

BAB IV

PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN, DAN PEMBAHASAN

A. Paparan Data dan Temuan Penelitian

1. Profil Desa Blumbungan

a. Sejarah Desa Blumbungan

Penamaan sebuah desa tidak terlepas dari latar belakang sejarah yang terjadi pada desa tersebut, sehingga nama sebuah desa memiliki makna yang khas yang berkaitan dengan peristiwa tertentu yang menyebabkan lahirnya sebuah nama pada daerah tersebut. Sejarah desa atau daerah acapkali dihubungkan dengan mitos tempat-tempat yang dianggap keramat, yang tertuang dalam sebuah dongeng yang diwariskan secara turun temurun. Begitu juga Desa Blumbungan memiliki latar belakang sejarah yang disajikan dalam kisah berikut.

Berdasarkan sumber yang ada, Desa Blumbungan memiliki banyak versi dalam asal-usulnya, tetapi secara garis besar dibagi menjadi dua legenda yang diangkat dari daerah timur dan daerah barat, yaitu legenda Blambangan (bagian timur) dan legenda Blumbang (bagian barat).

Konon pada zaman kerajaan, desa ini di kuasai oleh seorang raja yang sangat gemar pada kesenian sronen (ludruk) dimana kesenian tersebut dipimpin langsung oleh raja sendiri. Pada suatu hari raja beserta prajuritnya diundang pada pesta pesta perkawinan, untuk sampai pada pesta tersebut raja beserta prajuritnya menempuh perjalanan dengan berjalan kaki dan di tengah perjalanan raja membuat sebuah keris sehingga

hal tersebut membuat salah seorang prajuritnya keheranan lalu bertanya mengapa raja membuat keris di tengah perjalanan? lalu dijawab oleh sang raja bahwa membuat keris itu tidak harus di tempat khusus bahkan boleh membuatnya dimana saja tanpa terikat oleh tempat dan keris yang saya buat ini memiliki tujuan untuk kepentingan masyarakat banyak bukan untuk kepentingan pribadi.

Sesampainya di tempat pesta raja disambut dengan kesenian jaran kacak yang diringi sronen dan kedua mempelai menyambutnya dengan perasaan bahagia serta mempersilahkan raja untuk menempati tempat yang dikhususkan untuk raja, setelah acara selesai raja disuguhi hidangan istimewa yakni berupa jeroan ayam, tetapi hidangan tersebut tidak dimakan oleh raja namun dibawa pulang terutama bagian langbalangan (Ampela), pada saat di tengah perjalanan raja memberitahu pada anggota rombongan bahwa maksud dari tidak memakan hidangan pesta terutama bagian langbalangan (ampela) adalah dengan alasan langbalangan memiliki fungsi tempat penyimpanan makanan bagi ayam, fungsi dari langbalangan tersebut diinginkan raja agar bisa dijadikan bagian dari kerajaan, hal tersebut akhirnya dijadikan sebagai nama kerajaan yaitu Blambangan dengan tujuan agar semua rakyatnya bisa menyimpan hasil panen/tani dan menjadi rakyat makmur.

Versi kedua asal-usul nama Desa Blumbungan yaitu; di zaman dulu dengan kesaktian nenek moyang desa membuat lumbung besar (tempat menyimpan hasil panen) yang diperuntukkan untuk semua warga desa sehingga semua warga harus menyimpan hasil panennya agar lebih aman

karena lumbung tersebut dirancang sedemikian rupa agar lebih kuat dan tidak mudah dirusak oleh pencuri ataupun serangan hama, kemudian lumbung tersebut dinamakan Blumbang yang artinya penghematan, dengan harapan masyarakat desa bisa menghemat hasil pendapatannya agar hidup makmur. Sekarang tempat lumbung telah berubah menjadi pasar Blumbungan yang bertempat di Dusun kaju Rajah. Berdasarkan kedua legenda di atas yakni Blambangan dan Blumbang dapat disimpulkan bahwa keduanya memiliki makna melakukan penghematan pendapatan/ penghasilan dengan tujuan agar masyarakat dapat hidup makmur dan sejahtera.

Konon pada masa penjajahan Belanda dilakukan penyatuan wilayah bagian barat dan bagian timur sehingga terbentuklah sebuah desa yang diberi nama Blumbungan. Desa Blumbungan dipimpin oleh seorang kepala desa yang membawahi 16 dusun meliputi:

1. Dusun Duwak Tinggi
2. Dusun Bantar
3. Dusun Panganten
4. Dusun Berruh
5. Dusun Polay
6. Dusun Sumber Batu
7. Dusun Aeng Penay
8. Dusun Pandiyan
9. Dusun Toron Samalem
10. Dusun Tambak

11. Dusun Talagah
12. Dusun Kendal
13. Dusun Garuk
14. Dusun Tomang Mateh
15. Dusun Kaju Rajah
16. Dusun Nyalaran

Desa blumbungan mengalami beberapa pergantian kepala desa dan berikut adalah nama-nama yang pernah menjabat sebagai Kepala Desa.

Tabel 1.1 Nama-Nama Kepala Desa

| No | Nama Kepala Desa | Masa Jabatan |
|----|-----------------------------------|-------------------|
| 1. | Kepala Desa Mukrab | - |
| 2. | Kepala Desa Abd. Halik | s/d 1990 |
| 3. | Kepala Desa Subairi | 1990 s/d 2000 |
| 4. | Kepala Desa Iwan Sukirman | 2001 s/d 2006 |
| 5. | Kepala Desa H. Junaidi | 2007 s/d 2017 |
| 6. | PLT. Kepala Desa Oktavian Yofi K. | 2017 s/d 2018 |
| 7. | Pj. Kepala Desa Basrahil | 2018 s/d 2019 |
| 8. | Kepala Desa Ferry Andriyanto | 2019 s/d sekarang |

b. Letak Geografis Desa Blumbungan

Desa Blumbungan merupakan salah satu desa yang terletak di Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan, jarak dari kota \pm 9 km, sedangkan jarak dari ibukota Pamekasan \pm 5 km. Desa Blumbungan memiliki ketinggian tanah antara 5 s/d 15 m dari atas permukaan laut

bertopografi datar sampai berbukit dengan kemiringan 0 -8 %, dan luas wilayah 36.968,286 Ha dengan batas wilayah sebagai berikut.

