

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN REMAJA DESA TOMPO KECAMATAN BARRU KABUPATEN BARRU

Nur Qarlinda, Dr. Musafir Tahir, M.Si, Dr. Muhammad Ishaq, S.Ag
Universitas Muslim Indonesia

12120190015@student.umi.ac.id, musafir.tahir@umi.ac.id, mishaq@umi.ac.id

ABSTRAK

Selama kurang lebih sepuluh tahun terakhir ini media sosial yang banyak peminatnya yaitu game online. Perkembangan game online ini cukup pesat, baik di ibu kota maupun di provinsi atau masyarakat pedesaan. Game online merupakan jenis game yang cara memainkannya dengan menggunakan jaringan Internet dan melibatkan banyak pemain sekaligus berkomunikasi antara pemain satu dengan yang lainnya dalam waktu yang bersamaan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang dimana peneliti mendapatkan informasi langsung oleh informan di lapangan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Adapun hasil penelitian Pengaruh game online yaitu: Mempengaruhi remaja untuk tidak membiasakan shalat 5 waktu, serta ibadah-ibadah lainnya. Menjadikan pemainnya lupa waktu sehingga malas belajar, malas mandi, serta malas dalam kegiatan positif lainnya. Mengakibatkan remaja tidak sadar diri hingga membuang-buang waktu dan uang untuk bermain game online. kecanduan terhadap game online. Sedangkan positif menghilangkan rasa bosan atau jenuh, kumpul bareng teman dan juga sebagai hiburan, dapat menghasilkan uang. Faktor yang mendorong para remaja untuk mengakses game online yang ditemukan peneliti di lapangan yaitu: lingkungan yang kurang terkontrol karena melihat teman-temannya yang lain bermain game online menjadikan seseorang untuk mencoba game online tersebut yang lama-kelamaan akan menjadi kecanduan. bisa belajar serta menghafalkan kosa kata dalam bahasa Inggris. Adanya game online dijadikan wadah untuk saling bertanding.

Kata Kunci: Game online; Perilaku; Remaja; keagamaan.

ABSTRACT

During the last ten years or so, the social media that is most in demand is online games. The development of this online game is quite rapid, both in the capital city and in provinces or rural communities. Online games are a type of game that is played using the Internet network and involves many players while communicating between one player and another at the same time. This research uses a type of qualitative research in which researchers obtain information directly from informants in the field through observation, interviews and data analysis. The research results on the Influence of Online Games are: Influence teenagers not to get used to praying five times a day, as well as other forms of worship. It makes the players lose track of time so they are lazy about studying, lazy about bathing, and lazy about other positive activities. Resulting in teenagers not being self-aware and wasting time and money playing online games. addiction to online games. Meanwhile, on the positive side, eliminating boredom or saturation, hanging out with friends and also as entertainment, can make money. Factors that encourage teenagers to access online games found by researchers in the field are: a less controlled environment because seeing other friends playing online games makes someone try online games which over time will become addicted. can learn and memorize vocabulary in English. The existence of online games is used as a forum for competing with each other.

Keywords: Online games; Behavior; Teenager; Religious

1. Pendahuluan

Perkembangan di era globalisasi ini memberikan pengaruh yang besar terhadap kehidupan masyarakat. Melalui adanya era globalisasi, setiap orang mau tidak mau untuk terus berkembang serta memiliki kualitas diri agar mampu bersaing dengan individu yang lain. Hal ini akan berdampak pada peradaban manusia makin kedepan sehingga banyak individu berpacu untuk menonjolkan kualitas diri agar tidak kalah dengan individu yang lain. Dengan adanya internet dengan mudah kita berinteraksi dan berkomunikasi. Bentuk adanya internet yaitu dengan adanya berbagai macam jejaring sosial seperti *facebook, twitter, instagram, path, whatsapp, line, game online, dan lain-lain*.

