



# Al-Hikmah: Jurnal Studi Agama-Agama

Issn: 2407-9146 (Print)

Issn: 2549-5666 (Online)

Website: <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Ah>

Al-Hikmah: Jurnal Studi Agama-Agama/Vol. 8, No. 1, 2022 (44-58)

## DAMPAK INTENSITAS GAME ONLINE TERHADAP REMAJA DESA POHSANGIT LOR KECAMATAN WONOMERTO KABUPATEN PROBOLINGGO

Usman

Stai Muhammadiyah Probolinggo

[usmanalkarim7@gmail.com](mailto:usmanalkarim7@gmail.com)

### Abstract

Semakin berkembangnya dunia teknologi terutama dibidang Internet sehingga perusahaan – perusahaan seperti game online juga semakin gencar untuk membuat game online. Target utama mereka adalah remaja/pemuda dan pada akhirnya membuat para pemuda menjadi kecanduan dalam bermain game online dan pada akhirnya game online memberikan dampak pada religiusitas remaja. Permainan ini yang sangat diminati oleh para remaja setiap hari mereka menghabiskan waktu bersama smartphone-nya tanpa mengetahui dampak yang akan mereka dapatkan sehingga membuat resah para orang tuanya bahkan dengan adanya game online ini para remaja ada yang sampai nekat mencuri, berbohong serta membentak-bentak orang tuanya bilamana orang tuanya tidak memberikan uang untuk membeli paket data/ kuota. Para remaja yang sudah kecanduan game online kini rasa sosial dan sikap keagamaannya sudah semakin berkurang, bahkan mereka sudah tidak memperhatikan kondisi kesehatannya. Maka di lakukannya penelitian ini dengan bertujuan untuk mengetahui intensitas game online pada remaja desa pohsangit lor kec.wonomerto serta dampak Intensitas game online pada religiusitas remaja desa pohsangit lor kec.wonomerto kab.probolinggo. Metode Kajian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif dengan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan jenis field research dengan pengumpulan data melalui pengamatan(observasi), wawancara, dan dokumentasi. Dengan demikian, kesimpulan yang didapat adalah bermain game online membutuhkan waktu yang sangat lama untuk menaikkan level serta untuk memenangkan game tersebut, sehingga hal ini juga membawa dampak pada religiusitas remaja desa pohsangit lor kecamatan wonomerto kabupaten probolinggo seperti halnya mereka mulai meninggalkan shalat 5 waktu, kurangnya disiplin, malas, berani berbohong kepada orang, membentak – bentak orang tuanya.

Kata kunci : intensitas game online, Remaja, dan Religiusitas

## PENDAHULUAN

Diera yang semakin canggih ini manusia semakin disibukkan dengan kesibukannya masing-masing, Sikap sosial dan sikap keagamaan kini semakin berkurang. Kecanggihan dunia teknologi membuat mereka lalai akan segalanya, lebih – lebih dibidang teknologi informasi yang bisa membantu pekerjaannya semakin mudah serta dengan kecanggihan teknologi masa kini tak hanya informasi pun mereka tak perlu jauh – jauh untuk mencari hiburan.

Dengan adanya kemajuan yang semakin pesat ini tentu segala informasi sangat mudah diakses dimanapun dan kapanpun kita mau. Kini manusia sudah mulai terpengaruh baik dari segi adab , budaya maupun pola pikir(Yang, 2005). Menurut (Hidayah, 2018a) Manusia mampu menguasai dibidang teknologi akan tetapi mereka kurang mampu dalam menghayati dan memahami agama. Mengutip dari pernyataan tersebut penulis berpendapat bahwa apa yang terjadi memang benar adanya dan terbukti bahwa kini teknologi sudah mengalahkan nilai-nilai yang ada. Ilmu agama sangat penting bagi mereka untuk menciptakan perilaku atau akhlak mulia bagi manusia(CIK'Na'imah, 2017).

Dengan perkembangan teknologi saat ini manusia seakan-akan sudah mulai lupa daratan, bahkan tidak jarang mereka melalaikan perintah-perintah agama dan tidak menutup kemungkinan saat ini banyak manusia kurang beradab , Maka peran pendidikan sebagai agen perubahan adalah merubah orang yang kurang beradab menjadikan orang yang beradab atau merubah orang yang perilakunya tidak baik menjadi baik(Hidayah, 2018b)

Diera yang semakin canggih ini nilai jual teknologi informasi sangat fantastis terutama *handphone/Gadget* kini penjualannya semakin melesat. Handphone/gadget kini dilengkapi oleh berbagai Media terutama media Game online ,game online sudah menjadi bagian dari hidup mereka terutama dikalangan remaja. Kini Game online semakin banyak diminati oleh para remaja dan menjadi teman dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Tak hanya sebagai sarana hiburan game online juga sebagai tempat obrolan baru serta sebagai sarana sosialisasi bagi para gamer. Game online mengajarkan sesuatu yang baru karena adanya frekuensi bermain yang sering. Dengan sering melihat dan bermain game online, maka seseorang akan meniru adegan di dalam game online tersebut. Penggunaan sarana hiburan antara lain game online secara berlebihan tentu membawa dampak yang negatif. Bagi remaja hal ini dapat berpengaruh terhadap perilaku remaja yang mengarah pada penyimpangan sosial yang berdampak negatif(Kasak, 2013). Game online kini sudah menjamur dikalangan remaja baik di kota maupun di desa. Dengan adanya gadget kini bermain game online semakin mudah apalagi kini sudah dilengkapi dengan sistem jaringan yang berupa *Wifi*. Game Online Kini semakin banyak peminatnya mulai dari anak kecil hingga dewasa(IZZA, 2019). Masuknya game online ke Indonesia sudah cukup lama , kini peminatnya sekitar hampir 50 juta lebih (Rani et al., 2019).