Tabel 1.2 Batas Daerah

| No | Batas | Desa/Kelurahan/kecamatan |
|----|---------|--|
| 1. | Utara | Desa Bangkes Kec. Kadur |
| 2. | Timur | Desa Grujugan Kec. Larangan |
| 3. | Selatan | Desa Trasak, Peltong dan Kec. Pademawu |
| 4. | Barat | Kec. Kota dan Kec. Pegantenan |

c. Letak Demografi Desa Blumbungan

Jumlah penduduk Desa Blumbungan sebanyak 19.044 jiwa, terdiri dari 9.131 laki-laki dan 9.913 perempuan dengan jumlah KK sebanyak 5.923.

Berikut adalah rincian luas lahan desa Blumbungan :

- a. Permukiman : 332,279 Ha
- b. Lahan sawah tadah hujan : 35,000 Ha
- c. Lahan tegal : 625,521 Ha
- d. Hutan rakyat : 10,286 Ha
- e. Lain-lain : 0,2 Ha

Sebagian besar luas lahan desa blumbungan yakni 35.625,521 ha (96,40%) digunakan sebagai lahan pertanian (sawah, tadah hujan, dan lahan legal), untuk lahan permukiman sebesar 332,379 ha (1%) dan selebihnya untuk hutan rakyat dan lain-lain.

Tabel 1.3 Data Penduduk Berdasarkan Pendidikan

| Penduduk Berdasarkan Pendidikan | | |
|---------------------------------|-------------------------------------|-------------|
| No. | Pendidikan | Jumlah |
| 1. | Tidak Tamat Sekolah / Tidak Sekolah | 3.115 Orang |
| 2. | Taman Kanak-Kanak (TK) | 693 Orang |
| 3. | SD/Sederajat | 5.451 Orang |
| 4. | SLTP/Sederajat | 2.841 Orang |
| 5. | SLTA/Sederajat | 2.518 Orang |
| 6. | Akademi/ D1-D3 | 525 Orang |
| 7. | Strata 1 | 1.843 Orang |
| 8. | Magister/Strata 2 | 55 Orang |
| 9. | Doktor/Strata 3 | 2 Orang |

d. Potensi Desa Blumbungan

Kondisi sosial ekonomi dan budaya desa Blumbungan banyak dipengaruhi oleh kegiatan sosial keagamaan. Kegiatan keagamaan tersebut diantaranya:

- 1) Karang Taruna, meliputi kegiatan kesenian Hadrah, PHBI dan olah raga.
- 2) Remaja Masjid, meliputi kegiatan peryaan besar hari raya, majelis ta'lim, dan diskusi agama, al-banjari.
- 3) PKK desa meliputi pengajian rutin dan pembinaan warga khususnya perempuan muslim.
- 4) Kelompok pengajian, meliputi kegiatan tahlilan, yasinan dan majelis ta'lim.

- 5) Kelompok tani seperti Tambak Jaya, Srikarya, Karya Utama, Bahtera, Hujan Nabati, Tunas Harapan, Air Mengalir, Swasembada, Harapan Makmur, Sentosa, Mekar Sari, Setia Kawan, Bina Karya, Sumber Rejeki, dan bangkit bersama yang ada di desa Blumbungan meliputi kegiatan tahlilan, arisan dan Musyawarah Poktan.
- 6) Pengembangan industri kecil/rumah tangga
 - a. Keripik singkong
 - b. Pembuatan rokok
 - c. Permeubelan
 - d. Pembuatan pilar
 - e. Produksi tahu
 - f. Tambang batu-bata
- 7) Adanya potensi sektor peternakan sapi, kambing, ayam, dan budidaya ikan air tawar.
- 8) Berkembangnya pengrajin batu untuk keperluan bangunan.
- 9) Tingginya partisipasi masyarakat dalam pembangunan
- 10) Berkembangnya lembaga pendidikan keagamaan dan pendidikan non formal.

Potensi-potensi tersebut merupakan modal yang kuat dalam membangun desa Blumbungan dan dapat dijadikan wahana transfer pemecahan masalah dan potensi ke jenjang pemberdayaan masyarakat yang berkelanjutan dan berkesinambungan sehingga diharapkan dapat menjadi bibit bagi kelanjutan pembangunan desa Blumbungan.

e. Sarana Prasarana Desa Blumbungan

Di Desa Blumbungan terdapat sarana prasarana diantaranya:

Tabel 1.4 Sarana Prasarana Desa Blumbungan

| No | Fasilitas | Jumlah | | | |
|----|---------------|--------|------------|-----------|----------|
| | | Masjid | Musholla | Gereja | Lainnya |
| 1. | Tempat ibadah | 20 | 65 | - | - |
| | | | | | |
| 2. | Pendidikan | TK/RA | SD/MI | SMP/MTs | SMA/MA |
| | | 10 | 17 | 9 | 8 |
| 3. | Kesehatan | Bidan | Dukun Bayi | Posyandu | Polindes |
| | | 5 | 5 | 17 | 1 |
| 4. | Poskamling | - | | | |
| 5. | perdagangan | Toko | Warung | Wirausaha | Pasar |
| | | 50 | 84 | 43 | 1 |

2. Fenomena Bermain Game Online di Dusun Nyalaran Blumbungan Pamekasan

Fenomena game online menjadi sebuah trend di kalangan remaja, totalitas dalam bermain game menjadi kebanggaan tersendiri bagi mereka. Fenomena bermain game online perlu mendapat perhatian secara khusus dimana fenomena ini secara tidak langsung menyerang perkembangan psikis para remaja, karena banyak dampak negatif yang dirasakan sehingga para orang tua semakin khawatir terhadap semakin berkembangnya game online ini.

Perkembangan game online di Dusun Nyalaran Blumbungan Pamekasan penggemarnya semakin meningkat ditambah dengan adanya fasilitas Wifi secara gratis yang ditanggung oleh salah satu warga sehingga remaja semakin asik untuk nongkrong hingga larut malam bahkan sampai pagi hari.

Remaja pemain game online di Dusun Nyalaran sebagian besar adalah umur 12 tahun sampai dengan usia 21 tahun dimana usia-usia tersebut sebagian masih pelajar dan sebagian sudah bekerja, namun ada juga yang masih duduk dibangku sekolah dasar. Remaja di Dusun Nyalaran kebanyakan adalah penggemar game online dengan berbagai jenis variasi game online yang dimainkan, dan juga durasi waktu bermain game online yang berbeda-beda berbagai tanggapan dari para pemain game online yang memberikan beberapa alasan tentang mengapa mereka bermain game online ini.