Game Online bisa menjadikan para pemainnya lupa waktu, hal itu terjadi karena pemainnya melakukan kegiatan bermain *game online* secara berlebihan, karena para pemain *game* berpendapat bahwa, *game online* sangat membahagiakan dan bisa menghilangkan kejenuhan. Permainan *game online* pada saat ini tidak hanya bisa dinikmati oleh masyarakat perkotaan saja, tetapi masyarakat di pedesaan bisa mengakses *game online* ini, karena permainannya bisa dimainkan menggunakan *handphone*.

Selain menyenangkan dan untuk menghilangkan rasa jenuh, ternyata *game online* mulai dianggap sesuatu yang *addict* (candu). Para pemainnya mampu berlama-lama duduk demi memainkan *game* tersebut dan bertahan di suatu tempat tanpa adanya gangguan dari siapapun yang bisa merusak konsentrasinya dalam bermain *game online* tersebut. Tercatat ada beberapa kasus, terdapat beberapa *gamers* yang kecanduan dengan *game online* yang membuang waktunya dengan sia-sia hanya untuk bermain *game online* dan melupakan semuanya seperti lupa makan, mandi, shalat, dan pekerjaan lainnya hanya demi *game online*.

Perilaku keagamaan adalah suatu sikap seseorang terhadap keyakinannya dengan adanya Tuhan untuk memahami mengenai nilai-nilai agama yang di anutnya dalam mematuhi perintah dan larangan dengan ikhlaskan hati serta seluruh jiwa dan raga Keagamaan pada masa remaja ini masih membutuhkan dampingan atau arahan dari orang tua karena masa remaja ini masih dalam tahap mengembangkan pola pikir yang nantinya bisa mempengaruhi penilaiannya dalam melakukan nilai-nilai keagamaannya.

Dalam perspektif Islam, perilaku keagamaan dijelaskan dalam Al-Qur'an *surah Al-Baqarah* (2):208,

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا ادْخُلُوا فِي السِّلْمِ كَآفَّةً وَلَا تَتَّبِعُوا خُطُوَاتِ الشَّيْطَانِ إِنَّهُ لَكُمْ عَدُوٌّ مُّبِينٌ

Terjemahannya :

“Wahai orang-orang yang beriman! Masuklah ke dalam Islam secara keseluruhan, dan janganlah kamu ikuti langkah-langkah setan. Sesungguhnya, ia musuh yang nyata bagimu.” (Q.S. *Al-Baqarah* 2:208).

Jika remaja tidak bisa melakukan nilai-nilai keagamaan dengan baik, maka akan berdampak pada kurangnya ketaatan remaja pada semua hal, mulai dari kurangnya ketaatan dalam hal melaksakan ibadah, seperti sholat 5 waktu, puasa, mengaji, mengikuti kegiatan-kegiatan keagamaan yang diadakan remaja Masjid (Remas). Selain dalam ketaatan beribadah juga ketaatan dalam menjadi seorang pelajar akan terbengkalai, dimana remaja akan malas untuk datang ke sekolah tepat waktu, tidak menyelesaikan tugas-tugas sekolah yang sudah diberikan oleh guru, tidak mengikuti proses belajar mengajar dengan tertib.

Dari hal tersebut, sebaiknya remaja lebih meningkatkan religiusitasnya agar bisa meningkatkan ketaatan dalam menjalankan semua perintah-nya dan juga menjauhi semua larangan-nya serta menerapkan perilaku-perilaku yang mencerminkan ajaran agamanya. Jika religiusitas agama remaja semakin tinggi maka remaja bisa merasa tenang karena kebutuhan rohaninya sudah terpenuhi. Tingkat religiusitas remaja bisa ditunjukkan dalam bentuk perilaku yang sesuai dengan ajaran agama yang mereka anut karena menganggap bahwa agama sebagai tujuan hidup sehingga remaja akan berusaha untuk menerapkan perilaku sehari-harinya sesuai dengan ajaran dari agamanya. Karena semua agama mendorong semua umatnya untuk berbuat kebaikan Tetapi dalam realitanya, remaja masih belum bisa memaknai agama sebagai tujuan hidupnya, karena masih banyak remaja yang belum bisa melaksanakan perintah dari ajaran agamanya. Remaja yang seharusnya semangat dalam beribadah dan menuntut ilmu, namun fakta dilapangan masih banyak remaja yang bermalas-malasan

