan hp misalnya jam tidur anak tidak boleh membawa hp tidur atau membawa hp ke dalam kamar. Kalau merubahnya secara langsung itu tidak, tapi kalau beransur-antur insyaallah itu akan merubahnya lebih baik
		DY	Dengan membatasi memegang hp jngn di kasih hp trus jangan di kasih beli paket internet. Kalau menurut saya kalau ada niat dari orang tua atau dukungan keluarga mungkin bisa
		IL	Upaya yang saya lakukan dengan membatasi anak untuk bermain hp. Tidak bisa karena anak saya ini tidak pernah mendengarkan omongan saya

## c) Wawancara dengan kepala Desa AP

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Menurut bapak apakah banyak remaja yang bermain <i>game online</i> di desa ini?	Dari dulu memang banyak remaja sini bermain <i>game online</i> , semenjak sinyal di sini sudah bagus dan dimanapun ada jaringan, rata-rata remaja disini bermain <i>game online</i> dimanapun mereka berada
2	bagaimana sikap sosial remaja yang bermain <i>game online</i> kepada bapak?, dan apakah ada perubahan etika pada remaja yang bermain <i>game online</i> ?	Kalau sikap sosial remaja yang bermain <i>game online</i> kepada saya sangatlah kurang kalau ketemu saja jarang remaja yang menegur dan acuh tak acuh saja. Ada perubahannya seperti remaja yang bermain <i>game online</i> tidak menghargai orang yang lebih tua dari mereka, berperilaku cuek dengan lingkungan sekitar
3	Bagaimana tanggapan bapak terhadap remaja yang sering berkata kasar dan kotor saat bermain <i>game online</i> ?	Tanggapan saya anak-anak yang bermain <i>game online</i> ini sangatlah tidak sopan dan kurang bagus di dengar apalagi mereka sering bermain di keramaian. Dalam hal ini peran orang tua untuk memperhatikan anak-anak mereka ketika bermain sangatlah penting, hal ini kembali lagi bagaimana cara orang tua mendidik anak-anak mereka
4	Apakah remaja yang bermain <i>game online</i> sering berkumpul sampai larut malam?., dan	Remaja yang bermain <i>game online</i> memang selalu saya lihat pulang larut malam, bahkan walapun sudah jam 2 mereka masih berkumpul untuk bermain <i>game</i> di tokoh-

	apakah bapak pernah mendapatkan laporan dari masyarakat tentang remaja yang mengganggu jam istirahat pada malam hari?	tokoh kelontong. Kalau laporan dari masyarakat belum pernah terjadi hal seperti itu
5	“Apakah bapak pernah mendapatkan laporan remaja yang mencuri demi membeli kuota internet/ yang lain demi bisa bermain <i>game online</i> ?. Dan bagaimana tanggapan bapak terhadap remaja yang mencuri demi mendapatkan uang untuk membeli kuota internet untuk bermain <i>game online</i> ?	Kalau laporan remaja yang mencuri pernah tapi saya tidak tau mereka mencuri tersebut untuk membeli apa saja. Sangat memprihatinkan dimana remaja seusia mereka seharusnya hanya mementingkan pendidikan karna pengaruh dari <i>game online</i> ini membuat para remaja menjadi pembohong, nakal, mereka merasa tidak cukup dengan uang yang diberi oleh orang tua mereka dimana uang yang diberikan hanya untuk kebutuhan yang penting saja malah digunakan untuk membeli kuota internet
6	Sebagai pemimpin bagaimana upaya bapak untuk mengatasi remaja yang kecanduan bermain <i>game online</i> ?	Kalau untuk upaya itu kembali lagi ke pada orang tua mereka sendiri saya sebagai pemimpin mungkin tidak bisa merubah anak tersebut karna orang tua mereka lah yang paham dengan anak-anak mereka, karna peran orang tua lah yang sangat berpengaruh dengan berubahnya perilaku anak tersebut

#### 4. 4Wawancara dengan masyarakat EI

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pandangan bapak terhadap remaja yang bermain <i>game online</i> ? Apakah ada perubahan perilaku pada remaja yang bermain <i>game online</i> ?	Pandangan saya anak-anak ini selalu lalai dalam pekerjaan, tidak mengenal waktu. Ada perubahannya seperti kalau waktu sholat datang mereka tidak perduli dan tetap bermain <i>game</i> dan tidak peduli dengan sekitar
2	Apakah bapak pernah merasa terganggu dengan keberadaan remaja yang bermain <i>game online</i> sampai larut malam?	Pernah, kalau mereka bermain di tokoh saya pasti mereka ribut dan sangat mengganggu pembeli yang lain dan tetangga sekitar dan juga mengganggu anak saya yang tidur
3	Sebagai pemilik tokoh yang sering menjadi tempat berkumpulnya	Pernah, hal itu sudah sering saya dengar terkadang saya sudah menegur mereka jangan mengucapkan kata –kata kasar tetapi mereka

	remaja yang bermain <i>game online</i> apakah bapak/ibu pernah mendengar mereka berkata kasar dan kotor saat bermain <i>game online</i> ?	tidak pernah mau mendengar dan mengabaikan saya
5	Apakah remaja yang bermain <i>game online</i> pernah bertengkar satu sama lain gara-gara <i>game online</i> ? Apakah bapak pernah menegur remaja yang terlalu sering bermain <i>game online</i> ?	Kalau bertengkar sampai main tinju itu belum pernah palingan mereka beradu mulut ketika tim mereka kalah. Pernah tetapi mereka tidak pernah mendengarkan omongan saya jadi sudah malas saya menegur mereka terus
6	sebagai masyarakat bagaimana cara bapak untuk mengatasi remaja yang selalu bermain <i>game online</i> ?	Ketika larut malam, saya selalu membubarkan remaja yang bermain <i>game online</i> di tokoh saya dengan alasan saya mau tutup tokoh, kalau untuk mengatasi remaja yang sering bermain <i>game online</i> saya tidak bisa karena remaja-remaja ini belum tentu mau mendengarkan orang lain, orang tua mereka saja masih mereka bantah apalagi saya yang bukan siapa-siapa

**Lampiran 7: Dokumentasi dengan informan**



**Wawancara bersama ibu fatmawati**



**Wawancara bersama ibu Nurhayati**



**Wawancara bersama Reka**



**wawancara bersama ibu desmi**



**Wawancara bersama ibu devi**



**wawancara bersama Aliya**



**Wawancara bersama Viona**



**wawancara bersama Muhammad**



**Wawancara bersama ibu Nur**



**wawancara bersama Buyung**



**Wawancara bersama bapak Izal**



**Wawancara bersama Robi**



**Wawancara bersama Rio**



**Wawancara bersama masyarakat(Edi)**

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Suryani, penulis lahir pada tanggal 13 Maret 2001 di Rantau Pandan Kabupaten Bungo Provinsi Jambi. Penulis merupakan anak ke 6 dari 6 bersaudara dimana penulis memiliki 3 kakak laki-laki dan 2 kakak perempuan dari pasangan Bapak Hasan Basri (alm) Bin Ahmad Rajo Batuah dan Ibu Khoiriyah Bin Abas yakub. Penulis memiliki riwayat pendidikan SD di SDN 114/II Rantau Pandan lulus pada tahun 2013, saya melanjutkan di SMPN 1 Rantau Pandan lulus pada tahun 2016 kemudian lanjut ke SMAN 1 Rantau Pandan yang sekarang menjadi SMAN 8 Bungo lulus tahun 2019, dan sekarang lagi mengenyam pendidikan di salah satu perguruan tinggi yang ada di Jambi, yaitu di Universitas Jambi, dengan mengambil program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.