Hasil wawancara yang diperoleh dari salah satu remaja pemain game online mengatakan bahwa game online adalah adalah hiburan. Hal ini dapat diketahui dari pernyataan Rifki sebagai berikut: *“Enggi can kauleh game online nekah hiburan, tapeh benni kun sekedar hiburan nyatanah amain game*

*nekah makatagien ka se amain, mon amain game online korang lebbinah 5 jam-an lah bak e delem saarenah. Kauleh se amain rakerah olle tello taonan ampon ghii ghanekah ra-gara nakanak amain deddih kauleh pas lebur keyah.”*¹ Menurut Rafi game online adalah game yang seru yang dapat menjadi penghibur bagi pemainnya sehingga bikin pemainnya menjadi ingin bermain kembali dan kembali.

Begitu juga pendapat dari Amir Royhan mengatakan bahwa:

*Sengko amain game reyah bak lakar la lebur, bahkan arassa bangga. Yeh mon katagien iyeh lakar la katagien apapole pas bedeh FT (Fast Tournament) polan terro juara'ah ben olle hadiah pesse, nko' sajen semangat mon bedeh jiyah, mon noro'ah FT jiyah bak harus daftar gelluh, acem-macem mon argenah pendaftaran yeh bedeh se 3000. Mon amain sengkok bisa sampe 10 jam dalem saarenah.*²

Hal yang sama dirasakan oleh Ahmad Rofiki, mengatakan bahwa “*Game online roah hiburan main sampek 5 jam-anlah, mon taon adek lakar mon amain roh bisa sampe 10 jem bahkan bisa samalem sampe sobbu keng polan alakoh ye ngorangin sakonnik. Mon malem akompol so nak-kanak e romanah nak-kanak kan dissa' bedeh wifinah gratis pole.*”³

Pendapat lain yang hampir senada dari Rafi seorang pelajar yang mengatakan bahwa: “*Game online membuat pekkeranna kauleh lebbi napah ghi lebbi tenang de' nekah pas pole enggi ka pekkeran ka'roa lebbi fresh. Mon libur sekolah ka'roa amain dari gulagghu sampe ampos asar bak mon malem dari salastarena isya sampe kol 10-an malem.*”⁴

¹ Rifki, Pemain Game Online, wawancara langsung, (22 April 2022)

² Amir Royhan, Pemain Game Online, wawancara langsung, (22 April 2022)

³ Ahmad rofiki, Pemain Game Online, wawanacar langsung, (25 April 2022)

⁴ Rafi, Pemain Game Online, wawancara langsung, (22 April 2022)

Adapun wawancara yang dilakukan peneliti kepada Moh. Haidar Tegar wibowo “*Enggi padeh bak so se laen game online hiburan aja. Amain paleng tello jamlah delem saareh, game se mainnaki nkoq FF, PUBG,ML.*”⁵ Tegar adalah salah satu gamer online di Dusun Nyalaran yang masih duduk dibangku Sekolah menengah pertama game yang sering di mainkannya adalah game FF, PUBG, dan Mobile Legend.

Jawaban hampir selaras juga disampaikan oleh Mundzir Romadhon ia mengatakan bahwa: “*Main game online ma bhunga bak, enggi mon sekali main bisa deri pagi sampe duhur mon libur sekolah, mon malem bisa deri isya sampek sobbu full samalem, kauleh amain FF so ML.*”⁶

Bermain game online itu membuat jiwa bahagia, senang bahkan membuat pikiran menjadi lebih tenang. Berbagai jenis game yang menjadi hiburan para remaja adalah jenis game yang multiplayer dimana multiplayer ini dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama serta Genre Shooting games lebih banyak diminati oleh kalangan remaja di Dusun Nyalaran karena game sini mengandalkan konsentrasi serta kegesitan jari tangan untuk memfokuskan tembakan pada target.

Durasi waktu yang gunakan untuk bermain game online melebihi batas rata-rata dalam mengaplikasikan *smarthphone*. Bermain game online membutuhkan kuota internet yang cukup banyak, untuk meminimalisir terbatasnya kuota internet sebagian para remaja memilih untuk bermain di rumah warga yang menyediakan wifi secara gratis, sehingga tempat tersebut menjadi tempat favorit bagi remaja untuk bermain game online. Sebagian

⁵ Moh. Haidar Tegar wibowo, Pemain Game online, *wawancara langsung*, (30 April 2022)

⁶ Mundzir romadhon, Pemain Game Online, *wawancara langsung*, (30 April 2022)

remaja juga memilih bermain game online di rumah masing-masing namun tetap bisa maabar dengan temannya secara online. Istilah maabar kerap terjadi dan tidak asing lagi bagi pemain game online dimana maabar ini mempunyai arti main bareng sesama player game secara online. Kegiatan game online sangat menarik bagi penggunanya karena ada ajang tournament sehingga dapat menimbulkan perasaan bangga terhadap diri sendiri atau kelompok jika berhasil memenangkan tournament tersebut.

Untuk menguatkan paparan data yang telah disebutkan peneliti melakukan observasi kepada remaja pemain game online yang bertempat di salah satu rumah warga Dusun Nyalaran Desa Blumbungan dengan bukti ketika bermain mereka sering terlihat tenang dan sumringah ketika sudah dihadapkan dengan game online.⁷

Pada 24 April 2022 peneliti melakukan observasi kembali guna membuktikan apakah dengan memainkan game online bergenre shooting games membuat perasaan remaja di dusun nyalaran Desa Blumbungan merasakan perasaan gembira serta pikiran lebih fresh. Hal tersebut terjadi kembali ketika mereka bermain game online.⁸

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan kembali oleh peneliti memang remaja mengalami perasaan bahagia hal tersebut terbukti bahwa ketika bermain mereka sering terlihat lebih terhibur dengan alasan ketika jika mereka tidak merasakan kesenangan atau terhibur maka mereka tidak akan memainkan kembali game online tersebut terlebih pada jenis game tersebut.⁹

⁷ Observasi langsung, (22 April 2022)

⁸ Observasi langsung, (24 april 2022)

⁹ Observasi langsung, (25 April 2022)

Hal ini sesuai dengan hasil dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti dalam bentuk foto atau gambar, dapat dilihat dalam lampiran 3.

Berdasarkan pada pada paparan diatas temuan penelitian dari fokus fenomena bermain game online di Dusun Nyalaran Blumbungan Pamekasan adalah

- a. Bermain game online menimbulkan perasaan bahagia, senang serta membuat pikiran menjadi tenang
- b. Jenis game yang dimainkan mayoritas adalah game multipalyer android dimana hanya membutuhkan sebuah android tanpa harus memakai komputer seperti Free fire, PUBG Mobile, Mobile Legend.