Game online merupakan aplikasi permainan yang terdiri dari beberapa game yang memiliki aturan main dan tingkatan- tingkatan tertentu. Bermain Game online bisa membuat penggunanya lupa akan banyak hal , mulai dari waktu, kesehatan bahkan kewajibannya pun ia lupakan Karena dalam pikiran para gamer yang ada hanyalah main dan main, demi meningkatkan kualitas dan level *Gamenya*. Banyak orang tua yang kini mulai resah dengan tingkah laku anaknya yang kini kurang akan pengetahuan tentang keagamaan(Ulfa, 2017).

Mengutip jurnal dari (Prasetiya, 2019) Pendidikan keagamaan merupakan pendidikan yang membuat umat manusia supaya mampu menjalankan perannya yang menuntut penguasaan pengetahuan tentang ajaran agama atau menjadi ahli ilmu agama dan mengamalkan ilmu agamanya di masyarakat. Dari hal tersebut, sebaiknya remaja harus lebih Intens untuk meningkatkan Pendidikan keagamaannya supaya bisa meningkatkan ketaatan dalam menjalankan Segala perintah Tuhannya dan juga menjauhi larangan-Nya serta menerapkan perilaku-perilaku yang mencerminkan ajaran agamanya. Tapi fakta yang ada kini para remaja bukan sibuk untuk belajar memperdalam agama akan tetapi banyak waktu yang telah mereka habiskan di warkop serta tempat-tempat tongkrongan lainnya yang tersedia jaringan wifi untuk dapat bermain *Game online*(Piliang.Y.A, 2015). Seperti yang dikutip oleh (Rani et al., 2019) Bahwa Game online sangat berpengaruh terhadap pemainnya, para pemain game online akan fokus dengan gamenya dan tanpa merasakan apa yang ada disekelilingnya.

Didesa pohsangit lor kecamatan wonomerto kabupaten probolinggo kini juga makin marak permainan game online terutama dikalangan remaja ,mereka banyak meluangkan waktunya ditempat-tempat yang tersedia wifi , mereka memainkan game tak mengenal waktu bukan hanya satu sampai dua jam bahkan bisa sampai seharian penuh, hingga mereka lupa dengan aktivitas – aktivitas keagamaan seperti shalat 5 waktu serta mengaji. Kondisi ini sangat miris dikarenakan mereka hanya memuaskan diri mereka sendiri dan mengabaikan perintah Allah Swt. Bukan hanya masalah keagamaan mereka juga mengabaikan kewajiban sebagai seorang siswa . menurut beberapa penelitian mengatakan bahwa Bermain game online adalah aktivitas yang dirancang untuk bersenang-senang tanpa memikirkan akibat yang akan timbul pada pemain tersebut.

Game online telah meracuni mereka padahal kehadiran para remaja sangat ditunggu tunggu dalam segala bidang terutama Partisipasi anak muda dalam kegiatan keagamaan diharapkan memiliki dampak yang baik terhadap kepercayaannya. Kepercayaan yang tinggi pada remaja diwujudkan dalam perilaku yang konsisten dengan keyakinan agama mereka. Karena mereka menganggap agama sebagai tujuan hidup mereka, seseorang berusaha untuk menginternalisasi keyakinan agama mereka ke dalam perilaku sehari-hari. Hal ini dapat dipahami karena agama mendorong seseorang untuk berperilaku baik dan bertanggung jawab atas tindakan mereka. Selain itu, agama selalu mendorong seseorang untuk selalu berbuat baik(Slamet Rianto, 2012) .

Dengan adanya latar belakang tersebut, sehingga peneliti sangat ingin melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengarahkan permasalahan yang akan diteliti, yaitu: “Dampak

Intensitas Game Online terhadap religiusitas remaja desa pohsangit lor kecamatan wonomerto kabupaten probolinggo. Beberapa rumusan masalah yang akan peneliti kupas dalam penelitian ini yaitu ,bagaimana penggunaan Game online dan dampak intensitas game online terhadap Religiusitas remaja desa pohsangit lor kecamatan Wonomerto Kabupaten Probolinggo.Dengan tujuan Untuk mengetahui Penggunaan game online serta dampak intensitas game online terhadap religiusitas remaja desa pohsangit lor kecamatan wonomerto kabupaten Probolinggo.

#### METODE PENELITIAN

Metode Kajian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif dengan metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode penelitian diskriptif kualitatif adalah menggambarkan sebuah objek dalam suatu kejadian hingga sama persis dengan kejadian yang sebenarnya(Prasetya, 2019). Supaya lebih mudah untuk mengetahui Dampak intensitas game online pada religiusitas remaja desa pohsangit lor kecamatan wonomerto kab.probolinggo kami bagi menjadi beberapa aspek yaitu sebagai berikut : 1)Intensitas game online remaja desa pohsangit lor kec.wonomerto kabupaten probolinggo. 2)kegiatan keagamaan remaja desa pohsangit lor kecamatan wonomerto kabupaten probolinggo.

pencarian sumber data yakni melalui wawancara secara mendalam dengan beberapa informan serta pengambilan dokumentasi, rekaman suara sebagai alat bukti, teknik analisis yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, penarik kesimpulan dan verifikasi. Keabsahan data yang digunakan yaitu perpanjangan pengamatan, melakukan penelitian dengan cermat, triangulasi, menggunakan bahan referensi, dan mengadakan membercheck. Data yang diperoleh selama penelitian akan disajikan dengan metode kualitatif, kemudian data dianalisis dengan teknik deskriptif. Data yang disampaikan berdasarkan jawaban informan.

#### PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini didapat dengan beberapa teknik diantaranya yaitu : Observasi, Wawancara, serta Dokumentasi kemudian kami analisa. Fokus analisis penelitian ini adalah remaja aktif pengguna *Smartphone/Gadget* yang bermain *Game online* yaitu Remaja Desa Pohsangit lor Kec.wonomerto Kab.Probolinggo Terkait dengan judul SKRIPSI Peneliti

“Dampak Intensitas Game Online Pada Religiusitas Remaja Desa Pohsangit lor Kecamatan Wonomerto Kab.Probolinggo. lalu kami sajikan dengan Metode Kualitatif kemudian kami analisa dengan teknik deskriptif. Berdasarkan Data jawaban dari informan Dampak Intensitas *Game online* Pada Religiusitas remaja Desa Pohsangit lor kecamatan wonomerto kabupaten probolinggo merupakan suatu contoh dari sekian banyaknya teknologi yang semakin lama semakin canggih hingga Game ini dapat dimainkan dengan cara menggunakan jaringan internet.

### Penggunaan Game online didesa pohsangit lor Kecamatan Wonomerto Kabupaten Probolingo

Permainan game online terus bermunculan dimasa-masa ini, kini terus berkembang dan peminatnya semakin meningkat. Di desa pohsangit lor kini para remaja juga menggemari game online, bagi remaja desa pohsangit lor game online adalah sebagai sarana hiburan serta sebagai obat penghilang stres dan untuk melepaskan rasa jenuh disela-sela kesibukannya. Penggunaan game online didesa pohsangit lor kecamatan wonomerto kabupaten probolinggo beragam yaitu : Game online hanya sebagai sarana hiburan diwaktu rasa jenuh menghampiri dan ada yang menjadikan Game online sebagai teman hidup sehingga mereka tidak merasa sepi,namun demikian game online telah membuatnya lupa dengan waktu, sehingga waktu mereka hanya dihabiskan untuk bermain game online.

Beberapa peneliti mengemukakan bahwa penggunaan game online yang berlebihan akan membuat penggunanya lupa dengan segalanya serta hilangnya rasa sosial terhadap sesama. Menurut(Nashori, 2012) Penggunaan game online yang berlebihan akan berakibat fatal bagi penggunanya , terutama pada pola pikir serta tingkat emosional sangat tinggi. Dengan demikian para pecandu game online akan lupa dengan segalanya baik waktu maupun kewajiban mereka, Sedangkan menurut (Piliang.Y.A, 2018) Game online dirancang untuk sebagi hiburan sehingga dengan hadirnya game online nantinya setiap orang merasa terhibur serta tidak jauh – jauh dalam mencari sebuah hiburan , semua berada digenggaman, namun hal itu juga ada beberapa dampak yang nantinya membuat para penggunanya semakin penasaran dengan beberapa tingkatan level yang ada dan pada akhirnya mereka lalai dengan kewajiban mereka sendiri.

Lalu pendapat dari (Rani et al., 2019) Mengatakan bahwa intensitas game online yang berlebihan akan membuat para penggunanya acuh tak acuh karena mereka fokus dengan game mereka bahkan mereka tak menghiraukan waktu berapa lama mereka bermain game. Jadi dari hasil penelitian yang telah diteliti oleh peneliti bahwa intensitas Game online dapat berakibat buruk kepada penggunanya benar adanya karena mereka sudah asyik dalam bermain sehingga mereka lupa dengan waktu, bahkan makanpun mereka lupa, seperti pengakuan salah satu informan yakni Zainul (15 tahun) ia mengatakan bahwa ia bermain game online tidak melihat waktu ,entah berapa jam yang ia habiskan dalam bermain game yang jelas dari pagi

hingga sore hari. Dan menurut pengakuan rizki(18 tahun) ia mengatakan bahwa ia bermain game untuk melepaskan rasa jenuh serta rasa stres , namun lama kelamaan membuat ia kecanduan dan lupa dengan waktu.

### Kegiatan keagamaan Remaja di Desa Pohsangit lor

Di desa pohsangit lor terdapat 2 kelompok majelis sholawat ,majelis zikir dan istighotsah. Kegiatan tersebut dilaksanakan tiap minggu sekali dengan hari dan waktu yang berbeda. Dua majelis shalawat diantaranya yaitu majelis shalawat liqoul ahabab yang dipimpin oleh ustadz fathul dan majelis shalawat arrohman yang dipimpin oleh ustadz mistamo. Dengan adanya dua majelis tersebut diharapkan nilai-nilai pendidikan keagamaan dapat terjaga dengan baik karena pendidikan keagamaan merupakan suatu pondasi utama dalam hidup manusia.