dalam menjalankan perintah agamanya dan menuntut ilmu, remaja sudah mulai suka berbohong baik kepada orang tua maupun orang lain untuk mewujudkan keinginan mereka.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, terlihat bahwa remaja kurang mengamalkan ajaran islam hal ini terlihat dari tingkah laku para remaja dalam kehidupan sehari-hari yang kadang-kadang tidak mengerjakan shalat 5 waktu, ketika waktunya shalat mereka masih bermain *game online*. Mereka mempunyai tempat khusus untuk bermain *game*. *Game online* ketika hendak dimainkan, tentunya diperlukan jaringan internet yang bagus/lancar. Karena apabila jaringan tidak terlalu bagus/lancar *game* itu akan menjadi lag (loading). Ketika remaja telah berada dalam posisi tersebut, mereka rela berjam-jam untuk bermain *game online* sampai larut malam dan lupa waktu, serta mereka mengabaikan perintah agamanya. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengambil judul skripsi tentang “ Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Desa Tompo Kecamatan Barru Kabupaten Barru”.

A. Hubungan Dengan Penelitian Sebelumnya

1. Skripsi yang ditulis oleh Reza Hijjulbaet, 2020 (Universitas Muhammadiyah Mataram) yang berjudul *Game Online dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMAN 1 Gangga Kabupaten Lombok Utara*. Masalah penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa di SMAN 1 Gangga Kabupaten Lombok Utara dan Bagaimana solusi alternatif terhadap motivasi belajar siswa di SMAN 1 Gangga Kabupaten Lombok Utara. Metode yang digunakan ialah metode kualitatif, hasil analisis, dari penelitian penulis *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa apabila dimainkan secara berlebihan hal ini berdampak dari segi jasmani, segi *psikologi*, segi waktu siswa, dari segi keuangan, hal-hal tersebut akan mempengaruhi motivasi siswa yang akan berdampak pada prestasi disekolah. Solusi alternatif untuk mengatasi siswa yang kecanduan *game online* adalah Proses belajar-mengajar dan hasil belajar siswa sebagian besar ditentukan oleh peranan guru. dan orang tua paham akan apa yang dibutuhkan anak, serta memberikan perhatian yang lebih pada anak. Persamaan penelitian Reza Hijjulbaet dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas tentang *game online*, serta sama-sama menggunakan metode kualitatif. Perbedaan penelitian Reza Hijjulbaet dengan penelitian ini, dilihat dari segi judul Reza Hijjulbaet bertuju kepada efek problematikanya terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan pada penelitian ini bertuju kepada perilaku keagamaan remaja. Reza Hijjulbaet mencari tahu pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan pada peneliti ini untuk mengetahui dampak dari *game online* terhadap perilaku keagamaan dan apa faktor pendorong dan ketertarikan para remaja dalam bermain *game online*.

2. Meode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor, penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Dalam penelitian ini peneliti akan mendapatkan data mengenai dampak game online terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Tompo Kecamatan Barru Kabupaten Barru. Sehingga dari penelitian ini peneliti bisa menggambarkan, menjelaskan dan juga menganalisis secara luas dan teliti.