3. Perilaku keagamaan remaja di Dusun Nyalaran Blumbungan Pamekasan

Kegiatan keagamaan remaja di Dusun Nyalaran Blumbungan Pamekasan cukup bervariasi, seperti berjamaah di mushollah, tahlilan, pengajian setiap malam sabtu, sebelasan yang diadakan setiap 1 bulan satu kali, diba'an sholawat malam jum'atan yang bertempat di rumah warga secara bergantian setiap minggunya. Dalam kegiatan keagamaan biasanya selain diisi sholawat juga diisi dengan tausiyah yang di pimpin langsung oleh ketua kamrat atau pengajian.

Berdasarkan observasi yang dilakukan kegiatan keagamaan tidak hanya diikuti oleh kalangan remaja namun juga diikuti oleh kalangan bapak-bapak dan kaum ibu-ibu.¹⁰ Kegiatan keagamaan yang hanya diikuti oleh kaum ibu-ibu adalah pengajian sebelasan yang diadakan setiap bulan bertempat di rumah

¹⁰ Observasi langsung, 19 Mei 2022

warga dan bergantian setiap bulannya, selain itu juga ada pengajian malam jum'atan yang diadakan setiap minggu yang bertempat di musholla, kedua pengajian tersebut juga diisi dengan ceramah agama yang diketuai oleh ibu nyai setempat. Kegiatan keagamaan remaja lainnya yaitu berupa takbiran pada Perayaan Hari Besar Islam seperti hari raya idul fitri dan hari raya idul adha, takbiran dilakukan di musholla yang ada di sekitar.

Kegiatan keagamaan lainnya yang hanya diikuti oleh para remaja yaitu majelis sholat yang sering disebut juga dengan al-Banjari, majelis sholat tidak hanya membaca sholawat saja namun agar lebih menarik bacaan sholawat juga diiringi tabuhan rebana.

Sebagaimana yang dilakukan oleh Maulana Ahmad Ridho yang merupakan anggota majelis sholawat mengatakan bahwa *“kegiatan keagamaan se sering di hadiri reyah kolom, tahlilan, ye kadeng nko’ reyah abentoh kiyah e langgher netenih nak-kanak ngaji pole sengko’ reya berpartisipasi dalam terbentuknya majelis solawat banjari kompolnah nak-kanak det-ngodedden. Kegiatan keagamaan se elakonih pole akantah bulen pasah biasanah bedeh aderusen ka langger”*¹¹ Maulana Ahmad Ridho juga penyuka game online yang merupakan mahasiswa yang juga alumni pondok pesantren untuk mengamalkan apa yang telah dipelajarinya Ia ikut berpartisipasi dalam menghidupi majelis ilmu dengan mengikuti al-Banjari, tahlilan, dan kamrat. Kegiatan keagamaan yang dilaksanakan pada bulan romadhon adalah kegiatan tadarus Al-Qur’an yang dilaksanakan setelah selesai sholat tarawih.

¹¹ Maulana Ahmad Ridho, Pemain Game Online, *wawancara langsung*, (23 Mei 2022)

Hasil wawancara yang hampir sama juga disampaikan oleh Moh Sofi Alfirdaus Zaen ia menyampaikan bahwa “*Mon amainnah game online ango’an abejeng kadek kan nyaman mon mareh abejeng pakla amainnah. Sholat a berjemaah renbenarenah e musholla. Mon pasaan roah amain game reh mon lamareh abejeng tarawih, mareh darusen.*”¹² Sofi melaksanakan kegiatan wajib agama seperti sholat 5 waktu di musholla, kegiatan lainnya seperti sholat tarawih dan tadarus membaca Al-Quran.

Informasi yang hampir senada juga disampaikan Moh. Haidar Tegar Wibowo yang mengatakan “*Sholat yeh? njek, paggun abejeng nko’ lengkap lema bektoh mon adzan mole dari dinnak abejeng ka masjid njek tak usa soro. Kegiatan keagamaan di Dusun Nyalaran reyah bedeh tahlilan atau kompolan malem jum’atan alhamdulillah hadir. Mon tarawiyen wajib so darusen e bulen pasah.*”¹³ Tegar menyampaikan tentang melaksanakan ibadah sholat 5 waktu ketika mendengar adzan langsung melaksanakan sholat berjamaah di masjid, serta menghadiri kegiatan keagamaan lainnya seperti tahlil, diba’an malam jum’atan, serta kegiatan sholat tarawih dan tadarus ketika bulan romadhon.

Wawancara tersebut dikuatkan dengan hasil observasi yang terjadi di Mushollah sekitar bahwasanya remaja melaksanakan sholat berjamaah serta kegiatan keagamaan lainnya dan ketika bulan romadhon terlihat adanya kegiatan tadarus di musholla sekitar.¹⁴

¹² Moh Sofi Alfirdaus Zaen, Pemain Game Online, *wawancara langsung*, (30 April 2022)

¹³ moh. Haidar Tegar Wibowo, Pemain Game Online, *wawancara langsung*, (30 April 2022)

¹⁴ Observasi langsung, (30 April 2022)

Hal ini sesuai dengan hasil dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti dalam bentuk foto atau gambar, terkait kegiatan keagamaan remaja dapat dilihat dalam lampiran 4.

Informasi berbeda di sampaikan oleh Ahmad Rofiki “*Mon tahlilen kadeng entar kadeng njek bak jek la bedeh bapak se entarah*”¹⁵ fiki menjelaskan tentang alasan ia tidak hadir dalam kegiatan tahlilan dikarenakan sudah ada orang tuanya yang hadir.

Adapun temuan penelitian yang ditemukan adalah

- a. Kegiatan keagamaan remaja Dusun nyalaran Blumbungan Pamekasan yaitu majelis sholawat (al-banjari), tahlilan, diba’an sholawat malam jum’atan, serta keaktifan dalam sholat berjamaah di musholla atau[un di masjid.

4. Dampak bermain game online terhadap perilaku keagamaan remaja di Dusun Nyalaran Blumbungan Pamekasan

Remaja pemain game online di Dusun Nyalaran Blumbungan pamekasan memiliki rata-rata waktu bermain sekitar 5-10 jam. Kemunculan game online memberikan dampak yang sangat besar bagi para remaja, remaja mengenal game online sejak masih duduk bangku sekolah dasar hingga berkelanjutan sampai remaja yang awalnya hanya sebatas bermain saja namun berubah menjadi kecanduan, sehingga jarang ditemukan remaja yang masih berbaur dengan lingkungan sosial sekitarnya.