Seperti yang dikutip dalam sebuah jurnal yang ditulis oleh(Fuad, 2015) Pendidikan agama sebagai pondasi utama untuk meningkatkan ketakwaan kepada rabbnya, namun kini Para remaja desa pohsangit lor kini mulai ada sedikit penurunan untuk melaksanakan kegiatan – kegiatan keagamaan, hal ini dibuktikan berdasarkan pemaparan dari ust.fathul bahwa majelis shalawat yang dipimpinnya kini yang hadir kebanyakan dari orang-orang dewasa bahkan ada pula dari lansia. Kalaupun ada dari para remaja menurut pengakuan beliau , terkadang anak tersebut bicara sendiri dengan temannya bahkan terkadang masih sempat-sempatnya main game.

Hal ini juga dikemukakan oleh salah satu informan atas nama Fathur rosi(17 tahun) ia mengatakan bahwa ia datang ke majelis shalawat namun ia masih sempat MABAR dengan temannya dan tidak mengikuti shalawatan dengan hikmat. Begitupula pengakuan dari ust.Mistamo bahwa anggota hadrah majelis yang beliau pimpin terkadang telat , acara majelis dimulai ba'da maghrib malah anggota tim hadrahnya hadir pas azdan isya' . hal ini dikarenakan ada beberapa anggota yang masih belum selesai ngegame. Beliau menuturkan kepada peneliti bahwa anggotanya kurang disiplin dengan waktu yang telah ditentukan sehingga terkadang waktu yang ditentukan tidak sesuai.

Dari pemaparan para informan diatas dapat kita ketahui bahwa game online juga membuat para pemainnya kurang disiplin serta sudah tidak patuh dengan waktu yang telah ditetapkan merka tak menghiraukan peraturan waktu yang telah disepakati bersama. Hal ini diperkuat oleh beberapa pendapat yakni diantaranya(Ridho, 2018)ia mengatakan bahwa intensitas game online membuat para penggunanya tidak mempunyai rasa disiplin dikarenakan mereka sudah asyik dengan game yang mereka mainkan sehingga mereka tak menhiraukan apapun kecuali fokus dengan gamenya masing-masing. Dan menurut(Purnamasari et al., 2019)mengatakan bahwa dampak dari game online dapat merubah sikap mereka salah satunya yaitu sika disiplin serta sikap sosial , para pengguna game online rata-rata waktunya habis untuk bermain game online saja.

## **Intensitas Game Online Remaja Desa Pohsangit Lor Kecamatan Wonomerto Kabupaten Probolinggo.**

Peneliti mengambil informan dari masing-masing dusun yang ada didesa pohsangit lor yakni dusun waru sejumlah 4 remaja, dusun kelor sejumlah 4 remaja, dusun belimbing sejumlah 5 remaja dan dusun kolor sejumlah 7 remaja. Dari masing – masing informan mempunyai latar belakang pendidikan yang berbeda – beda yang mana ada yang masih duduk dibangku SMP/Sederajat dan SMA/Sederajat bahkan ada salah satu yang putus sekolah. Salah satu informan menyampaikan bahwa ia senang bermain game online sejak ia berusia 13 tahun dan membuat ia kecanduan sehingga ia malas untuk belajar ,mengerjakan tugas , srta malas untuk beraktivitas apapun kecuali bermain game online dan pada akhirnya ia berhenti sekolah karena sering terlambat dan sering dihukum oleh gurunya(sohib 15tahun).

Lain dengan lukman (16 tahun) yang hanya memainkan game offline ia mengatakan bahwa ia hanya suka bermain game offline karena game online menurut dia menghabiskan banyak biaya serta bermain game online harus benar-benar inten karena apabila tidak melanjutkan permainannya akan kalah dan turun level tidak seperti game offline yang bisa di save dan bisa istirahat kalau capek sehingga aman selain itu menurut lukman game sebenarnya hanya untuk hiburan saja apalagi dimasa pandemi seperti saat ini tak banyak aktivitas yang ia lakukan. Dari pengakuan sohib (15 tahun) game online telah membuat waktunya dia sia-sia dengan begitu saja , waktunya hanya dibuat untuk bermain game tanpa melakukan aktivitas lainnya mirisnya lagi game online telah membuat ia putus sekolah, ia beranggapan bahwa game adalah bagian dari hidupnya bahkan ia pun berani terhadap orang tuanya. Sedangkan menurut Jamhuri (15tahun) ia bermain game online awalnya hanya ikut-ikuta temannya dan lama kelamaan merasa asyik dan seru dalam bermain game online , game online membuat ia menemukan teman baru meski hanya didalam dunia maya/virtual.

Dari beberapa informan yang kami terima rata – rata mereka sudah merasakan kecanduan game, meskipun ada beberapa yang tidak begitu parah, dan game dijadikan pelarian bagi mereka untuk mengisi waktu luangnya sehingga mereka terlena dengan dunia *game* mereka.

Dalam game online terdapat beberapa fitur yang bisa digunakan untuk menjalin komunikasi dengan orang lain seperti :

### 1. Kreasi identitas dalam *cyberspace*

Kini Game online tidak seperti game – game jaman dulu, game masa kini sudah dilengkapi dengan beberapa fitur yang bisa saling mengirim pesan kepada temannya secara online juga yaitu disebut *cyberspace* (Sebuah tempat yang sebenarnya hanyalah jaringan telepon dan jaringan komputer dengan sirkuit komponen elektronik dan kabelkabel ssebagai aliran data-data, akan tetapi mampu membentuk semacam ruang virtual yang mempunyai kompleksivitas sangat tinggi).

Media ini digunakan untuk saling kenal mengenal antara satu pemain dengan pemain yang lain sehingga mereka lebih asyik dan sesru-seruan di media

online tanpa menghiraukan orang – orang disekitarnya seperti yang dijelaskan oleh (Purnamasari et al., 2019) bahwa game online dapat membahayakan bagi penggunaanya dan merusak hubungan sosial karena tidak menghiraukan orang – orang disekitarnya , para gamer sibuk dengan *gamenya* masing - masing. Selain itu menurut (Alif Harsan, 2015) mengatakan bahwa game online dapat merusak hubungan komunikasi didunia nyata dikarenakan mereka sudah terlalu sering berkomunikasi didalam dunia maya.

Dalam menggunakan Cyberspace pemain game online tidak diminta untuk menggunakan indentitas aslinya sehingga kebanyakan dari para pemain game online memanipulasi indentitasnya sehingga tidak ada yang dapat menjamin mereka akan memberi ataupun mendapatkan identitas sesuai aslinya seperti yang dikatakan oleh sapik(16tahun) dalam bermain game online ia menggunakan indentitas palsu.

Identitas yang digunakan dalam game online mayoritas menggunakan data palsu, para gamer bebas mengekspresikan dirinya sesuai kemauannya baik dari nama, usia, alamat dan lain sebagainya. seperti dikatakan juga oleh (Piliang.Y.A, 2015) bahwa cyberspace adalah Sebuah ruang yang terdapat beberapa orang untuk menciptakan serta merubah indentitas dan peran mereka sendiri dalam dunia maya sehingga membuat beberapa pemain terkecoh dengan adanya data palsu tersebut.

Sebelum adanya game online tidak ada interaksi apapun dengan pemain lain melainkan hanya fokus dengan *gamenya* saja, namun lambat laun dengan adanya game online maka muncullah beberapa fitur yg dapat membuat komunikasi antar pemain satu dengan pemain lainnya . fitur tersebut disebut dengan fitur chatting.

Tentu saja, masih banyak yang dapat mereka lakukan dengan fitur chatting ini. Seperti yang dikatakan oleh Rizki (16tahun) bahwa ia menggunakan fitur chatting hanya sekedar menyapa para pemain lainnya lain dengan M.farhan (14tahun) ia mengatakan bahwa ia sering menyapa teman-temannya bahkan sering ngobrol untuk saling bertukar pengalaman dalam bermain game dan saling berbagi trik.

Dengan adanya komunikasi melalui fitur chatting tersebut maka para gamer menjadi semakin akrab dengan pemain yang lainnya dan disitulah akhirnya muncul hubungan dan kepercayaan antar sesama gamer (pemain) dalam dunia maya.

## 2. Karakter gamer

Bagi para gamer Mempunyai karakter dalam dunia maya merupakan suatu kebanggaan tersendiri dan mereka merasa puas dengan adanya karakter dalam dunia maya mereka, sehingga mereka bisa mengaplikasikan pemikiranya melalui avatarnya tersebut seperti yang dikemukakan oleh informan satu ini yaitu Buhar(18tahun) ia mengatakan bahwa ia telah merasa nyaman dengan karakter *gamenya* karena apa yang ia inginkan dan apa yang ia impikan ketika masa kanak-kanak sudah terwujud meski



itu hanya dunia maya karena ia merasa bahwa yang berada dalam game itu adalah karakter ia sendiri yang bisa berubah menjadi pahlawan.

Begitupula menurut pengakuan Sutarni(14tahun) bahwa ia bangga dengan karakter yang ia pilih dalam game dan juga merasa puas dengan karakter yang dipilihnya.

Dari Keterangan diatas menunjukkan bahwa para Gamer merasa bangga dan sudah mempunyai hubungan yang erat dengan karakter gamenya masing-masing , bahkan mereka mempunyai beberapa harapan dalam gamenya tersebut dan terus meningkatkan dan menaikkan levelnya. Hal ini sudah merasuki daya pikir serta emosional para pemain sehingga tingkat emosional mereka semakin tinggi , seperti yang dikatakan Oleh (Ulfa, 2017) dalam Jurnalnya“ Semakin lama , maka semakin pula rasa penasaran mereka dalam meningkatkan level gamenya dan hal ini bisa mengganggu daya emosional mereka.Dan merasa bahwa dirinya hebat dan merasa menjadi pahlawan sesuai karakter mereka sendiri.

Begitu pula menurut (Ali, 2019) bahwa “ Tingkat emosional para pemain game lebih tinggi dari orang-orang seperti biasanya, bahkan mereka rela menghabiskan waktunya demi bermain game online.

### **Dampak Game Online Terhadap Religiusitas Remaja Desa Pohsangit Lor Kecamatan Wonomerto Kab.Probolinggo.**

Diera Modern Ini Game online Sudah tidak asing lagi bagi kalangan remaja bahkan dikalangan anak-anak pun game online sudah bukan sesuatu yang asing. Seiring berkembangnya Teknologi Kini Game online sudah merebak kesemua kalangan dan kini Game Online Seakanakan sudah menjadi bagian dari hidupnya Hingga mereka (Para Gamer) sudah mulai lupa dengan kewajiban-kewajiban yang harus mereka laksanakan.

Dengan hadirnya game online tersebut membuat para remaja menjadi pemalas serta semakin menurunnya Prestasi bagi kalangan pelajar, bukan hanya itu saja bahkan nilai-nilai akhlak mulia sudah mulai berkurang.