3. Hasil dan Pembahasan

a. Sejarah Desa

Penelitian ini bertempat di Desa Tompo Kecamatan Barru Kabupaten Barru. Pada mulanya Tompo hanya terdapat satu tempat pemukiman yang disebut Wanuwae Bacu-Bacu yang diperintah seorang Arung (Raja) dengan gelar Arung Bacu-bacu. Kampung Bacu-bacu sekarang tidak lagi merupakan suatu pemukiman tetapi hanya suatu lokasi pekuburan. Di Desa Tompo Arung Bacu-Bacu mempunyai anak seorang perempuan yang cantik dari ketiga anak Raja dan sebagai anak yang bungsu.

Anak tersebut dengan secara tiba-tiba tersebar ke pada semua jowa (pengikut Raja) suatu berita yang mengatakan bahwa anak arung sedang hamil 5 bulan sekarang, sedangkan para jowa mengetahui bahwa putri arung tersebut belum pernah menikah atau belum bersuami. Dengan tersebarnya berita tersebut sampailah ditelinga oleh seorang (PASSEPPI) Raja sebagai orang yang

paling dipercaya oleh Arung. Passeppi langsung menyampaikan kepada Arung bahwa Putri Arung sekarang mengandung lima bulan, dengan diketahuinya berita tersebut betapa Arung sangatlah kaget dan penuh dengan perasaan malu.

Arung langsung memanggil putrinya dengan menanyakan bahwa benarkah kamu sedang hamil dan siapa laki-laki yang menodai kamu, Putri Arung menjawab kepada Arung, wahai puang, saya tidak berani menyatakan diri saya hamil lima bulan tetapi yang jelas saya terlambat haid sudah lima bulan, dan ada pun laki-laki yang berani menodai saya, saya tidak berani menunjuk siapa-siapa karena tidak ada seorang laki-laki yang melihat aurat saya apalagi jangkauan laki-laki lain yang menyentuh saya, karena saya selalu menjaga citra dan martabat saya sebagai seorang Putri Arung selama ini. Demikian jawaban Putri Arung.

Namun sebenarnya Arung juga merasa kasihan terhadap Putrinya tetapi lebih besar perasaan malunya dan juga mempertahankan martabatnya sebagai seorang Ajoareng (Arung) maka terpaksa ia harus membuang anaknya jauh-jauh ditengah-tengah hutang belantara yang suara ayam kampung tak terdengar dan api orang kampung bila memasak tidak kelihatan, demikian keputusan Arung kepada Jowa.

Dengan demikian Arung memerintah salah seorang Jowa memukul ketto-ketto (kentongan) sebagai isyarat untuk mengumpulkan para Jowa dan seketika itu pula berkumpul semua Jowa membuat usungan setelah usungan selesai dibuat menjelang sore hari maka dibawalah Putri Arung dengan diantar oleh sejumlah Jowa.

Menjelang magrib telah sampailah disuatu tempat dengan terdapat sebuah batu besar, sang Putri meminta kepada semua Jowa yang mengantar agar dia singgah sebentar didekat batu yang besar itu, lalu Jowa memberhentikan dan anak Arung turun dari atas usungannya lalu naik di atas batu sambil mengatakan kepada para Jowa pengantar dengarkan semua wahai pengantar, saya akan bermohon kepada Tuhan Yang Maha Kuasa. Berdoalah dia dengan menengandahkan kedua telapak tangannya dengan ungkapan doa “Ya Allah Ya Rabbi perhatikanlah-perhatikanlah kekuasaanmu kepada semua jowa pengantar saya untuk dibuang bahwa bila isi kandungan saya ini karena atas perbuatan bukan dari manusia biasa, Ya Allah hancurkanlah batu ini dan ceburkan masuk kedalam tanah bersamaku.” Dengan selesainya ungkapan itu maka terjadilah suatu ledakan dengan batu yang diduduki anak Arung dan hancur tercebur masuk kedalam tanah dan seketika itu pula hilanglah anak Arung terus hancur dan tercebur masuk kedalam tanah dan seketika itu pula hilanglah anak Arung terus muncul semburan air dari dalam tanah yang cukup deras maka tiba-tiba para Jowa pada kaget, dengan hilangnya anak Arung paniklah semua Jowa dan mengadakan pencarian dengan menggunakan obor yang terbuat dari kelapa (penrung) diwaktu antara Magrib dan Isya.