Sebagaimana yang dikatakan oleh surya ali farhan bahwasanya “Jujur game itu gak ada manfaatnya sama sekali dampaknya banyak yang negatif

¹⁵ Ahmad Rofiki, Pemain Game Online, *wawancara langsung* (26 Mei 2022)

seperti gak inget waktu, pergaulan sosialnya kurang, ibadah yang kadang jarang-jarang melaksanakan.”¹⁶

Waktu belajar telah digantikan oleh bermain game online sehingga tak jarang ditemukan orang tua yang mengeluh tentang adanya fenomena game online ini. Ketaatan ibadahnya pun semakin minim dikarenakan bermain game online.

Berdasarkan informasi yang didapat dari hasil wawancara dengan salah satu remaja di Dusun Nyalaran Blumbungan pamekasan mengatakan bahwa *“Mon abejeng kauleh kadeng kaloppaeh, males ajer enggi jelas pon, kadeng congocoan kaule ka reng toah se terro amainnah kabele ntarah ka kammah dek nekah.”*¹⁷

Hasil wawancara lainnya dengan salah remaja di Dusun nyalaran Blumbungan pamekasan yang mengatkan *“efek lain se e geressa nekah seggut ngocak se tak pantes ka’roah kadeng sambi awat towat mon terpaan amain. Sering nah kadeng saberengan ka’roa caca se korang bender kadeng tagibeh, Enggi serrenah la biasah teng amain ka’roa. Kauleh kadeng ekikirih bi’ reng toah mon amain game.”*¹⁸

Bermain game online banyak menimbulkan dampak negatif yang di rasakan oleh sebagian remaja yaitu tingkat kereligiusan remaja semakin menipis, tingkat prestasi belajar semakin menurun selain itu juga menimbulkan dampak yang negatif pada akhlak remaja.

¹⁶ Surya Ali Farhan, Pemain Game Online, *wawancara langsung*, (30 April 2022)

¹⁷ Mundzir romadon, Pemain Game Online, *wawancara langsung* (30 April 2022)

¹⁸ Rafi , Pemain Game Online, *wawancara langsung* (30 April 2022)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan ketika remaja sedang bermain game online mereka kadang melewatkan waktu sholat, serta ketika sedang bermain mereka melontarkan kata-kata kasar yang seharusnya tidak diucapkan.¹⁹

Pada hari yang lain peneliti melakukan observasi untuk memastikan apakah ketika remaja bermain game tetap lalai terhadap sholatnya dan sering berkata kasar, pembuktian tersebut dikuatkan ketika peneliti sedang mengamati remaja mereka tidak mendengarkan adzan serta tetap bermain game sampai lewat waktu sholat serta tetap melontarkan kata-kata kasar atau mengumpat ketika sedang melakukan kesalahan dalam bermain.²⁰

Pendapat yang sama juga disampaikan oleh amir royhan, ia mengatakan bahwa *“Mon abhejeng ye sengkok maloloh e kikirih sajen bi’ mbak mon tak abejeng , mon sobbu lakar la leya’ se ejege’ennah kadeng mon tak jegeh benni kun egigirih kok bak kadeng sampek etokol.”*²¹

Hal yang sama juga di sampaikan oleh mohammad Rosidi bahwa *“Seggut e kikirih eppak polan lalai sholat polan derinah nyaman tedung, lessoh bedeh jek alakoh polan, mon malem amain game sobbbu e gigirrih polanah tak lem jegeh, kadeng bellis.”*²²

Lalai dalam melaksanakan ibadah tidak hanya dirasakan oleh remaja yang masih duduk di bangku sekolah namun juga dirasakan oleh remaja yang sudah memiliki pekerjaan. Jadi dampak negatif dari bermain game online di rasakan

¹⁹ Observasi langsung, (22 April 2022)

²⁰ Observasi langsung, (23 April 2022)

²¹ Amir royhan , Pemain Game Online , *wawancara langsung* (22 April 2022)

²² Mohammad Rosidi, Pemain Game Online, *wawancara langsung* (23 Mei 2022)

bagi remaja yang memiliki waktu bermain game online diatas 5 jam dalam sehari.

Keluhan yang sama juga disampaikan oleh beberapa orang tua yang menganggap bermain game online itu memiliki dampak yang buruk bagi remaja, sebagaimana yang disampaikan oleh bapak jumali yang merupakan orang tua dari Mohammad Rosidi, hasil wawancara yang didapat beliau mengatakan “*Game jelas ma males ka nakanak huuh mon ejegein se alakoah, adek bellis passe ejege’ennah se abejengah usa paksah terutama sobbu, ngara mon tak ejegein adek lolos pas ye jiyah usa jegeh setiap bektionah.*”²³

Hal yang hampir serupa juga disampaikan oleh lusiana yang merupakan mbak dari Amir Royhan beliau mengatakan tentang dampak negatif bermain game online adalah

*Negatiffeh main game reyah seperti kaloppaeh se abejengah, rada males sekolah, jek abegadang yeh korang istirahatteh, mon ejegeennah usa gigirrih gelluh. Pole mon bedeh tornament rehan reh semangat banget mon esoro alakoh laen pas tak semangat. Game reh lakar banyak mudorotteh e tembeng manfaatteh, yeh paggun deyyehla jewebnah reng toah. Kadeng lek, Rehan reyah sabulennah Rehan bisa sampe 100 ebuh kebey beli paket dan top up, gopay roah roh kebey daftar turnamen, ebok tak taoh ka kalako’nah rehan polan kan ebok reh alakoh deddih nkoq sebagai mbak paggun jegeh ka tang alek. Yeh pesse jeh longmolong uang jejennah kebey ngak jiyehla. Bi’ nkoq kadeng e rampas hp nah makle tak amain jiyah, yee jekla Rehan kadengla alaben, kadeng pas tak acaca tak keluar kamar. Se jelas ibadanah makin kurang fokus, soal kegiatan keagamaan lainnya kayak kamrat kadeng ndek kadeng njek sesuai mood.*²⁴

Berbagai pandangan negatif membuat para orang tua resah terhadap adanya game online ini tanggapan ibu Horiyah selaku orang tua dari Ahmad Rofiki mengatakan yang hampir sama dengan orang tua lainnya yang memiliki

²³ Jumali, Orang Tua Pemain Game Online, *wawancara langsung*, (26 April 2022)

²⁴ Lusiana, Wali Dari Pemain Game Online, *wawancara langsung*, (26 April 2022)

anak pecandu game online beliau berkata tentang game online: *“Tak setuju sakaleh lakar mon bedeh nakanak main game , mon ngabes fiki amain game online lakarla pas tak engak ka bektoh, mon malem ngitangih sampek sobbu monn abejengah nambuh jegein, pokok game jeh deddih panyaket. Kadeng mon kaluar roh tak amit jek demmaah.”*²⁵

Dapat ditarik kesimpulan bahwa game online memiliki dampak negatif yang sangat kentara sehingga membuat pecandunya semakin lupa terhadap ibadahnya, malas belajar, malas bekerja, sering berbohong kepada orang tua dan hal-hal yang berdampak negatif lainnya bagi remaja, hal tersebut sangat tidak diingin sekali khususnya orang tua dimana orang tua sangat menginginkan anaknya untuk menjadi penerus yang memiliki akhlak yang baik dan ibadahnya terjaga.

Hal ini sesuai dengan hasil dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti dalam bentuk foto atau gambar, yang diambil sekitar pukul 23.05 WIB. Para remaja masih asyik bermain game online hingga larut malam. Salah satu foto tersebut dapat dilihat dalam lampiran 6.

Dari berbagai dampak negatif diatas ada beberapa remaja yang menganggap game online hanya sebagai pengobat kebosanan, sebagai penghilang. Game online tidak semua berdampak negatif bagi remaja, game online juga memiliki beberapa sisi positif bagi pemainnya. Seperti informasi yang didapat dari hasil wawancara bersama Amir Royhan yang mengatakan *“Bedeh manfaateh keyan amain game reyah kayak skill, cepat tanggap ngadepin moso, melatih konsentrasi, sengkok bangga mon deddih*

²⁵ Horiyah, Orang Tua Pemain Game Online, wawancara langsung, (27 April 2022)

propleyer.”²⁶ Bagi amir royhan sering bermain game online maka akan semakin cepat melatih skill bermainnya agar bisa menjadi gamer yang profesional.

Sisi positif lainnya juga dirasakan oleh moh. Haidar tegar wibowo ia mengatakan “*Dampak positif game online meningkatkan komunikasi.*” Menurutnya game online bisa menjadi ajang meningkatkan kemampuan berbahasa dalam bermain game online sedikitnya harus tau istilah-istilah dalam game yang dimainkannya yang bahkan kadang pemain game online tidak hanya berasal dari warga lokal akan tetapi juga terkadang berasal dari luar negeri.

Pendapat lain yang berhasil peneliti tangkap dari hasil wawancara bersama moh. Sofi al-firdaus zaen ia mengatakan “*Main game re bedeh manfaatteh bisa gebey konten deddih yotuber kan olle pesse keyan roh bak, lebur lakar bak amain game online sajen pas menang ye mon kala ye biasah kan deggi’ bisa main pole.*”²⁷ Sofi beranggapan bahwa bermain game juga memiliki manfaat sehingga bisa mendapat uang dari hasil konten youtube yang dibuatnya, selain itu juga sofie beranggapan bahwa bermain game itu melatih kesabaran, kegagalan itu merupakan kunci awal dari kemenangan, berkali-kali gagal maka mencoba mengulang dan meneliti di bagian mana ia melakukan kesalahan.

Wawancara lainnya yang dilakukan dengan mbak dari amir royhan yang mengatakan game online itu tidak semuanya berdampak negatif beliau mengatakan bahwa “*Game reh lakar la bedeh dampak positiffeh seperti*

²⁶ Amir royhan, Pemain Game Online, *wawancara langsung*, (22 April 2022)

²⁷ Moh Sofi Alfirdaus Zaen, Pemain Game Online, *wawancara langsung*, (30 April 2022)

*banyak kanca, kan gameroh paso organisasi kan (komunitas) mabar*²⁸ adanya komunitas game online menjadi ajang silaturahmi bagi para pemainnya sehingga dengan adanya komunitas yang dibuat memudahkan untuk mencari rekan yang bisa diajak untuk main bareng.

Adapun temuan peneliti Berdasarkan hasil paparan data diatas yaitu:

- a. Lalai dalam mengerjakan sholat, bahkan kadang lupa mengerjakan sholat.
- b. Mudah berkata kasar yang sering kali diucapkan ketika melakukan sebuah kesalahan dalam bermain game online tidak hanya itu bahkan terbawa ke dunia nyata. Sering berbohong kepada orang tua demi bermain game online
- c. Malas belajar, waktu belajar telah tersita oleh bermain game online.

Selain itu juga remaja bermain game online merasakan:

- a. Melatih kesabaran
- b. Game online dapat dijadikan sebuah penghasilan dimana cara bermainnya dijadikan konten Youtube sehingga menghasilkan adsense

B. Pembahasan

Berdasarkan paparan data dan temuan penelitian diatas maka peneliti akan melanjutkan dengan pembahasan sebagai berikut:

1. Fenomena Bermain Game Online di Dusun Nyalaran Blumbungan Pamekasan

Pesatnya perkembangan teknologi yang semakin canggih berdampak bagi kehidupan di dunia, sehingga dapat dikatakan kehidupan manusia sudah bertransformasi dan mengikuti perkembangan zaman.

²⁸ Lusiana, Wali Dari Pemain Game Online, *wawancara langsung*,(26 April 2022)

Keberadaan gadget merupakan kebenaran yang tidak dapat diragukan lagi berbagai vitur gadget yang dihasilkan pun semakin mudah dan semakin terlihat modern, seperti yang dikatakan junierissa Marpaung dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan” dimana keberadaan gadget khususnya dalam bentuk smartphone telah memberikan kontribusi yang cukup signifikan bagi kehidupan kita sehari-hari, dengan gadget sebagai media pencarian informasi, interaksi, hiburan, bahkan kegiatan bisnis online.²⁹ Hal ini sesuai dengan fakta yang terjadi, hiburan game online yang terdapat pada *smarthphone*, game online menarik peminatnya secara cepat oleh karena itu jenis game yang dimainkan mayoritas adalah game multipalyer android dimana hanya membutuhkan sebuah android tanpa harus memakai komputer seperti Free fire, PUBG Mobile, Mobile Legend. Game tersebut merupakan game online bergenre shootig games dimana game ini memprioritaskan kelincahan tangan serta konsentrasi dalam membidik lawannya. Berbagai jenis game online yang telah disebutkan merupakan jenis game berbasis multiplayer dimana pemain game online bisa bermain secara bersamaan dalam satu waktu yang sama pula. Menurut Krista Surbakti dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja” game online memiliki berbagai jenis game berdasarkan jenis permainannya yaitu *Massively Multiplayer Online First person shooter games* (MMOFPS), *Massively Multiplayer Online Realtime strategy games* (MMORTS), *Massively Multiplayer Online Role- playing games* (MMORPG), *Cross-platform online play*, *Massively Multiplayer Online Browser Game*,

²⁹ Junierissa marpaung, “Pengaruh Penggunaan Gadget dalam kehidupan,” KOPASTA: *Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 5, no.2 (2018): 55

*Simulation games Game, Massively multiplayer online games (MMOG).*³⁰
 Bermain game online membutuhkan akses internet yang cukup sehingga mengharuskan pemainnya berada dalam mode online.

Berbagai pendapat di sampaikan oleh beberapa remaja, bermain game online menimbulkan perasaan bahagia, senang serta membuat pikiran menjadi tenang. bermain game sangat menyenangkan sehingga dapat menghilangkan stress membuat suasana hati lebih rileks, alasan tersebut dikuatkan oleh peneliti di Indiana University yang diungkapkan Krista Subakti dalam jurnalnya yang menyebutkan bahwa “Bermain game dapat mengendurkan ketegangan syaraf.”³¹ ketika keadaan tubuh dalam keadaan rileks maka akan menghasilkan hormon yang akan membuat seseorang merasakan kebahagiaan.

2. Perilaku Keagamaan Remaja di Dusun Nyalaran Blumbungan Pamekasan

Agama merupakan prinsip yang harus dipegang teguh oleh setiap insan manusia dimana agama memiliki peran penting dalam keberlangsungan hidup manusia. Agama mengatur hubungan manusia dengan Tuhannya, hubungan manusia dengan sesamanya sehingga terjalin hubungan yang harmonis.

Kegiatan keagamaan menjadi wadah bagi remaja dalam membatasi perilaku-perilaku menyimpang yang terjadi diluar sana, maka pentingnya menanamkan nilai keagamaan bagi remaja sebagai bekal untuk mengontrol diri agar tidak melanggar perintah yang dilarang agama.

³⁰ Krista Subakti, “ pengaruh Game Online terhadap remaja”, jurnal curere 01, no. 01 (2017): 32.

³¹ Krista Subakti, “ pengaruh Game Online terhadap remaja”, 32.

Kegiatan keagamaan merupakan pembinaan ketakwaan dan keimanan terhadap yang Maha Kuasa, tahlilan, diba'an dan pengajian yang ada di Dusun Nyalaran memiliki jadwal tersendiri seperti rutinan malam jum'atan, malam, pengajian bulanan setiap tanggal sebelas, pengajian memiliki anggota mulai dari remaja hingga orang dewasa.

Informasi lain yang didapatkan dari salah satu remaja di Dusun Nyalaran tentang perilaku keagamaan yakni sholat berjamaah ke musholla atau ke masjid setiap waktu, ketaatan dalam beribadah menunjukkan bahwa adanya kesadaran dalam beragama sebagai bentuk keimanan terhadap Allah SWT. sebagaimana yang dikatakan oleh Syaiful Hamali dalam jurnalnya yang berjudul "Karakteristik Keberagamaan" kesadaran agama pada remaja bersifat behavioral demonstration menunjukkan bahwa seseorang itu melaksanakan perintah agama secara penuh kesadaran. Perbuatan keagamaan yang nyata adalah melambangkan kepercayaan yang sebenarnya. Perwujudan sebuah kepercayaan yang diajarkan sejak dini yang tanpa penuh kesadaran, seringkali dibawa dan dipercayai serta diamalkan hingga dewasa.³²

Hal ini juga dikuatkan oleh pendapat Siti Naila Fauzia dalam jurnalnya berpendapat bahwa kesadaran seseorang tentang keyakinannya akan keberadaan Tuhan, yang diwujudkan dalam pemahaman tentang nilai-nilai agama yang dianutnya serta mengikuti perintah dan menjauhi larangan agama.³³ Kesadaran akan agama pada diri seseorang jika di manifestasikan

³² Hamali, "karakteristik keberagamaan": 10-17.

³³ Siti Naila Fauzia, "Perilaku Keagamaan Islam Pada Anak Usia Dini (Penelitian Kualitatif Di Kelompok B TK Permata Sunnah, Banda Aceh Tahun 2015)," *pendidikan usia dini* 9, no.2 (2015):305

dalam diri akan mempengaruhi pada sikap serta perilakunya. Hidup yang didasari keimanan yang kuat akan akan menumbuhkan pribadi yang taat dalam bergama.

3. Dampak Bermain Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Dusun Nyalaran Blumbungan Pamekasan

Kehadiran Game online menyita banyak perhatian, sehingga tidak ayal jika ketenarannya melampaui jenis permainan dan hiburan lainnya, hal tersebut dikarenakan visual kontennya menarik sehingga lebih diminati selain itu desain game lebih modern dan game lebih menantang, berbagai tantangan yang disajikan dalam game online menumbuhkan rasa keingintahuan mereka, ketertarikan tersebut akan menjadi awal sebuah kecanduan bermain game online.

Berbagai kabar buruk tentang game online sering kali terdengar dari para orang tua pemain game online sehingga merasa gamang terhadap adanya game ini. Berbagai dampak yang dirasakan pemain game yaitu diantaranya malas atau lupa mengerjakan sholat, malas belajar, sering berbicara kasar dan hal lainnya.

Game online akan berdampak buruk jika seseorang tidak dapat mengontrol diri dengan baik, lamanya durasi waktu yang dihabiskan dalam bermain dapat memberikan dampak buruk sehingga dapat melalaikan kewajiban dalam beribadah. Padahal sholat merupakan bentuk syukur atas segala nikmat yang telah Allah berikan kepada setiap makhluknya. Sebagaimana menurut Syaiful Hamali dalam jurnalnya ibadah adalah suatu bentuk perbuatan atau keimanan

dalam setiap agama.³⁴ Sholat akan menjadi sebuah penghubung kita sebagai makhluk dengan Allah dengan penuh harap mendapat rahmat dan rido-Nya.

Menurut Aja Miranda dalam jurnalnya yang berjudul “Implementasi Budaya Sekolah Dalam Membangun Karakter Religius Peserta Didik di SMAN Seunagan Nagan Raya Aceh” anak muda zaman sekarang telah tertipu oleh karakter bangsa barat dengan segala keberhasilan serta kemakmurannya, dalam pandangan barat keyakinan terhadap Tuhan tidaklah relevan dengan kehidupan. Disebarkan kaum imperialis barat yang dibekali dengan media dan teknologi.³⁵ Media dan teknologi merupakan bentuk tipu daya dunia dengan segala hal yang menarik penggunaannya, sehingga menyebabkan keyakinan terhadap Tuhan seakan-akan tidak mempunyai andil dalam kehidupan mengingat bahwa kesuksesan dunia menurut orang barat adalah hasil dari kerja keras sendirinya yang dibekali dengan segala kecanggihan teknologi. Pemikiran tersebut sangat membahayakan bagi umat Islam khususnya bagi remaja jika tidak diarahkan pada jalan benar sesuai dengan syariat islam serta dibekali dengan keimanan yang kuat.

Usia remaja sangat rentan terhadap lingkungan sekitar sehingga mudah sekali untuk terpengaruh pada teman sebayanya, remaja butuh sebuah pengakuan dari lingkungannya. Menurut bambang syamsul arifin pengakuan sosial sangat dibutuhkan seorang remaja, sehingga mereka berusaha mengimbangi kebiasaan dan gaya dari temannya agar tidak ketinggalan.³⁶

³⁴ Syaiful Hamali, “Syaiful Hamali, Karakteristik Keberagamaan,” *Karakteristik Keberagaman Remaja Dalam Perspektif Psikologi* 11, no. 1 (2016), 8

³⁵ Aja Miranda, “ Implementasi Budaya Sekolah Dalam Membangun Karakter Religius Peserta Didik di SMAN Seunagan Nagan Raya Aceh.” *Rabbani: jurnal pendidikan agama islam* 1, no 1 (2020): 18.

³⁶ Bambang syamsul arifin, *psikologi agama* (bandung: CV Pustaka Setia, 2015), 65

Maka apabila teman-temannya bermain game ia berusaha untuk mengimbangi agar merasa nyambung ketika berinteraksi dengan teman sebayanya.

Selain menurunnya tingkat ketaatan dalam beribadah, game online juga berdampak pada prestasi akademik, menurut Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo dalam bukunya yang berjudul “Jangan Suka Game Online” banyak penelitian yang telah membuktikan bahwa banyak menghabiskan waktu untuk bermain game akan menurunkan prestasi sekolah.³⁷ Seperti yang dikeluhkan oleh orang tua remaja pemain game online.

Menurut Mohammad Thoha dalam jurnalnya yang berjudul “Upaya Menekan Perilaku Fandalisme Siswa di Lembaga Pendidikan Islam” Kegagalan belajar memiliki tingkatan sesuai dengan tingkatan problematika belajar yang dihadapi masing-masing anak. Faktor utama penyebab kegagalan belajar adalah perilaku buruk (indisipliner) siswa, baik di dalam kelas maupun di luar kelas.³⁸ Problema yang dihadapi siswa berasal dari diri sendiri yaitu rasa malas dan mengantuk ketika adanya aktifitas belajar yang terjadi di sekolah, problem tersebut sebetulnya merupakan penyebab kegagalan belajar yang datangnya dari luar sekolah yaitu tidak terkontrolnya dalam bermain game online yang menyebabkan prestasi akademik menurun. Pendapat lain yang berkaitan dengan hal tersebut disampaikan oleh Faradila Aini dan Sri Nur Hayati dalam jurnalnya yang berjudul “Implementasi Budaya Religius di SDN Pagendingan 2 Galis Pamekasan” bahwa dalam dunia pendidikan sangat mengharapkan peserta didik yang memiliki karakter dalam meningkatkan

³⁷ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online : Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan* (Magetan: CV. AE MEDIA GRAFIKA, 2019), 32

³⁸ Mohammad Thoha, “Upaya Menekan Perilaku Fandalisme Siswa di Lembaga Pendidikan Islam,” *Nuansa* 12, no. 2 (2015): 389

pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasikan serta mempersonalisasikan nilai-nilai karakter dan akhlak mulia.³⁹ Salah satu dampak negatif pada remaja yang kecanduan bermain game online tidak selaras dengan harapan yang diinginkan seperti halnya mampu secara mandiri meningkatkan pengetahuan dalam pendidikan mengingat bahwa kecanduan bermain game online akan menurunkan prestasi akademik.

Seringnya bermain game online membuat para remaja kurang memperhatikan akhlak baik kepada kedua orang tuanya maupun kepada orang lain. Berdasarkan informasi yang didapatkan oleh peneliti dari informan bahwa seringkali marah-marah dan kesal akibat malas untuk dibangunkan, sehingga waktu istirahatnya kurang, selain itu rela berbohong agar dapat bermain game online sesuai apa yang diinginkan. Menurut Lickona, mengungkapkan bahwa sebuah bangsa sedang menuju jurang kehancuran, jika memiliki sepuluh tanda-tanda zaman, yaitu diantaranya: meningkatnya kekerasan di kalangan remaja; membudayanya ketidakjujuran; berkembangnya sikap fanatik terhadap kelompok (*peer group*); semakin rendahnya rasa hormat kepada orang tua dan guru; semakin kaburnya moral baik dan buruk; penggunaan bahasa yang memburuk. Oleh karena itu, Mohammad Kosim berpendapat bahwa pembentukan karakter bangsa melalui penguatan pendidikan karakter mutlak diperlukan untuk menyelamatkan generasi bangsa dari ambang kehancuran⁴⁰ Kemerosotan moral merupakan bentuk kemunduran kepribadian, etika dan moralitas seseorang, terlebih

³⁹ Faradila Aini dan Sri Nur Hayati "Implementasi Budaya Religius di SDN Pagendingan 2 Galis Pamekasan," *Rabbani: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 2 (2020): 181.

⁴⁰ Mohammad Kosim, "Urgensi Pendidikan karakter," *Karsa* 19, no. 1 (2011): 88

kepada orang tua, menghormati dan memuliakan kedua orang tua merupakan bakti seorang anak yang menjadi sebuah kewajiban yang mana perkembangan teknologi merupakan salah satu faktor kemerosotan moral remaja, sehingga degradasi moral pemuda cukup memprihatinkan untuk itu sangatlah perlu dibenahi dan diperbaiki

Bermain game online juga dapat menghasilkan keuntungan jika dibuat konten youtube, biasanya konten kreator dengan skill bermain game online yang cukup bagus akan ditonton ribuan hingga jutaan viewers, akan menghasilkan adsense yang cukup besar pula. Selain itu bermain game itu juga melatih kesabaran. Hal lain yang juga peneliti dapatkan dari beberapa informan mengatakan game meningkatkan komunikasi serta kemahiran dalam berbicara bahasa asing. Jadi game online tidak hanya memiliki dampak negatif bagi pemainnya namun juga memiliki hal yang positif yang juga harus dibanggakan.