Game online kini sudah menjadi bagian hidup mereka ,apalagi kini dalam game online sudah banyak fitur-fitur yang semakin menggiurkan dan semakin membuat penasaran bagi para pemainnya serta membuat para pemain semakin kecanduan. Dengan membuat mereka kecanduan otomatis waktu mereka sudah terbuang sia-sia. Berikut beberapa dampak Game online yang telah kami temukan Di desa Pohsangit lor Kecamatan wonomerto Kab.Probolinggo :

1. Menurunnya kegiatan ibadah sholat 5 (lima) waktu

Berbicara hiburan memang tidak ada habisnya , bahkan terkadang hiburan tersebut membuat kita lupa dengan segala hal lebih – lebih dengan para pecandu Game

online , mereka sudah tidak mengenal waktu lagi bahkan para pemain game online sudah tidak menghiraukan waktu – waktu ibadah yang telah ditentukan. seperti yang telah kami catat dalam wawancara dengan salah satu gamer yaitu Irfan Rifa'I ( 17 tahun) mengatakan bahwa ia bermain game online seharian penuh dan tidak tidur sama sekali ,yang ia lakukan hanyalah fokus didepan layar handphonenya untuk menaikkan level gamenya dan ia merasa waktu sangat cepat bagi dia karena sudah keasyikan bermain game online kewajiban shalat lima waktu sebagai ummat islam sudah ia abaikan.

Begitupula dengan Muh.sholeh (17 tahun) ia mengatakan bahwa kalau sudah fokus dengan HP miring(main game) ia sudah tidak melihat berapa lama dia bermain game dan sudah tidak menghiraukan yang lainnya kecuali fokus dengan gamenya pula Bahkan ia sampai-sampai tak mendengar suara azdan.

Seharusnya game online ini bukan dijadikan sebuah kebutuhan pokok melainkan hanya sekedarnya saja sehingga waktu yang ada tidak terbuang sia-sia ,dengan adanya game online ini bukan hanya waktu yang terbuang sia-sia mereka sudah melupakan ibadah 5 waktu kepada sang pencipta. Seperti yang telah kami temukan melalui wawancara dengan M.rois (16 tahun) dia mengatakan bahwa shalat sudah tidak pernah ia laksanakan karena setiap hari sudah fokus dan banyak yang mengajak main game online sampai-sampai terkadang lupa dengan waktu makan dan mandi.

Game online memanglah suatu hiburan yang sangat menyenangkan dan membuat otak kita menjadi fresh , tidak menutup kemungkinan bahwa kita sebagai manusia juga butuh dengan yang namanya hiburan, namun tidak menjadikan hal tersebut sebagai Prioritas utama. Sebagai ummat islam kita juga dituntut untuk melaksanakan semua perintah tuhan dan jangan sampai melalaikannya.

Sebagai makhluk ciptaan tuhan kita wajib melaksanakan perintahnya dan menjauhi semua larangannya dan tujuan kita sebagai manusia adalah untuk beribadah kepada Allah Swt. Seperti yang telah Allah firmankan dalam Al-qur'an yaitu surah Azdariat ayat 56 yang artinya : tidaklah kami ciptakan jin dan manusia kecuali hanyalah beribadah kepadaku”(RI, 2018).

Dengan adanya firman Allah tersebut Maka kita sebagai ummat islam dituntut untuk melaksanakan ibadah kepada tuhan (Allah Swt.) dengan waktu yang telah ditentukan.

## 2. Kurang baiknya ahlak kepada orang tua

Kini para Gamer sudah mulai diracuni oleh Game online ini , dengan hadirnya game online kini membuat para remaja sudah mulai berani dan seakan-akan tidak mempunyai akhlak terhadap orang tuanya bahkan mereka juga berani berbohong terhadap orang tuanya. Seperti yang telah kami temukan dengan salah satu informan

yakni Hidayat(12 tahun) ia mengatakan bahwa ia mengamuk kepada orang tuanya kalau tidak dibelikan kuota /paket data bahkan ia tidak mau mendengar perintah orang tuanya.

Begitu pula dengan Buhar (17tahun) ia mengatakan bahwa dia sering berbohong kepada orang tuanya , kepada orang tuanya ia berangkat untuk belajar tapi ia pergi ketempat tongkrongan yang tersedia jaringan wifi.

Dari hasil wawancara diatas terbukti bahwa dengan adanya game online ini mereka berani berbohong dan sampai ngambek dan tidak mau diperintah oleh orang tuanya. Padahal orang tua adalah orang yang telah susah payah mendidik kita ,menyayangi kita dan mengurus kita dan sebagaimana bunyi salah satu hadits yang diriwayatkan oleh Bukhari dan muslim “ Dosa-dosa yang paling besar adalah : syirik kepada allah ,membunuh,durhaka kepada orang tua dan perkataan dusta atau sumpah palsu(HR.*Bukhari & Muslim*, n.d.).

Dari hasil wawancara diatas bahwa peneliti menemukan bahwa game online sudah merusak akhlak mereka.Hal ini juga diungkapkan dalam salah satu jurnal yang ditulis oleh(Ali, 2019) Ia mengatakan bahwa Game online akan membuat para penggunanya mudah emosi dan menyebabkan menurunnya kahlak mulia terhadap sesama.

### 3. Menurunnya Kegiatan Keagamaan bagi Remaja

Kegiatan keagamaan di Desa Pohsangit Lor Kecamatan Wonomerto Kabupaten Probolinggo diantaranya adalah : Majelis Shalawat , majelis zikir serta Istighotsah. Seiring berjalannya waktu kini kegiatan-kegiatan keagamaan tersebut hanya diikuti oleh para orang sepuh ,padahal kegiatan keagamaan ini sangat penting bagi para remaja sebagai bekal masa depan mereka dan menambah ketakwaan mereka kepada tuhan.

Seperti hasil wawancara kami dengan beberapa informan yakni fathurrosi(17tahun) ia juga aktif dalam kegiatan majelis shalawat yang arohmah yang dipimpin oleh Ust.Mistamo namun ia tidak fokus dengan Shalawatan yang ia ikuti melainkan fokus dengan gamenya, bahkan ketika majelis dimulai ia masih MABAR( main bareng )

Begitupula pengakuan Lukman(16tahun) dia juga aktif dalam kegiatan majelis shalawat namun sama seperti in fathurrosi bahwa ia datang kemajelis shalawat hanya untuk MABAR(main bareng) dengan temannya.

Begitupun dengan Rizki(18tahun) dia aktif dimajelis shalawat Liqoul ahbab yang dipimpin oleh Ust.fathul namun sama seperti informan sebelumnya bahwa ia ikut majelis hanya untuk mencari teman dan hanya sekedar hadir dimajelis tersebut , bahkan ia terkadang mengajak temannya kewarkop yang tersedia jaringan wifi sebelum majelis selesai.

Dari hasil Pengakuan Informan tersebut dapat kita tarik kesimpulan bahwa mereka sudah mulai tidak menghiraukan kegiatan keagamaan yang ada didesa tersebut, mereka hanya sekedar ikut-ikutan saja dan mereka tidak hikmat dalam mengikuti acara majelis tersebut.

Tidak hanya hanya kegiatan keagamaan yang mereka hiraukan bahkan denagan adanya Game online kini Hubungan sosial mereka semakin renggang seperti salah satu informan yakni haris widodo (13 tahun) ia malu untuk hadir kemajelis karena ia sudah lama tidak aktif disalah satu majelis gara-gara sering ikut turnamen game online dan ia mengatakan takut dimarahi oleh pimpinan majelis tersebut.

Dengan adanya majelis justru mereka harus benar-benar mengikuti dengan hikmat agar kelak bisa menjadi remaja yang dapat diandalkan serta bisa dibanggakan oleh orang tua mereka lebih-lebih bagi masyarakat karena dengan mereka mengikuti kegiatan tersebut untuk menambah wawasan keagamaan mereka serta menambah hubungan persaudaraan semakin dekat antar sesama.

## KESIMPULAN

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

Dampak positif dari bermain game online Terhadap remaja desa pohsangit lor Kec.Wonomerto Kab.Probolinggo secara positif sangat bermanfaat sehingga Para gamer dapat melupakan permasalahan yang terjadi sebelum-sebelumnya dan sebagai sarana hiburan untuk mereshfresh diri terpenuhi salah satu informan yang kami wawancarai mengaku bahwa Game online sangat bermanfaat baginya apalagi dimasa pandemic seperti ini, jadi game online sangat tepat sebagai sarana hiburan baginya , selain itu supaya anak tersebut tidak kemana-mana sehingga ketika orang tuanya membutuhkan tinggal memanggilnya(ro'is 16thn) , hal ini diperkuat oleh ibu ro'is beliau mengatakan bahwa anaknya bermain game hanya sekedarnya saja kalu waktunya belajar ia off kan dulu gamenya dan ketika ia merasa jenuh ia mulai bermain gamenya kembali.

Akan tetapi beberapa Dampak Negatve dari game online juga harus diperhatikan Diantaranya sebagai berikut :

1. Penggunaan game online pada remaja Desa Pohsangit Lor Kecamatan Wonomerto Kabupaten Probolinggo cukup tinggi hal itu terlihat dari beberapa informan yang sudah kami tangkap mereka sudah kecanduan, sehingga membuat mereka malas untuk belajar ,melaksanakan kewajiban yang seharusnya mereka laksanakan ,bahkan samapai- sampai ada yang putus sekolah gara-gara kecanduan Game online.mereka sudah menjadikan Game online sudah sebagai bagian dari hidup mereka .Hilangnya

rasa kebersamaan antar sesama dalam dunia nyata , jiwa mereka sudah dirasuki oleh dunia maya yang Hal ini disebabkan pengaruh teman dan beberapa varian game yang membuat mereka lupa selain itu adanya fasilitas wifi di desa mereka, kurangnya pengawasan sejak dini dari orang tua.

2. Game online di Desa pohsangit lor Kecamatan wonomerto Kab.Probolinggo berdampak pada Religiusitas mereka, terlihat dari beberapa remaja yang sudah tidak menghiraukan ibadah mereka yang merupakan suatu kewajiban bagi mereka.