Dengan diadakan pencarian yang cukup memakan waktu terus dengan tiba-tiba salah seorang Jowa berteriak dengan mengatakan ‘Engkai Tompo Riasena Wiri Batu Sabue’, (dia sudah muncul diatas pinggir batu yang tercebur) kedalam sellimuti dengan curahan hujan, air yang muncul dari dalam tanah, dengan demikian diberilah nama tempat itu tanah “TOMPO” sedangkan tempat air yang muncul dari dalam tanah tersebut disebut “JUMPERENGE”.

Kemudian selanjutnya anak Arung diasingkan seorang diri tanpa Jowa dan taklama kemudian melahirkan anak Arung seorang anak yang bermata tujuh atau pitu matanna namun anak tersebut tujuh malam setelah lahir maka ia juga meninggal.

Jadi dengan adanya ungkapan engkai Tompo maka diberilah nama Tanae Tompo dan setelah menjadi tempat pemukiman penduduk maka diberilah nama Kampung Tompo.

Kampung Tompo pada masa Revolusi Fisik tahun 1945 Tompo termasuk daerah defakto pejuang-pejuang Kemerdekaan RI dimana Tompo merupakan salah satu pertempuran ekspedisi ALRI/TRI melawan belanda tahun 1947 dibawah pimpinan Kapten HASARALA dengan beranggotakan 36 orang bersama-sama pula dengan pasukan Gerilya yang berkedudukan di Tompo.

Sebagai bukti bahwa Tompo pernah menjadi lokasi pertempuran maka para pejuang revolusi telah membuat suatu monumen bersama dengan sebuah tempat beribadah (sebuah mesjid) yang diresmikan oleh R. KASENDA laksamana madya TNI yang lokasinya tidak jauh dari lokasi JUMPERENGE yang sekaligus merupakan sumber mata air dengan melalui perpipaan untuk ke rumah penduduk di Dusun Tompo bahkan sebagian ke Dusun Barang untuk di konsumsi oleh penduduk.

b. Dampak *game online* terhadap perilaku keagamaan

Game online merupakan sebuah aktivitas yang dilakukan sebagai sarana hiburan yang mempunyai aturan-aturan dalam bermain sehingga ada yang menang ada juga yang kalah. *Game online* termasuk dalam jejaring sosial yang diminati oleh semua manusia, baik dari kalangan anak-anak, kalangan remaja, serta kalangan orang dewasa. *Game online* merupakan sebuah permainan yang cara memainkannya menggunakan jaringan internet yang bisa digunakan dengan PC (Personal Computer) maupun handphone (HP). Tidak dipungkiri bahwa perkembangan *game online* tidak hanya di masyarakat perkotaan saja melainkan di desa-desa sudah mengenal *game online*, karena *game online* bisa diakses melalui handphone (HP).

Remaja di Dusun P. Mallimpo dalam bermain *game online* rata-rata dengan waktu 7-9 jam setiap hari. *Game online* sudah menjadi candu dalam kehidupan sehari-hari remaja. Ketergantungan para remaja dalam bermain *game online* mempengaruhi perilaku dalam kehidupannya sehari-hari. Para pemainnya mampu berlama-lama duduk hanya untuk memainkan *game* tersebut serta akan bertahan di suatu tempat tanpa adanya gangguan dari siapapun yang bisa merusak konsentrasinya dalam bermain *game online* tersebut.

Dari hasil penelitian diungkapkan bahwa kebanyakan remaja mengalami kemunduran dalam hal beribadah sholat. Seperti yang terjadi pada objek Hafis, Arsin, dan Adit. Dari pernyataan Adit bisa dikatakan kecanduan dengan *game online* “Dulu na ajarka temanku main *game online* banyak macamnya itu *game* terus saya cobami sampeku ketagihan sama *game* jadi sekarang mainka setiap hari”. Arsin mulai merasakan dirinya boros dalam hal keuangan “kalau main *game* teruski cepat habis uang karena di pake Top Up biasa juga di marahika karena minta uang terus” selain itu hafis merasakan dirinya kadang-kadang tidak melaksanakan sholat.

“Kalau lagi di rumahka rajin jika sholat ka ada orang tua ku namaraika kalau tidak shalatka, tapi kalau keluarka main tidak shalatka karena keasikan ki main *game* baru tidak ada ji juga maraiki beda kalau di rumah”.

Selain dalam melalaikan waktu beribadah sholat, *game online* juga memiliki dampak untuk melakukan kebohongan baik berbohong dengan orang tua maupun dengan masyarakat disekitarnya.

Berbohong dalam hal ini menyangkut dengan uang seperti dikasih orang tuanya uang untuk membayar SPP tetapi kenyataannya uang tersebut malah dibuat untuk membeli paketan data. Dari hasil penelitian memang benar banyak remaja yang berbohong kepada orang tuanya dalam hal tersebut. Seperti yang dikatakan Rafli, “Saya juga pernah membohongi ibu dengan meminta uang untuk membayar SPP sekolah tetapi uangnya saya buat untuk membeli paket data, serta sering mengulur-ulur waktu untuk melakukan ibadah sholat dan akhirnya tidak sholat.”

Selain mengajarkan untuk berbohong, *game online* juga menyebabkan seseorang kurang tidur. Banyak sekali remaja yang bermain *game online* rela kurang tidur hanya untuk bermain *game online*. Para gamers juga bisa duduk berlama-lama hanya untuk bermain *game* tersebut. Semangat belajar remaja juga menurun, beberapa remaja juga jadi malas belajar.

Dari hasil penelitian mengenai dampak dari permainan *game online* di Kelurahan P. Mallimpo Desa Tompo yaitu para remaja dalam hal beribadah sholat 5 waktu menurun (kadang-kadang tidak mengerjakan sholat), suka berbohong, suka boros, kurang tidur, menurunnya semangat dalam hal belajar, suka berbicara kotor. Kebanyakan remaja mengalami penurunan dalam hal beribadah sholat itulah yang berimbas kepada berkurangnya jamaah sholat dari kalangan remaja.

Dalam penelitian ini terdapat beberapa dampak negatif dari permainan *game online* yang mempengaruhi perilaku keagamaan para remaja diantara lain: dalam hal beribadah sholat mengalami penurunan drastis sampai bisa dikatakan menunda melaksanakan sholat, suka berbohong, menjadi pemboros, suka berkata yang tidak baik. Hal tersebut tidak bisa sesuai dengan ajaran agama khususnya agama Islam. Seperti halnya dampak dari permainan *game online* yaitu meninggalkan sholat 5 waktu. Tidak dipungkiri bahwa remaja yang gemar bermain *game online* akan melupakan waktunya untuk melaksanakan sholat wajib, mereka menganggapnya biasa saja, karena mereka belum memahami hakikat agama yang sebenarnya dan belum memahami pentingnya untuk melaksanakan sholat.

Dengan demikian hasil dari penelitian terdapat banyak dampak dari permainan *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja seperti boros, kadang-kadang tidak shalat 5 waktu, kurangnya minat untuk belajar, kurang tidur yang disebabkan karena main *game* sampai lupa waktu, berani berbohong kepada orang tua.