Para remaja sudah mulai malas untuk datang ke majelis-majelis yang ada didesa Pohsangit lor kecamatan wonomerto , bahkan yang membuat miris ada beberapa dari informan yang sudah enggan melaksanakan shalat 5 waktu hal ini dikarenakan mereka sudah tak lagi menghiraukan waktu bahkan bukan hanya itu saja mereka juga sudah tak lagi mendengar seruan adzan sehingga mereka lalai dan lupa dengan kewajiban ibadah 5 waktunya, berani berbohong kepada orang tua dikarenakan hanya demi untuk mendapatkan Kuota data mereka harus membohongi orang tuanya sendiri karena bila mereka jujur maka orang tuanya tidak memperbolehkan dan tidak memberinya uang kepadanya , kurangnya sopan santun dalam berbicara ,Bermain game online selain menguras tenaga juga menguras fikiran sehingga membuat para gamer/pemain menjadi emosi lebih-lebih kalau mereka kalah dalam bermainnya emosipun sudah tak terbendung tak sedikit dari mereka sampai marah – marah bila ada yang menggangu. Kata – kata kotor sering mereka lontarkan .

Game online juga sudah membuat mereka semakin menurun dalam berbagai kegiatan keagamaan, Sekalipun masih ada yang mengaji dilanggar/mushalla mereka yang sudah kecanduan Game ingin segera pulang hanya untuk bermain game online, adapula dari beberapa informan ketika shalatpun masih sempat-sempatnya mengingat dan membayangkan permainan game onlinenya. Selain itu beberapa kegiatan keagamaan yang mereka ikuti seperti majelis shalwat , kini mereka sudah tak lagi hikmat dalam mengikuti kegiatan tersebut . Mereka hanya sekedar hadir memenuhi undangan saja akan tetapi sesampai ditempat mereka tak menghiraukan acara tersenut , ia hanya disibukkan dengan game online yakni MABAR(main bareng) dengan teman-temannya.

3. Game online telah merusak akhlak mereka salah satunya adalah mereka berani melawan orang tuanya dan marah-maraha kepadanya bila orang tuanya melarangnya.

Mereka juga berani berbohong kepada orang tuanya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Z. (2019). *PENGARUH DARI DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA KELAS VIII SMP KRISTEN 2 SALATIGA*. X(1), 122–133.
- Alif Harsan. (2015). *Alif Harsan*.
- ARISdirgayunita. (2020). *Pendidikan keluarga sakinah dalam perspektif hukum islam dan psikologi* (pp. 163–174).
- CIK'Na'imah. (2017). *cik na'imah* (pp. 726–732).
- DH.muhammad. (2018). *makna pluralisme pendidikan disekolah* (pp. 133–143).
- Fuad, A. (2015). *Implementasi pendidikan agama islam dalam meningkatkan prestasibelajar siswa di smp muhammadiyah 1 kota probolinggo*. (pp. 939–948).
- Hidayah, U. (2018a). *REKONSTRUKSI EVALUASI PENDIDIKAN MORAL*. 05(01), 69–81.
- Hidayah, U. (2018b). *Rekonstruksi Evaluasi Pendidikan Moral Menuju Harmoni Sosial*. *Jurnal Pedagogik*, 05(01), 69–81.
- HR.Bukhari & muslim. (n.d.).
- IZZA, F. K. (2019). *DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN REMAJA DI DESA MODOPURO MOJOSARI* Skripsi: PROGRAM STUDI AGAMAAGAMA. -, 89.
- Kasak, E. (2013). *Islam, Agama-Agama dan Nilai Kemanusiaan* (p. 261).
- Khosiyah, N. (2020). *Kerjasama orang tua dan guru dalam pembentukan kepribadian anak yang islami di roudlotul atfal*.
- Nashori, F. dan R. D. M. (2012).
- Piliang.Y.A, O. cit. (2015). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak Disusun untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan Pendidikan Strata 1 Penyusun Nama : Ananda Erfan Musthafa NI. Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak Disusun Untuk Memenuhi Persyaratan Menyelesaikan Pendidikan Strata 1 Penyusun Nama : Ananda Erfan Musthafa NIM*, 1–13.
- Piliang.Y.A, O. cit. (2018). *Dampak Game online*.
- Prasetya, B. (2019). *TENTANG PENDIDIKAN AGAMA DAN KEAGAMAAN DI INDONESIA*. XIX(2), 99–111.
- Purnamasari, I., Setiani, E. D., Nurliawati, E., & Ramadhan, G. (2019). *Analisis Dampak Game Online Terhadap Indeks Prestasi Kumulatif ( IPK ) Pada Mahasiswa / i Pendidikan Matematika Universitas PGRI Yogyakarta*. 2, 1–9.
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2019). *Dampak Game Online Mobile Legends : Bang Bang terhadap Mahasiswa Impact of Online Mobile Legends Game : Bang Bang for Students*. 7(1), 6–12.
- RI, K. (2018). *AL-Qur'AN*.

- Ridho, S. (2018). *GAME ONLINE DAN RELIGIUSITAS REMAJA ( Studi di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara )* SKRIPSI Oleh : SEPRI RIDHO NPM: 1431090117 Program Studi : SOSIOLOGI AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG 1440 H / 2018 M. 1–94.
- Slamet Rianto. (2012). *Dampak game online bagi perilaku siswa sekolah dasar di kelurahan gunung pangilun kecamatan padang utara kota padang jurnal.*
- Susandi, A. (2019). *Pengajaran guru pendidikan dasar di era milenial dalam membentuk moral siswa.*
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau*, 4(1), 1–13.  
<https://www.neliti.com/id/publications/119938/pengaruh-kecanduan-game-online-terhadap-perilaku-remaja-di-mabes-game-center-jal>
- Yang, D. (2005). *A Study of the Effect of Social Influence on the College Student ' s Attitude and Behavior for Playing Online Games.* 2003.