2. Faktor yang mendorong para remaja untuk mengakses *game online*

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat dan canggih, segala sesuatu dengan mudah untuk mendapatkannya. Terutama dalam bidang alat komunikasi handphone yang saat ini sangat dicendrung oleh semua masyarakat tanpa terkecuali, mulai dari anak kecil sampai orang dewasa, mulai dari kalangan bawah sampai kalangan atas, orang desa hingga orang kota semuanya mengenal alat komunikasi ini. Terlebih lagi saat ini sedang marak-maraknya permainan yang bisa dimainkan di handphone, seperti berbagai jenis permainan bisa dimainkan di alat komunikasi ini, biasanya disebut dengan nama *game online*. *Game online* ini banyak kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun banyak orang yang berpikir bahwa permainan *game online* ini sangat identik dengan komputer, padahal tidak semua *game* berhubungan dengan komputer saja melainkan *game* juga bisa dimainkan dengan menggunakan telepon genggam (HP). *Game online* juga bisa dijadikan sarana untuk refreshing atau hiburan untuk menghilangkan rasa jenuh dan bosan si pemain baik itu dalam kegiatan sehari-hari seperti bekerja, belajar serta faktor-faktor yang lainnya atau hanya digunakan untuk mengisi waktu luang saja.

Banyak faktor-faktor yang mendorong para remaja mengakses *game online*, salah satunya yakni gamer tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Tidak bisa dipungkiri bahwa sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan akan bangga jika semakin mahir dalam sebuah permainan. Faktor yang lainnya yaitu untuk menghilangkan kebosanan atau kejenuhan dan sebagai sarana untuk belajar dalam berbahasa asing (*Bahasa Inggris*), seperti yang dirasakan Arsin dan Ferdi yaitu “Ferdie, *game online* merupakan berbagai macam permainan yang banyak jenisnya dan semua *game* tersebut memiliki desain yang bagus dan cara mainnya berbeda-beda dan juga menarik karena memiliki bahasa asing seperti bahasa Inggris.” Arsin mengatakan “Dia merasa jenuh atau bosan di rumah karena dia tidak bertemu dengan teman-temannya”.

Jadi, informan juga menganggap bahwa dengan mereka mengakses permainan *game online* ini bisa menghilangkan rasa jenuh atau bosan karena selama 7-8 jam mereka beraktivitas secara monoton, yang sudah pasti pikiran mereka capek dan butuh hiburan, hiburan mereka tidak aneh-aneh hanya dengan bermain *game online*. Selain menghilangkan kejenuhan atau kebosanan *game online* juga dijadikan sebagai sarana untuk belajar berbahasa Inggris serta untuk melatih mereka dalam melafalkan kosa kata dalam bahasa *Inggris*.

Dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih juga merupakan faktor yang mendorong masyarakat khususnya remaja untuk lebih mudah dalam mengakses *game online*. Tidak dapat dipungkiri bahwa di zaman modern ini semua remaja sudah pasti mempunyai handphone. Selain itu, faktor lingkungan juga mempengaruhi seseorang mengakses *game online*. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain bermain *game online* menjadikan seseorang untuk mencoba *game online* tersebut yang lama-kelamaan akan menjadi kecanduan.

4. Simpulan

Dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Desa Tompo Kecamatan Barru Kabupaten Barru yaitu negatifnya: Mempengaruhi remaja untuk tidak membiasakan shalat 5 waktu, serta ibadah-ibadah lainnya. Menjadikan pemainnya lupa waktu sehingga malas belajar, malas mandi, serta malas dalam kegiatan positif lainnya. Mengakibatkan remaja tidak sadar diri hingga membuang-buang waktu dan uang untuk bermain *game online*. kecanduan terhadap *game online*. Sedangkan positifnya menghilangkan rasa bosan atau jenuh, kumpul bareng teman dan juga sebagai hiburan, dapat menghasilkan uang.

2. Faktor yang mendorong para remaja untuk mengakses *game online* yang yaitu sebagai berikut: lingkungan yang kurang terkontrol karena melihat teman-temannya yang lain bermain *game online* menjadikan seseorang untuk mencoba *game online* tersebut yang lama-kelamaan akan menjadi kecanduan. bisa belajar serta menghafalkan kosa kata dalam bahasa *Inggris*. Adanya *game online* dijadikan wadah untuk saling bertanding.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ilmiah ini disusun sebagai satu syarat untuk menuntaskan S-1 pada Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam di Universitas Muslim Indonesia. Ucapan terima kasih banyak kepada dosen pembimbing Dr. Musafir Tahir, M.Si selaku pembimbing I, dan Dr. Muhammad Ishaq, S.Ag: selaku pembimbing II yang telah membagi waktunya memberikan masukan dan saran hingga artikel ilmiah ini bisa diterbitkan.

Daftar Pustaka

- Al-Qur'an dan Terjemahnya Kementerian Agama RI, 2017 (Bekasi : dinamika cahaya Pustaka)
- Alwi Said, 2014 *Perkembangan Religiusitas Remaja*, (Yogyakarta: Kaukabah Dipantara,)
- Arikunto Suharsimi, 1996 *Prosedur Penelitian Suatu Penfekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta)
- C John Beck, 2007 *Gamers Juga Bisa Sukses*, (Jakarta : Grasindo)
- Christiantho David, *Manfaat Game Online yang Mungkin Tidak Gamers Sadari*,
<https://www.inigame.id/5-manfaat-bermain-game-online-yang-mungkin-tidak-gamers-sadari/>,.
- Daradjat Zakiah, 1982 *Pendidikan Agama dalam Pembinaan Moral*, (Jakarta: Bulan Bintang)
- Darajat Zakiyah, 1993 *Ilmu Jiwa Agama*, (Jakarta: Bulan Bintang)
- Dister Syukur Nico, 1995 *Psikologi Agama*, (Jakarta: Kanisius)
- Eva Rufaidah & Cik Hasan, 2002 *Model Penelitian Agama dan Dinamika Sosial*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada)
- F.J. Monks, A.M.P. Knoers dan Siti Rahayu Haditono, 2006 *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam berbagai bagiannya*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press)
- Fatimah Enung, 2006 *Psikologi Perkembangan (perkembangan peserta didik)*, (Bandung: Pustaka Setia)
- Fauzan Almansharu & Djunaedi Ghony, 2014 *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta : Ar ruzz Media)
- Fuad Nashori Suroso dan Djamaluddin Ancok, 2011 *Psikologi Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar)
- Harsan Alif, 2011 *Jago Bikin Game Online*, (Jakarta: Trans Media)
- Henry Samuel. 2005 "Panduan Praktis Membuat Game 3D." (Graha Ilmu, Yogyakarta)
- Herdiansyah Haris, 2012 *Metodologi Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu-Ilmu Sosial*, (Jakarta: Salemba Humanika)
- Margono S, 2010 *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta
- Maria Yohanesti Gola Nuhan, 2016 *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta*, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Edisi 6 Tahun ke-5
- Mohammad Asrori dan Muhammad Ali, 2009 *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Bumi Aksara)

- Moleong Lexy. J, 2007 *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja)
- Muhadjir Noeng, 1989 *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Bayu Indra Grafika)
- Mujib Abdul, 2005 *Pengembangan Kepribadian dalam Psikologi Islam*, Koordinat: Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam Swasta, Vol, No.2, Oktober,
- Nasution S, 1996 *Metode Research*, (Jakarta: Bumi Aksara)
- Pusat Bahasa *Departemen Pendidikan Nasional Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2008
(Jakarta, Balai Pustaka)
- Rahmat Jahaluddin, 2001 *Psikologi Agama Edisi Revisi*, (Jakarta: Raja Grfindo Persada)
- Reza Hijjulbaet, 2020 *Game Online dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar*[https://repository.ummat.ac.id/1585/1/COVER%20%20BAB%20II I](https://repository.ummat.ac.id/1585/1/COVER%20%20BAB%20II%20I),
- Wahab Rohmalina, 2015 *Psikologi Agama*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada)