

**DAMPAK GAME ONLINE HIGG DOMINO ISLAND TERHADAP AKHLAK
ANAK KEPADA ORANG TUA DI DESA BARU LEMPUR
KECAMATAN GUNUNG RAYA**

SKRIPSI



Oleh:

MELAN TUTISTA
NIM : 2210201122

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
2026 M / 1447 H**

**DAMPAK *GAME ONLINE HIGG DOMINO ISLAND* TERHADAP AKHLAK
ANAK KEPADA ORANG TUA DI DESA BARU LEMPUR
KECAMATAN GUNUNG RAYA**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh:

**MELAN TUTISTA
NIM : 2210201122**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
2026 M / 1447 H**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

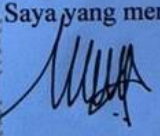
Nama : Melan Tutista
Tempat/Tanggal Lahir : Dusun Baru Lempur/ 09 Februari 2004
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Desa Baru Lempur, Kecamatan Gunung Raya

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "*Dampak Game Online Higg Domino Island terhadap Akhlak Anak Kepada Orang Tua (Studi Kasus di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya)*" benar-benar karya asli saya kecuali yang di cantumkan sumbernya. Apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dan kesalahan, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Sungai Penuh, Desember 2025
Saya yang menyatakan




MELAN TUTISTA
NIM : 2210201122

Dr. Nuzmi Sasferi, S.Pd., M.Pd.

Dosen Institut Agama Islam Negeri
(IAIN) Kerinci

Sungai Penuh, Februari 2026

Kepada Yth,
Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan IAIN Kerinci
di
Sungai Penuh

NOTA DINAS

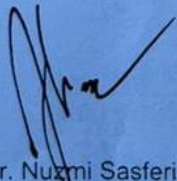
Assalamulaikum Wr, Wb.

Dengan hormat, setelah membaca dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi mahasiswa **Melan Tutista, NIM 2210201122** yang berjudul **DAMPAK GAME ONLINE HIGG DOMINO ISLAND TERHADAP AKHLAK ANAK KEPADA ORANG TUA (Studi Kasus Di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya)** dapat diajukan untuk dimunaqasahkan guna memperoleh Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Jurusan Pendidikan Agama Islam fakultas Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci. Maka dengan ini kami ajukan skripsi tersebut, kiranya diterima dengan baik.

Demikian disampaikan, semoga bermanfaat bagi agama, bangsa dan negara.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Dosen Pembimbing 1



Dr. Nuzmi Sasferi, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197806052006041001

AGENDA	
NOMOR :	25
TANGGAL :	02 03 2026
PARAF :	

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh Melan Tutista NIM. 2210201122 dengan judul skripsi, "*Dampak Game Online Higg Domino Island terhadap Akhlak Anak Kepada Orang Tua di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya*" telah di uji dan dipertahankan pada tanggal 8 April 2026

Dewan Penguji

Ketua Sidang

Dr. Nuzmi Sasferi, S.Pd, M.Pd
NIP. 197806052006041001

Penguji I

Ade Putra Hayat, M.Pd.
NIP.199012112019031007

Penguji II

Dra. Yatti Fidyah, M.PdI
NIP.196705152000032006

Pembimbing

Dr. Nuzmi Sasferi, S.Pd, M.Pd
NIP. 197806052006041001

Mengesahkan Dekan

Mengetahui, Ketua Jurusan

Dr. Eva Ardinal, M.A
NIP. 198308122011011005

Fatman Asoupeh, M.Pd
NIP. 199604202022031002



ABSTRAK

Melan Tutista (2025). Dampak *Game Online Higg Domino Island* Terhadap Akhlak Anak Kepada Orang Tua di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya

Penelitian ini bertujuan mengetahui *excessive use game online higg domino island* terhadap akhlak anak di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya, Mengetahui *withdrawal symptoms game online higg domino island* terhadap akhlak anak di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya, Mengetahui *tolerance game online higg domino island* terhadap akhlak anak di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya dan Mengetahui *negative repercussion game online higg domino island* terhadap akhlak anak di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan pendekatan studi kasus untuk memahami dampak *Game Online Higgs Domino Island* terhadap akhlak anak di Desa Baru Lempur, Kecamatan Gunung Raya. Subjek penelitian adalah anak-anak yang terlibat dalam permainan *Game Online Higgs Domino Island*. Sedangkan informan terdiri dari Anak, orang tua dan kepala Desa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara interaktif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data melalui triangulasi sumber, metode, dan waktu untuk memastikan kredibilitas dan akurasi informasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan *Game Online Higgs Domino Island* secara berlebihan berdampak negatif terhadap akhlak anak pada kedisiplinan, dan perilaku sosial. Anak-anak yang bermain *Game Online Higgs Domino Island* menunjukkan perilaku emosional, mudah marah, kurang fokus pada pelajaran dan tidak melaksanakan ibadah, serta terganggunya rutinitas sehari-hari. Ketergantungan pada *Game Online Higgs Domino Island* juga menimbulkan gejala *withdrawal*, seperti gelisah, frustrasi, rewel, dan agresif ketika tidak dapat bermain. Selain itu, toleransi terhadap durasi bermain semakin meningkat, menyebabkan anak, mengabaikan tanggung jawab, menjadi kurang sabar, egois, dan menyendiri.

Kata Kunci: *Game Online Higg Domino Island*, Akhlak Anak, Orang Tua

ABSTRACT

Melan Tutista (2025). The Impact of Online Game Higgs Domino Island on Children's Morals Toward Parents in Desa Baru Lempur, Gunung Raya District

This study aims to examine the excessive use of the online game Higgs Domino Island on children's morals in Desa Baru Lempur, Gunung Raya District, to identify the withdrawal symptoms of playing the game, to understand the tolerance levels of children toward playing the game, and to determine the negative repercussions of the game on children's moral development.

The study employs a qualitative approach with a case study design to understand the impact of Higgs Domino Island on children's morals in Desa Baru Lempur. The research subjects were children who play the game, while the informants included parents and the village head. Data were collected through structured observation, structured interviews, and documentation, then analyzed interactively through stages of data reduction, data display, and conclusion drawing. Data validity was ensured through triangulation of sources, methods, and time to maintain credibility and accuracy of information. The results are presented descriptively to provide a comprehensive overview of the phenomenon.

The study found that excessive use of Higgs Domino Island negatively affects children's morals, discipline, and social behavior in Desa Baru Lempur. Children who play 3–6 hours per day or late into the night exhibit emotional instability, irritability, lack of focus on studies and worship, and disruption of daily routines. Game dependency also leads to withdrawal symptoms, such as restlessness, frustration, fussiness, and aggression when unable to play, which interferes with learning, worship, household responsibilities, sleep, and social interactions. Moreover, children's tolerance for extended playtime increases over time, causing longer playing durations, neglect of responsibilities, impatience, selfishness, and social withdrawal. These findings indicate the need for parental and teacher supervision, time restrictions, and consistent guidance to minimize negative impacts and support the development of children's morals.

Keywords: *Online Game Higgs Domino Island, Children's Morals, Parents*

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

PERSEMBAHAN

Dengan iringan doa dan rasa syukurku yang teramat besar skripsi ini ku persembahkan kepada:

- ❖ Kedua orang tuaku tercinta, ibunda Binar dan Ayahanda Zukri yang telah mendukung pendidikan ku hingga saat ini, yang selalu berjuang dan memberikan ku semangat semoga Allah SWT memberikan kesehatan kepada ibu dan ayah (Aamiin)
- ❖ Kakakku tercinta Gusti Tampi, terimakasih dukungan dan saran yang diberikan selama ini semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian.
- ❖ Keluarga ku yang selalu memberikan aku semangat dan juga motivasi untuk menyelesaikan studi ini.

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ
عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٩٠﴾

“Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan.” (Al-Maidah:90)

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ الْمَلِكِ الْحَقِّ الْمُبِينِ، الَّذِي حَبَانَا بِالْإِيمَانِ وَالْيَقِينِ. اَللّهُمَّ صَلِّ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ، خَاتَمِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، وَعَلَى آلِهِ الطَّيِّبِينَ، وَأَصْحَابِهِ الْأَخْيَارِ أَجْمَعِينَ، وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ. أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat beserta salam semoga saja senantiasa terlimpahkan buat Nabi besar Muhammad SAW, yang telah bersusah payah memperjuangkan Islam, sehingga pada saat sekarang ini kita dapat merasakan betapa manis dan indahnnya iman dan Islam.

Skripsi ini di susun dengan tujuan melengkapi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd), Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, sebagai perwujudan dan akhir perjuangan penulis dalam menyelesaikan perkuliahan S.1 di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mengalami kendala, namun semua kendala tersebut dapat teratasi berkat bimbingan, dan arahan serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya khususnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Jafar Ahmad, M. SI. Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci.
2. Bapak Dr. Faizin, S.Ag. M.Ag Wakil Rektor I, Bapak Prof Dr. Ahmad Jamin, S.Ag. S.IP. M.Ag Wakil Rektor II, dan Bapak Dr. Halil Khusairi, M.Ag., Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci.

3. Bapak Dr. Eva Ardinal, M.A, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci yang telah memberikan nasehat dan ilmu pengetahuan di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
4. Bapak Dr. Eko Sujadi, M.Pd., Kons Wakil Dekan I, Bapak Dr. Rimin, S.Ag, M.PdI Wakil Dekan II dan Bapak Dr. Rodi Hartono, M.Pd Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci yang telah mendukung mahasiswanya dalam penyusunan penelitian Skripsi
5. Bapak Fatnan Asbupel, M.Pd Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci yang telah bersedia meluangkan waktu dan memberi arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Dr. Nuzmi Sasferi, S.Pd, M.Pd sebagai Penasehat Akademik yang selalu memberikan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan studi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci.
7. Bapak Dr. Nuzmi Sasferi, S.Pd, M.Pd sebagai Pembimbing yang telah bersedia membimbing dan memberi arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan bagi penulis, baik dalam penyusunan skripsi maupun pada masa perkuliahan.
9. Pihak perpustakaan dan seluruh staf akademik Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini.
10. Teman-teman angkatan 2022 Jurusan Pendidikan Agama Islam yang telah bersama-sama berjuang.

11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah berpartisipasi dan membantu dalam mewujudkan karya ilmiah ini.

Hanya ucapan terima kasih yang mampu penulis persembahkan, semoga Allah SWT membalas kebaikan dan memberi rahmat kepada kita semua. Demikian pula skripsi ini, semoga bermanfaat bagi insan pendidikan dalam meniti karir maupun melaksanakan tugas sebagai mahasiswa. Akhirnya, semoga apa yang kita lakukan mendapat ridha Allah SWT.

Sungai Penuh, April 2026
Penulis,

MELAN TUTISTA
NIM : 2210201122

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
NOTA DINAS.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
PERSEMBAHANDAN MOTTO.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
F. Definisi Operasional	6

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori.....	8
1. <i>Game Online Higg Domino Island</i>	8
a. Pengertian <i>Game Online Higg Domino Island</i>	8
b. Kondisi anak <i>Game Online Higg Domino Island</i>	12
c. Faktor mempengaruhi <i>Game Online Higg Domino Island</i>	13
2. Akhlak Anak pada Orang Tua	17
a. Pengertian Akhlak Anak pada Orang Tua.....	17
b. Bentuk-bentuk Akhlak Anak pada Orang Tua.....	16
c. Ciri-ciri Akhlak anak pada orang tua	18
d. Macam-macam Akhlak Anak	19
3. Anak	24
a. Pengertian Anak.....	24
b. Tingkat perkembangan anak	26
c. Tugas Perkembangan Anak.....	28
B. Penelitian Relevan	28
C. Kerangka Konseptual	31

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian	32
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	32
C. Subjek dan Informan Penelitian	32
D. Teknik Pengumpulan Data	33

E. Teknik Analisis Data	35
F. Uji Keabsahan Data	37
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Temuan Umum	39
B. Temuan Khusus	43
C. Pembahasan	54
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	60
B. Saran	61
BIBLIOGRAFI.....	63
LAMPIRAN.....	65

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Informan Penelitian	31
Tabel 4.1 Batas-batas Desa Baru Lempur	40
Tabel 4.2 Kegiatan Keagamaan Desa Baru Lempur	41
Tabel 4.3 Fasilitas-fasilitas Umum Desa Baru Lempur	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Kerangka Konseptual	31
Gambar 3.1 Langkah Analisis Penelitian Kualitatif	36
Gambar 4.1 Struktur Pemerintahan Desa Baru Lempur	43

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 SK Pembimbing
- Lampiran 2 Izin Penelitian
- Lampiran 3 Telah Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 4 Instrumen Penelitian
- Lampiran 5 Dokumentasi
- Lampiran 6 Daftar Riwayat Hidup



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Game online juga berkembang dengan sangat cepat seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet. *Game online* adalah game yang berbasis elektronik dan visual (Rifqa, 2022). Mereka berbeda dengan game lainnya karena pemain dapat bermain dengan orang lain di mana saja dan kapan saja.

Dengan adanya kemajuan teknologi internet, perkembangan game *online* juga meningkat pesat. Game *online* adalah game elektronik dan visual (Febryani Umakamea, 2022). yang sangat berbeda dari game lain karena pemain dapat bermain tidak hanya dengan orang-orang di sekitarnya tetapi juga dengan orang lain dari lokasi berbeda, bahkan belahan dunia lain.

Game *online* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain, dimana perangkat pemain terhubung melalui jaringan internet. Permainan ini datang dalam genre yang berbeda dengan aturan dan level tertentu. Bermain game *online* memicu keingintahuan membuat pemain lebih terlibat. Namun, ketergantungan berlebihan pada game *online* dapat menyebabkan kecanduan, yang dikenal sebagai kecanduan game, di mana seorang pemain menjadi terlalu terkonsumsi oleh game tersebut, hingga berdampak negatif pada kehidupan dan fisik mereka (Tamba, 2016)

Permainan *Higgs Domino Island* tergolong permainan kartu dalam pengertian umum. di Indonesia biasanya dimainkan dengan kartu kecil

berukuran 3x4 cm dan memiliki warna dasar kuning dengan endoles yang berfungsi sebagai pengganti angka. Domino digunakan dalam permainan ini, yaitu ubin persegi panjang yang dibagi menjadi dua bagian atas dan bawah - dengan garis di tengah kartu. Versi game ini, Higgs Domino Island, dimainkan secara online. Meskipun keberuntungan berperan, penting untuk memiliki pemahaman dasar tentang aturan permainan domino *online* ini. Biasanya, 2-4 orang berpartisipasi dalam setiap putaran Pulau Higgs Domino. (Febryani Umakamea, 2022)

Permainan *game Higgs Domino Island Online* tidak hanya diminati oleh orang dewasa, tetapi juga oleh anak-anak muda yang tertarik memainkan game ini. Salah satu daya tariknya adalah peluang untuk mendapatkan keuntungan finansial dari permainan tersebut. Fenomena ini juga terjadi di kalangan anak-anak di Desa Baru Lempur, Kecamatan Gunung Raya, yang gemar bermain Higgs Domino Island. Namun, perlu diingat bahwa kesenangan bermain harus tetap dipertimbangkan dalam konteks nilai-nilai agama dan moral, sebagaimana Allah SWT mengingatkan dalam firman-Nya:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْحَمَرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَمُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٩٠﴾

“Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan.” (Al-Maidah:90)

Dari penjelasan ayat di atas dapat dipahami bahwa Allah SWT sebagai umat muslim hendaklah menjauhi perbuatan-perbuatan yang tidak disukai

Allah SWT menyuruh untuk menjauhi segala kegiatan yang mengandung unsur perjudian di dalamnya, manusia dalam semua aktivitasnya mesti dan harus terjauh dari aspek perjudian.

Game Higgs Domino Island Online merupakan permainan yang menantang, seseorang akan merasakan candu dan terus bermain untuk mendapatkan kemenangan lebih banyak lagi. Dengan adanya harapan yang diberikan maka akan membentuk akhlak yang kurang baik. Akhlak merupakan cerminan dari diri sendiri, akhlak dibentuk berdasarkan suatu kebiasaan seseorang, maka dari itu perlulah kita sebagai muslim memiliki akhlak yang baik yang dimulai dari kebiasaan yang baik pula. Pada permainan *game online higgs domino Island* yang dimainkan oleh anak di Desa baru lempur akan merasakan enjoy, menikmati permainan tersebut tanpa mereka sadari bahwa game tersebut berdampak buruk pada diri sendiri dan kepada kedua orang tuanya.

Berdasarkan observasi awal di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya bahwa Dampak *Game Online Higgs Domino Island* terhadap Akhlak Anak di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya terdapat fenomena permasalahan terdiri dari 3 aspek yakni aspek *Excessive Use* (Penggunaan Berlebihan) bahwa Penggunaan yang berlebihan ini menyebabkan anak mengabaikan kewajiban agama seperti salat, tugas sekolah sehingga dapat terjadi penurunan akhlak anak. aspek *Tolerance* Anak-anak menunjukkan peningkatan kebutuhan waktu bermain agar merasa puas, dari satu jam menjadi beberapa jam sehari. aspek *Negative Repercussion* hilangnya minat

terhadap kegiatan keagamaan dan sosial dan sikap tanggung jawab, empati, dan kesadaran moral sebagai bagian dari akhlak mulia.

Berdasarkan wawancara dengan orang tua anak yang aktif bermain *game online higg domino island* Bapak RZ mengatakan bahwa:

“penggunaan game online Higgs Domino Island memberikan dampak terhadap akhlak anak sering menggunakan game secara berlebihan sehingga terkadang mengabaikan kewajiban seperti salat dan tugas sekolah. Selain itu, terlihat adanya peningkatan waktu bermain, dari yang awalnya sekitar satu jam menjadi beberapa jam setiap hari. Kondisi ini juga berdampak pada menurunnya minat anak terhadap kegiatan keagamaan dan sosial, serta berkurangnya sikap tanggung jawab, empati, dan kesadaran moral dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan di atas, Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengkaji fenomena tersebut menjadi sebuah penelitian, dengan judul “

Dampak Game Online Higg Domino Island terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya)

B. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari objek pembahasan serta agar lebih jelas maksud dan tujuan penelitian ini maka penulis membatasi masalah yaitu bentuk dampak *game online higg domino island* terhadap akhlak anak kepada orang tua. Apabila dalam pembahasan ini ada yang melebar, maka dari itu penulis maksudkan sebagai pelengkap dan penyempurnaan dalam pembahasan nantinya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan yang berlebihan *game online higg domino island* terhadap akhlak anak di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya?
2. Bagaimana toleransi *game online higg domino island* terhadap akhlak anak di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya?
3. Bagaimana reaksi negatif *game online higg domino island* terhadap akhlak anak di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui penggunaan yang berlebihan *game online higg domino island* terhadap akhlak anak di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya
2. Mengetahui toleransi *game online higg domino island* terhadap akhlak anak di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya
3. Mengetahui reaksi negatif *game online higg domino island* terhadap akhlak anak di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan dan pengetahuan yang berhubungan dengan analisis dampak *game online higg domino island* terhadap akhlak anak terhadap orang tua di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi mahasiswa dan pihak IAIN kerinci agar dapat di jadikan referensi bagi peneliti selanjutnya dan kerangka acuan mengenai masalah sejenis dan menambah daftar pustakaan di pustaka IAIN Kerinci.
- b. Untuk melengkapi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci.

F. Definisi Operasional

1. Akhlak

Akhlak menunjukkan kepribadian atau disposisi seseorang, yaitu keadaan batin dikembangkan, sehingga memiliki kualitas intrinsik yang mendorong tindakan dengan mudah dan naluriah, tanpa perenungan atau keinginan sebelumnya. Akhak tertanam kuat dalam jiwa dan mengarah pada tindakan tidak hanya sehat secara intelektual, tetapi juga sesuai dengan prinsip-prinsip Islam, sehingga memiliki kualitas intrinsik asli mendorong tindakan dengan mudah dan naluriah (Harsan, 2012)

2. *Game Online Higgs Domino Island*

Game online *higgs domino Island* merupakan permainan yang menantang, seseorang akan merasakan candu dan terus bermain untuk mendapatkan kemenangan lebih banyak lagi. Pada permainan *game online higgs domino Island* yang dimainkan oleh anak akan merasakan enjoy, menikmati permainan tersebut tanpa mereka sadari bahwa game tersebut berdampak buruk pada diri sendiri dan kepada jedula tuanya. (Novrialdy, 2019).

Kecanduan *game online Higgs Domino Island* dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari elemen game itu sendiri maupun dari kondisi psikologis pemain. Dari sisi *game*, aspek kompetisi, komunikasi sosial, sistem tugas, dan *reward* yang diberikan oleh *game* dapat membuat pemain aktif dan terus terlibat. Selain itu, game ini juga menawarkan hiburan yang mengurangi rasa bosan dan kesepian, serta memberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan pemain lain.



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Game Online Higg Domino Island*

a. *Pengertian Game Online Higg Domino Island*

Game online higg domino island sebagai salah satu jenis hiburan terbaru, serta yang menyediakan fitur-fitur baru yang jumlahnya beragam dan semakin mudahnya koneksi internet membuat *online higg domino island* semakin menjamur di Indonesia terutama di kota-kota besar. Pengguna *online higg domino island* ini pun sudah merambah di berbagai kalangan usia, gender dan sosial ekonom (Surbakti, 2017).

Game online higgs domino adalah game dimainkan pemain yang memanfaatkan jaringan Internet, sebagai medianya. Tetapi saat ini bermain *online higgs domino* tidak hanya di warnet melainkan di rumah juga bisa, terutama jika mempunyai komputer dan internet yang mendukung user serta melalui *gadget* (Harsan, 2012). Permainan *online higgs domino*, dari mulai yang menggunakan grafik sederhana hingga membentuk dunia virtual sangat bagus serta yang dimainkan dalam satu permainan membuat pengguna atau user hingga lupa waktu. Sebagaimana yang dijelaskan dalam firman Allah SWT sebagai berikut:

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَئِكَ كَانَ عَنْهُ
مَسْئُولًا ﴿٢٠١﴾

“Dan janganlah kamu mengikuti apa yang kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan dan hati, semuanya itu akan dimintai pertanggungjawaban.” (QS. *Al-Isra'* [17]: 36)

Ayat ini mengingatkan umat Islam agar tidak melakukan sesuatu tanpa kontrol atau pertimbangan yang baik. Dalam konteks kecanduan *game online*, ayat ini memberikan peringatan agar kita menggunakan waktu dan kemampuan untuk hal-hal yang bermanfaat, bukan untuk kegiatan yang berlebihan atau merugikan diri sendiri (Surbakti, 2017).

b. Indikator-indikator *Game Online Higg Domino Island*

Sedangkan menurut Harsan, (2012) indikator-indikator bermain *Game Online Higg Domino Island*, yakni:

- 1) *Excessive use* (Penggunaan yang berlebihan), Penggunaan yang berlebihan terjadi ketika aktivitas bermain game online tidak lagi sekadar hiburan, melainkan menjadi pusat utama dalam kehidupan individu. Pada tahap ini, permainan mendominasi hampir seluruh aspek psikologis, mulai dari pikiran, perasaan, hingga perilaku. Secara kognitif, individu mengalami gangguan berupa kesulitan berkonsentrasi pada aktivitas lain karena pikirannya terus terfokus pada game, seperti memikirkan strategi, pencapaian, atau keinginan untuk segera kembali bermain. Kondisi ini menyebabkan menurunnya produktivitas dalam kegiatan akademik, pekerjaan, maupun tanggung jawab sehari-hari.
- 2) *Tolerance* (Toleransi) merupakan proses di mana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan game online untuk mendapatkan

efek perubahan dari mood. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan game online akan menurun apabila digunakan secara terus menerus dalam jumlah waktu yang sama. Pemain tidak akan mendapatkan perasaan kegembiraan yang sama seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama.

- 3) *Negative repercussion* (Reaksi negatif) di mana komponen ini mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna game online dengan lingkungan di sekitarnya. Komponen ini berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, hobi, dan kehidupan sosial.

Indikator-indikator bermain *Game Online Higg Domino Island*, (Suryanto, 2015), adalah sebagai berikut:

- 1) Terbuang waktu

Game higgs domino bisa membuat seseorang menjadi kecanduan saat memainkannya. Alasan mereka bermain game *higgs domino* karena penuh tantangan, seru, serta adanya taktik atau cara-cara untuk memenangkan dari sebuah permainan. Saat ini banyak sekali remaja yang menyukai game *higgs domino* ini, terkadang ada beberapa remaja yang menyukai game *higgs domino* hingga lupa akan waktu karena terlalu asyiknya bermain *Game higgs domino*.

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa anak yang terlalu asyik hingga menggabungkan waktu hanya untuk bermain game *higgs domino*.” maka, akan berkurangnya waktu yang mana bisa mereka manfaatkan untuk melakukan aktivitas lainnya seperti

introfeksi diri, dan juga rasa lelah yang berasal dari game, hal ini bisa menjadi penyebab hancurnya masa depan dan pendidikan mereka, bahkan ada beberapa anak yang rela meninggalkan sekolah hanya untuk bermain game *higgs domino*. Hal ini menyebabkan intelektual melemah dalam kurun waktu panjang, berakibat berkurangnya aspek-aspek yang bermanfaat dalam hidup.

2) Menimbulkan Kecanduan

Game *game higgs domino island* dapat menimbulkan kecanduan pada para pemain game adapun dampak negatif dari anak yang memainkan game *higgs domino* dapat menimbulkan kecanduan seperti dampak anak memainkan sampai 6-8 jam dengan harapan bisa menang dan bisa dijual chipnya dan main game *higgs domino* pola makan waktu istirahat anak kita menjadi tidak beraturan hal ini disebabkan karena terlalu fokus Main game *higgs domino*.

3) Perilaku buruk Anak

Berkaitan dengan permainan *game higgs domino island* banyak hal yang berkontradiksi dengan agama Islam, dimana permainan tersebut mengandung unsur perjudian selain itu permainan tersebut juga dapat merusak adab dan akhlak seseorang, tidak ada yang dapat menyangkal bahwa pengaruh dari game tersebut bagi masyarakat sangatlah besar dan bisa saja permainan tersebut dapat mendatangkan beberapa perbuatan yang

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa anak yang memainkan *game higgs domino island* secara berlebihan di Desa Kampung Dalam dapat mendatangkan beberapa perbuatan yang Adapun sifat-sifat buruk yang dapat ditimbulkan oleh permainan *game higgs domino island* seperti mencuri

c. Kondisi anak Menggunakan Game Online Higg Domino Island

Adapun kondisi anak menggunakan *game online higg domino island* secara berlebihan (Indriyati, 2017) adalah sebagai berikut:

1) Adanya Prilaku boros Pada Anak

Permainan *game higgs domino island* merupakan permainan yang menggunakan taruhan dimana taruhan tersebut berupa *chip* yang di belimenggunakan uang asli. Dengan memainkan *game higgs domino island* berlebihan dapat menyebabkan sikap boros dari anak yang memainkannya itu terlihat dengan anak yang meminta tambahan belanja jajan pada orang tua dan anak terpaksa menabungkan uangnya untuk bisa memainkan membeli *chip* agar dapat menggunakan *game higgs domino island*.

2) Adanya Kesehatan Buruk Bagi Anak

Seperti yang kita ketahui bahwa permainan *game higgs domino island* merupakan permainan yang menggunakan taruhan berupa uang virtual atau bisa disebut dengan *chip*, apa bila dimainkan secara berlebihan mengakibatkan letih dan menjadi sakit karena *game* ini memberikan penuh harapan yang tidak pasti.

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa dengan memainkan *game higgs domino island* berlebihan di Desa Kampung Dalam dapat menyebabkan kesehatan buruk bagi anak-anak yang memainkan *game higgs domino island*, itu terlihat dengan anak-anak lupa makan dan lupa beristirahat dikarenakan banyak menghabiskan waktu untuk memainkan *game higgs domino island* ini.

d. Faktor-faktor mempengaruhi *Game Online Higg Domino Island*

Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online higg domino island* (Suryanto, 2015), di antaranya adalah:

1) Kecanduan ditinjau dari *game*

- a) Permainan *game online higg domino island* komunikasi sosial secara *online*, sistem tugas, *reward* (hadiah), dan umpan balik pada game ini, membuat orang aktif memainkan game tersebut.
- b) *Game online higg domino island* merupakan tempat di mana para pemain dapat mengurangi rasa bosan yang muncul dari rutinitas kehidupan nyata.
- c) Permainan *game online* disebabkan oleh dimensi sosial, yang berperan dalam menghilangkan rasa jenuh dan kesepian yang dialami pemain.

2) Kecanduan ditinjau dari sisi pemain

- a) Rendahnya *self esteem* dan *selfefficacy*

Rendahnya *self-esteem* sangat penting mempengaruhi kecanduan, hal ini ditunjukkan pengaruhnya secara langsung.

b) Lingkungan *virtual*

Lingkungan *virtual* di dalam *game online* menunjukkan rendahnya penekanan pada self-control yang menunjukkan kesadaran pemain dalam mengekspresikan dirinya.

2. Dampak Game Online Higg Domino Island

Menurut adapun dampak Game *Online Higg Domino Island* bagi remaja (Suryanto, 2015), adalah sebagai berikut:

a. Dampak Positif Bermain Game Online

- 1) Meningkatkan Konsentrasi, *game online* membutuhkan konsentrasi terutama game yang membutuhkan strategi dan ketepatan waktu.
- 2) Meningkatkan Koordinasi Mata dan Tangan, Pemain mengontrol gerakan karakter membantu meningkatkan ketangkasan reaksi tubuh.
- 3) Mengembangkan Daya Berpikir meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah.
- 4) Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris, Pemain yang sering kali terpapar pada kosakata dan frasa dalam bahasa Inggris.
- 5) Meningkatkan Kemampuan Membaca, pemain sering kali diminta untuk membaca teks dalam bentuk dialog atau petunjuk.
- 6) Mengurangi Stres, Game memberikan kesempatan untuk melarikan diri sejenak dari rutinitas atau stres kehidupan sehari-hari.

Sedangkan Dampak Negatif Bermain *Game Online* (Suryanto, 2015), adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat Menurunkan Kesehatan, seperti gangguan penglihatan sakit leher atau punggung akibat duduk terlalu lama.
- 2) Menimbulkan Sifat Malas, pemain terlalu fokus sering kali menjadi malas untuk beraktivitas lain yang lebih bermanfaat.
- 3) Dapat Membuat Pemainnya Lupa Waktu Belajar. Pemain terlalu terlarut bisa sampai lupa dengan kewajiban mereka, seperti belajar.
- 4) Dapat Meningkatkan Sikap Agresivitas Pemainnya, membuat pemain menjadi lebih agresif, baik dalam interaksi sosial .
- 5) Dapat Menyebabkan Anti-Sosial, menyebabkan menjadi anti-sosial atau mengalami kesulitan menjalin hubungan sosial yang sehat.

3. Akhlak Anak pada Orang Tua

a. Pengertian Akhlak Anak pada Orang Tua

Akhlak anak kepada kedua orang tua adalah perbuatan baik karena kebiasaan tanpa pemikiran dan pertimbangan sehingga menjadi kepribadian yang kuat didalam jiwa anak untuk selalu berbuat baik kepada orang tua yang telah mengasuhnya mulai dari dalam kandungan maupun setelah dewasa. Akhlak anak pada orang tua seperti perkataan selalu dikaitkan dengan tingkah laku anak itu sendiri (Darmiah, 2023).

Sebagaimana yang dijelaskan dalam firman Allah SWT sebagai berikut:

وَوَصَّيْنَا الْإِنْسَانَ بِوَالِدَيْهِ حَمَلَتْهُ أُمُّهُ وَهَنًا عَلَىٰ وَهْنٍ وَفَصَّلَهُ فِي عَامَيْنِ أَنِ اشْكُرْ
لِي وَلِوَالِدَيْكَ إِلَى الْمَصِيرِ ﴿٨٠﴾

“Dan Kami perintahkan kepada manusia (berbuat) baik kepada dua orang ibu-bapaknya. Ibunya telah mengandungnya dalam keadaan

lemah yang bertambah-tambah, dan menyapihnya dalam dua tahun. Bersyukurlah kepada-Ku dan kepada dua orang ibu bapakmu, hanya kepada-Kulah kembalimu. (QS. Luqman [31]: 14)

Ayat ini menegaskan kewajiban anak untuk berbakti kepada orang tua. Perintah berbuat baik mencakup rasa hormat, kepatuhan, dan kasih sayang terhadap kedua orang tua. Berbakti kepada orang tua bukan hanya bentuk ketaatan sosial, tetapi juga ibadah yang mendekatkan diri kepada Allah SWT (Habibah, 2015).

Dapat dipahami bahwa akhlak anak terhadap orang tua sangat penting dalam membentuk hubungan yang harmonis dan penuh kasih sayang. Anak yang berakhlak baik akan menunjukkan rasa hormat, ketaatan, dan perhatian terhadap orang tua. Hal ini tidak hanya berdampak pada kebahagiaan keluarga, tetapi juga mencerminkan keberhasilan pendidikan moral yang diterima oleh anak.

b. Bentuk-bentuk Akhlak Anak pada Orang Tua

Menurut (Anwar, 2008), akhlak anak terhadap orang tua adalah:

1) Menyayanginya

Menyayangi orang tua berarti memiliki rasa kasih sayang tulus dan mendalam terhadap mereka. Ini tercermin dalam perasaan peduli, perhatian untuk melihat orang tua bahagia serta sehat.

2) Menghormatinya

Menghormati orang tua berarti memberikan penghargaan yang layak kepada mereka atas segala usaha dan pengorbanan yang telah mereka lakukan. Ini juga mencakup sikap sopan santun,

mendengarkan nasihat mereka dengan penuh perhatian, dan tidak berbicara kasar atau merendahkan mereka.

3) Mencintainya

Mencintai orang tua adalah bentuk penghargaan yang lebih dalam dari sekadar sayang. Cinta kepada orang tua melibatkan rasa hormat, dedikasi, dan komitmen untuk selalu ada untuk mereka.

4) Mematuhinya

Mematuhi orang tua berarti mengikuti petunjuk dan arahan mereka dengan penuh rasa tanggung jawab. Sikap ini tidak hanya diwujudkan dalam kepatuhan terhadap aturan-aturan diberikan, tetapi menghargai keputusan dan pilihan hidup yang mereka berikan.

5) Merendahkan diri

Merendahkan diri terhadap orang tua berarti tidak bersikap sombong atau merasa lebih dari mereka. Ini melibatkan sikap rendah hati, mengakui bahwa orang tua memiliki pengalaman hidup yang jauh lebih banyak, dan menunjukkan rasa hormat serta pengakuan atas segala hal yang telah mereka lakukan untuk kita.

6) Sopan Santun

Sopan santun adalah sopan santun berarti berbicara dengan bahasa baik, mendengarkan dengan penuh perhatian, melakukan tindakan penghormatan terhadap orang tua, seperti berbicara lembut, tidak menyela, dan selalu menunjukkan rasa terima kasih.

c. Ciri-ciri Akhlak anak pada orang tua

Ciri-ciri akhlak anak pada orang tua menurut (Nurhayati, 2014), adalah sebagai berikut:

1) Kebaikan Anak yang *Absolut*

Karena berdasar pada Al-Qur'an dan sunnah, maka kebaikan dalam akhlak Islam bersifat *absolute* (mutlak). Islamlah yang bisa menjamin kebaikan mutlak. Karena Islam telah menciptakan akhlak luhur yang menjamin kebaikan murni, baik perorangan maupun masyarakat, di setiap lingkungan, keadaan, dan pada setiap waktu.

2) Kebaikan Anak yang menyeluruh

Kebaikan dalam Islam disebut universal, karena kebaikan yang terdapat di dalamnya dapat digunakan seluruh umat manusia, kapan saja dan dimana saja. Islam telah menciptakan akhlak sesuai dengan fitrah di samping diterima akal sehat dari kebaikan Anak.

3) Kemantapan Anak

Akhlak Islamiyah menjamin kebaikan yang mutlak bagi diri manusia, yang bersifat tetap, langgeng, dan mantap, serta senantiasa dipelihara oleh Tuhan yang bijaksana dengan kebaikan yang mutlak.

4) Kewajiban yang dipatuhi Anak

Akhlak bersumber dari agama Islam wajib ditaati manusia. Sebab mempunyai daya kekuatan yang tinggi menguasai lahir batin dan dalam keadaan suka dan duka, juga tunduk pada kekuasaan rohani yang mendorong tetap berpegang kepadanya.

5) Pengawasan yang menyeluruh dari Anak

Agama Islam adalah pengawas hati nurani dan akal yang sehat, hati nurani dapat dijadikan ukuran dalam menetapkan hukum dan ikhtiar. Agama Islam menjunjung tinggi akal, sebagaimana banyak dijelaskan dalam ayat-ayat Alquran.

d. Macam-macam Akhlak Anak

Macam-macam akhlak anak (Syukur, 2020), adalah sebagai berikut:

1) Akhlak anak Terhadap Allah SWT

a) Mentauhidkan Allah SWT

Tauhid adalah mengesakan Allah, mengakui bahwa tidak ada Tuhan selain Allah. Dasar agama Islam adalah iman kepada Allah SWT, demikian yang disebut dengan tauhid. Tauhid dapat berupa pengakuan bahwa Allah SWT. Satu-satunya memiliki sifat rububiyah dan uluhiyah, serta kesempurnaan nama dan sifat.

b) Taubat

Taubat adalah sikap menyesali perbuatan buruk yang pernah dilakukannya dan menjauhinya, serta menggantinya dengan perbuatan baik. Seseorang yang bersalah melakukan tobat dan berkomitmen untuk tidak melakukan perbuatan salah lagi, Allah SWT akan mengampuni kesalahan tersebut.

c) *Husnuzhan* (berbaik Sangka)

Husnuzhan artinya berbaik sangka. Lawan katanya adalah yang artinya berburuk sangka. *Husnuzhan* terhadap keputusan Allah

Swt. merupakan salah satu akhlak terpuji. Di antara ciri akhlak terpuji adalah ketaatan sungguh-sungguh kepadanya.

d) *Dzikrullah*

Dzikir berakar dari kata dzakara yang artinya mengingat, memerhatikan, mengambil pelajaran, mengenal Dzikrullah adalah ibadah ringan dan mudah untuk dilakukan. Dzikir bahkan lebih utama dibandingkan jihad di jalan Allah dengan harta dan jiwa.

e) Tawakal

Secara etimologi tawakal atau *tawakkul* dari kata *wakala* artinya, Menyerah kepada Allah SWT, secara terminologi tawakal menyerahkan segala urusan kepada Allah SWT berbuat untuk mendapatkan sesuatu yang diharapkan..

f) *Tadharru* (Merendahkan Diri kepada Allah)

Tadharru adalah merendahkan diri kepada Allah Swt. Beribadah atau memohon kepada Allah hendaklah dengan cara merendahkan diri kepadanya, dengan sepenuh hati mengucapkan tasbih, takbir, tahmid, tahlil, dan memuji asma Allah.

2) Akhlak Anak terhadap Rasulullah SAW (**Nurjanah, 2024**) adalah:

a) Mencintai Rasulullah SAW

Nabi Muhammad Saw adalah nabi utusan Allah harus dimuliakan oleh seluruh umat Islam. Setiap orang beriman meyakini bahwa Nabi Muhammd Saw adalah nabi terakhir, penutup semua nabi dan rasul.

b) Mengikuti dan menaati Rasulullah SAW

Akhlak kepada Rasulullah SAW adalah dengan cara mengikuti dan menaati apa diperintahkan dan diajarkan oleh Rasulullah SAW. Mengikuti dan menaati Rasulullah adalah salah satu bukti bahwa kita meyakini Allah SWT pencipta alam semesta.

c) Mengucapkan selawat kepada Rasulullah SAW

Menjalankan petunjuk dan tuntunan Rasulullah SAW, mencintai Rasulullah dapat dibuktikan dengan cara mendoakan Rasulullah, yaitu dengan membaca salawat dan salam kepadanya

3) Akhlak anak terhadap Diri Sendiri

a) Sabar, sabar adalah keadaan jiwa yang kokoh, stabil, dan konsekuen dalam pendirian. Jiwa yang tidak tergoyahkan, pendiriannya tidak berubah bagaimanapun berat tantangan yang dihadapi.

b) Syukur, syukur artinya membuka dan menyatakan. Syukur adalah akhlak terpuji dari seorang kepada Allah SWT. Dengan bersyukur apa yang Allah SWT berikan menjadikan hidup seseorang menjadi lebih damai tenang.

c) Amanat, amanat adalah suatu sifat dan sikap pribadi yang setia, jujur, dan tulus hati dalam melaksanakan suatu hak dipercayakan kepadanya, baik hak itu milik Allah SWT maupun hak hamba.

d) Jujur, Jujur berlaku benar baik dalam perkataan maupun perbuatan. Kebenaran dan kejujuran sudah membudaya dalam kehidupan serasi damai dalam masyarakat.

e) Al-haya (malu), adalah sifat atau perasaan yang menimbulkan keengganan melakukan sesuatu yang tidak baik. Orang yang memiliki sifat malu apabila melakukan sesuatu yang tidak patut atau tidak baik terlihat gugup, misalnya wajahnya menjadi merah..

4) Akhlak anak Terhadap Keluarga (Tamba, 2016) adalah:

a) Berbakti Pada Orang Tua

Di antara akhlak kepada keluarga adalah berbakti kepada kedua orangtua. Berbakti kepada kedua orangtua merupakan amal saleh paling utama yang dilakukan oleh seorang muslim, juga merupakan faktor utama diterimanya doa seseorang.

b) Bersikap Baik Kepada Saudara

Ajaran Islam memerintahkan untuk berbuat baik kepada sanak saudara, setelah menunaikan kewajiban kepada Allah dan kedua orangtua. Hidup rukun dengan saudara dapat tercapai, apabila hubungan terjalin dengan saling pengertian dan tolong menolong.

c) Membina dan Mendidik Keluarga

Membina dan mendidik keluarga merupakan akhlak mulia. Namun demikian, seluruh anggota keluarga juga tidak lepas dari tanggung jawab tersebut, agar tercipta Pendidikan mulia dan sesuai dengan ajaran Islam yang dikehendaki Allah SWT.

d) Memelihara Keturunan

Keluarga adalah penerus keturunan yang harus dipelihara dengan baik, sesuai dengan tuntunan ajaran agama Islam.

Kewajiban bagi seorang muslim untuk memelihara keturunan dengan tetap berpegang kepada ajaran agama Islam.

5) Akhlak anak terhadap keluarga (Indah & Darmawan, 2021) adalah:

a) Berbuat baik pada tetangga

Tetangga adalah orang yang terdekat. Dalam hal ini, dekat bukan karena pertalian darah atau pertalian persaudaraan. Berbuat baik kepada tetangga adalah akhlak terpuji harus diamalkan

b) Tawadhu (Merendahkan Diri terhadap Sesama)

Tawadhu adalah memelihara pergaulan dan hubungan dengan sesama manusia, tanpa perasaan melebihkan diri sendiri di hadapan oranglain. Selain itu, tawadhu juga mengandung pengertian tidak merendahkanorang lain.

c) Hormat kepada teman dan sahabat

Hormat kepada teman dan sahabat merupakan sikap terpuji dalam akhlak Islam. Rasulullah SAW mengajarkan berbuat baik dan saling menghormati di antara teman dan sahabat.

d) Silaturahmi dengan Kerabat

Silaturahmi adalah menjalin hubungan baik penuh kasih sayang antara sesama, baik antar kerabat maupun masyarakat. Ini berarti menghubungkan tali kasih antara anggota masyarakat.

6) Akhlak anak Terhadap Lingkungan (Indah & Darmawan, 2021)

Lingkungan alam dan negara tempat kita tinggal harus dijaga dan dilestarikan. Alam diciptakan Allah SWT untuk kepentingan

umat manusia, kita diberi tanggung jawab mengelola alam demi kesejahteraan serta sebagai bekal ibadah dan amal saleh. Selain itu, tanah air dan negara tempat kita hidup juga perlu dicintai dengan menjaga keamanan, ketertiban, dan kelestariannya, karena di sanalah kita dilahirkan, tumbuh bersama keluarga, dan mengandalkan sumber daya alam untuk kehidupan sehari-hari.

4. Anak

a. Pengertian Anak

Anak adalah anugerah dari Sang Pencipta yang harus selalu dijaga, dipelihara dengan baik dan penuh kasih sayang, karena mereka memiliki kehormatan dan hak yang harus dijaga dan dijaga, sehingga mereka dapat bermanfaat dan berharga bagi orang lain dan negara di masa depan. Anak memiliki kondisi emosi yang tidak stabil dan secara mental masih mencari jati dirinya, oleh karena itu mereka harus mendapat pengawasan dan bimbingan selama tahap pertumbuhannya, untuk memastikan mereka mengembangkan sifat mental dan perilaku yang baik (Tamba, 2016).

Adapun penjelasan ayat alquran anak berbakti pada orang tua adalah sebagai berikut:

﴿ وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا ۖ إِمَّا يَبْتَغَِنَّ عِنْدَكَ الْكِبَرَ أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَاهُمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أُفٍّ وَلَا تَنْهَرْهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا ۖ وَأَخْفِضْ لَهُمَا جَنَاحَ الذُّلِّ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُلْ رَبِّ ارْحَمْهُمَا كَمَا رَبَّيَانِي صَغِيرًا ۝١٨﴾

“Dan Tuhanmu telah memerintahkan supaya kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah kamu berbuat baik pada ibu bapakmu dengan sebaik-baiknya. jika salah seorang di antara keduanya atau Keduanya sampai berumur lanjut dalam pemeliharaanmu, Maka sekali-kali janganlah kamu mengatakan kepada keduanya Perkataan "ah" dan janganlah kamu membentak mereka dan ucapkanlah kepada mereka Perkataan yang mulia. Dan rendahkanlah dirimu terhadap mereka berdua dengan penuh kesayangan dan ucapkanlah: "Wahai Tuhanku, kasihilah mereka keduanya, sebagaimana mereka berdua telah mendidik aku waktu kecil” (QS. Al-Isra’ [17]: 23-24

Dari penjelasan ayat di atas dapat dipahami bahwa Allah SWT telah memerintahkan agar kamu tidak menyembah selain Dia dan hendaklah berbuat baik kepada kedua orang tua. Jika salah seorang atau kedua orang tuamu sampai berumur lanjut di sisimu, maka janganlah sekali-kali kamu mengatakan ‘ah’ kepada mereka dan janganlah kamu membentak mereka, tetapi ucapkanlah kata-kata yang mulia. Dan rendahkanlah dirimu terhadap mereka dengan penuh kasih sayang serta ucapkanlah (Septiani et al., 2016)

Anak adalah individu yang belum mencapai usia 18 tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. Hal ini sesuai dengan ketentuan yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. Undang-undang tersebut menegaskan bahwa perlindungan bagi anak di bawah umur dimulai sejak anak masih dalam kandungan hingga mereka mencapai usia 18 tahun. Oleh karena itu, segala bentuk upaya perlindungan anak harus mencakup seluruh tahapan perkembangan, mulai dari janin hingga dewasa, sebagaimana diamanatkan oleh (UU No. 23 Tahun 2002).

b. Tingkat perkembangan anak

Karakteristik anak sesuai tingkat perkembangan (Septiani et al., 2016). adalah sebagai berikut:

1) Usia bayi (0-1 tahun)

Saat bayi tidak memiliki kemampuan mengartikulasikan emosi dan ide melalui bahasa. Akibatnya, interaksi dengan bayi sangat bergantung pada bentuk komunikasi non-verbal. Jika bayi merasa lapar, haus, basah, atau tidak nyaman, menangis adalah satu-satunya cara mereka mengekspresikan diri. Bayi mampu bereaksi terhadap isyarat non-verbal orang dewasa seperti sentuhan lembut, pelukan, dan ucapan yang menenangkan. (Septiani et al., 2016)

2) Usia pra sekolah (2-5 tahun)

Ciri-ciri anak pada tahap ini, terutama yang berusia di bawah 3 tahun, sangat egois. Selain itu, mereka mengalami ketakutan terhadap hal-hal yang tidak dikenal, sehingga memerlukan pemberitahuan terlebih dahulu tentang kejadian yang akan datang. Sebagai gambaran, pada saat mengukur suhu, anak mungkin mempersepsikan termometer sebagai alat yang akan ditempelkan pada tubuhnya.

Oleh karena itu, sangat penting untuk menjelaskan bagaimana mereka akan melihatnya dan menawarkan mereka kesempatan untuk memegang termometer sampai mereka yakin bahwa itu tidak menimbulkan bahaya.

3) Usia sekolah (6-12 tahun)

Anak usia sekolah, yang berkisar antara 6 hingga 12 tahun, berada pada tahap perkembangan di mana mereka sangat peka terhadap hal-hal yang dapat memengaruhi kesehatan fisik mereka. Pada usia ini, penting bagi orang dewasa untuk berkomunikasi menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Selain itu, penjelasan yang disertai ilustrasi atau contoh konkret akan sangat membantu karena anak-anak pada tahap ini masih memiliki kemampuan berpikir yang lebih terarah pada hal-hal nyata dan kasat mata. Mereka juga mulai mengembangkan kemampuan komunikasi yang lebih baik dengan orang dewasa, dengan kosakata yang cukup luas, mencapai sekitar 3.000 kata. Namun, meskipun kemampuan mereka dalam memahami bahasa meningkat, mereka tetap membutuhkan panduan yang jelas dan konkret dalam memahami informasi yang kompleks. **(Zakiyah, & Hasibuan, 2024)**

4) Usia remaja (13-18)

Pubertas adalah fase perubahan atau transformasi dari akhir masa kanak-kanak menuju kedewasaan. Akibatnya, mentalitas dan perilaku remaja mengalami pergeseran dari kekanak-kanakan menuju kedewasaan. Penting untuk memberi anak-anak muda kesempatan untuk memperoleh kemampuan mengatasi rintangan secara positif. Jika remaja Anda mengalami kegelisahan atau

ketegangan, dapat memercayai orang kepercayaan atau orang dewasa yang mereka andalkan. (Zakiyah, & Hasibuan, 2024)

c. Tugas Perkembangan Anak

Tugas perkembangan merupakan tantangan yang harus dihadapi dan ditaklukkan oleh individu pada setiap tahap pertumbuhan mereka. Pada masa bayi, yaitu usia 0-2 tahun, tugas perkembangan yang utama meliputi kemampuan untuk bergerak atau ambulasi, kemampuan komunikasi verbal, kemampuan mengonsumsi makanan padat, dan mencapai keseimbangan fisik. Memasuki usia 3-5 tahun, anak menghadapi berbagai tugas perkembangan yang lebih kompleks. Tugas ini termasuk mendapatkan kesempatan untuk bermain, bereksperimen, dan mengeksplorasi lingkungan, meniru perilaku orang lain, serta mulai mengidentifikasi jenis kelamin mereka. Selain itu, pada usia ini anak mulai membentuk pemahaman sederhana tentang realitas sosial, belajar menjalin hubungan emosional dengan orang-orang di sekitarnya, dan mengembangkan kemampuan membedakan antara benar dan salah. Mereka juga mulai mengembangkan hati nurani dan mengikuti proses sosialisasi yang penting bagi perkembangan mereka ke tahap selanjutnya (Septiani et al., 2016).

D. Penelitian Relevan

Peneliti mengacu pada beberapa penelitian yang relevan untuk mendukung dan menguatkan asumsi penelitian. Adapun penelitian relevan adalah sebagai berikut:

1. Nirwan (2022). skripsi dengan judul “*Game Online Higgs Domino Island Dalam Pandangan Pendidikan Agama Islam*” hasil penelitian menunjukkan bahwa game higgs domino island dalam pandangan pendidikan Agama Islam ditinjau dari beberapa pendapat seperti MUI, guru pendidikan Agama Islam, dan para ulama mengungkapkan bahwa permainan game higgs domino island adalah haram. Karna dalam pelaksanaannya para pemain game menggunakan taruhan berupa koin yang dimana koin tersebut didapatkan dengan membeli koin tersebut kemudian dari hasil kemenangan game tersebut yang berbentuk koin dapat dijual/ditukar dengan uang asli. Permainan menggunakan taruhan merupakan bentuk perjudian yang dimana perjudian diharamkan dalam Islam dan kepada pemerintah agar memperhatikan kembali *game* apa saja yang bertujuan untuk kemaslahatan bagi masyarakat khususnya ummat beragama.

Persamaan penelitian terletak pada subjek *Game Online Higgs Domino Island*, sama-sama menggunakan jenis penelitian kualitatif, sedangkan perbedaannya terletak pada lokasi penelitian, rumusan masalah, subjek pandangan pendidikan Agama Islam, sedangkan penulis akhlak anak dan hasil penelitian juga berbeda.

2. Febryani Umakamea (2022). skripsi dengan judul “*Perilaku Sosial Penggiat Game Higgs Domino Di Kota Makassar (Dalam Tinjauan Post Modern)*” hasil penelitian menunjukkan bahwa Memainkan game online dengan cara berlebihan akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka. Motivasi belajar

mereka menjadi rendah, waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Bermain *game* telah menjadi salah satu hiburan paling populer di dunia, jauh mengungguli bentuk-bentuk permainan dan hiburan anak lainnya. Hal ini terjadi karena *game* menawarkan banyak pilihan, dimana para pemain *game* diajak untuk menghadapi dilema moral, interaksi sosial, dan memecahkan berbagai masalah yang sering kali terjadi dalam kehidupan nyata, sehingga mereka selalu tertarik pada hal-hal baru..

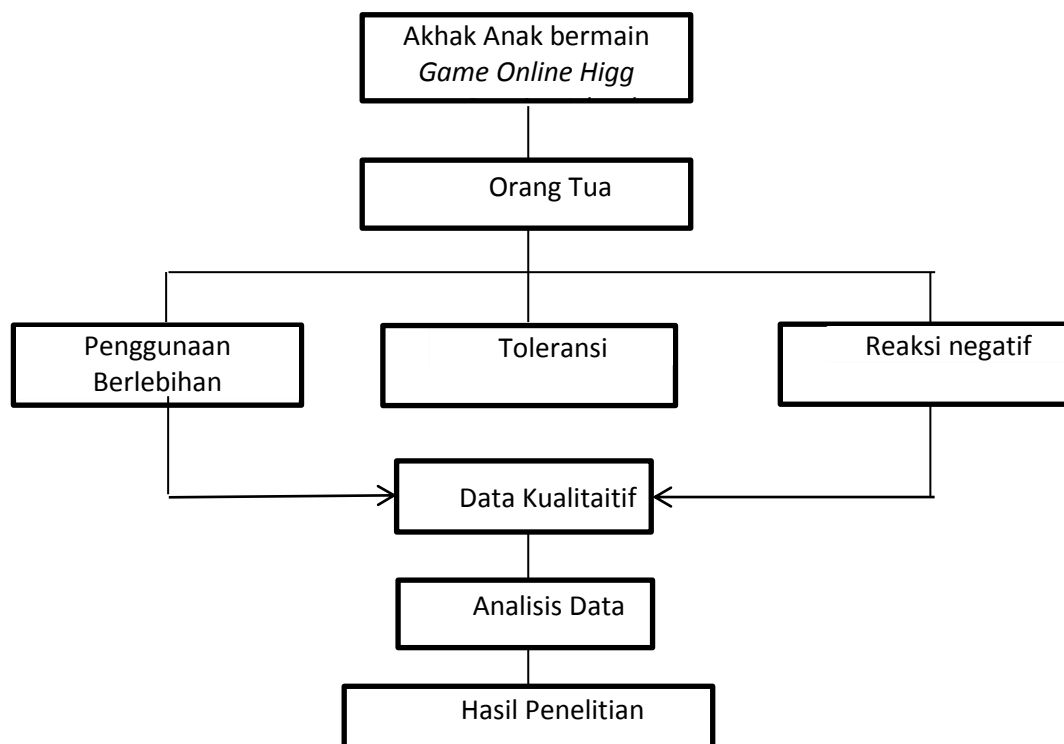
Persamaan penelitian terletak pada subjek *Game Online Higgs Domino Island*, sama-sama menggunakan jenis penelitian kualitatif, sedangkan perbedaannya terletak pada lokasi penelitian, rumusan masalah, subjek *tinjauan post modern*, sedangkan penulis akhlak anak.

3. Jupalman Welly Simbolon. (2022), **Jurnal dengan judul**”Aplikasi *Game Online Higgs Domino Island Di Kalangan Mahasiswa Dalam Perspektif Patologi Sosial*” Hasil penelitian menunjukkan bahwa keharusan untuk memiliki chip ini ternyata menjadi pemicu timbulnya suatu kegiatan perjudian dalam bentuk jual beli chip yang melibatkan sejumlah nominal uang untuk membeli chip yang kemudian digunakan untuk permainan online tersebut yang menjadikan permainan online ini berubah menjadi suatu bentuk judi online. Aktivitas permainan judi *online* banyak terdapat di masyarakat saat ini, khususnya dikalangan remaja dan anak-anak. Permainan online berubah bentuk menjadi praktek judi *online* ini tentu menimbulkan gejala patologi social dikalangan mahasiswa penggunanya

Persamaan penelitian teletak pada subjek *Game Online Higgs Domino Island*, sama-sama menggunakan jenis penelitian kualitatif, sedangkan perbedaanya terletak pada lokasi penelitian, rumusan masalah, subjek kalangan mahasiswa, sedangkan penulis akhlak anak dan hasil penelitian juga berbeda.

E. Kerangka Konseptual

Menurut Sugiyono (2017), kerangka berfikir merupakan model konseptual bagaimana teori berhubungan dengan telah di rumusan masalah sebagai masalah penting. Kerangka pemikiran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1: Kerangka Konseptual



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian adalah fenomenologi untuk memahami dan menggali pengalaman hidup individu terhadap suatu fenomena secara mendalam. Dalam metode ini, peneliti berfokus pada bagaimana seseorang memaknai pengalaman yang dialaminya, bukan sekadar pada fakta-fakta objektif yang tampak. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi, atau dokumentasi, kemudian dianalisis untuk menemukan esensi atau makna inti dari pengalaman tersebut. (Arikunto, 2016).

Pendekatan penelitian adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian ilmiah bertujuan untuk memahami suatu fenomena dalam konteks sosial-alamiah dengan mengutamakan proses komunikasi yang intensif antara subjek dan fenomena yang diteliti (Moleong, 2007).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian merupakan objek penelitian di mana kegiatan penelitian dilakukan. Adapun lokasi penelitian adalah Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya.

C. Subjek dan Informan Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian mencakup seluruh ruang lingkup penelitian, di mana berbagai sumber atau individu dapat memberikan wawasan tentang masalah relevan dengan penelitian (Sugiono, 2012). Sedangkan subjek

dalam penelitian ini adalah adalah anak yang terlibat dalam *Game Higg Domino Island Online*.

2. Informan Penelitian

Informan penelitian adalah seseorang memiliki pengetahuan dalam memberikan informasi dan data yang diperlukan untuk penelitian (Sugiyono, 2012). Dalam penelitian ini, informan disebut dengan wawancara langsung sehingga disebut sebagai narasumber. Adapun Informan penelitian dapat dilihat pada tabel 3.1:

Tabel 3.1
Informan Penelitian

No	Informan	Keterangan
1	Kepala desa	1 Orang
2	Orang Tua	4 Orang
3	Anak	4 Orang
Jumlah		8 Orang

Sumber Data : Masyarakat Desa Baru Lempur tahun 2025

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, prosedur dipakai dalam pengumpulan data penelitian (Noeng, 2012), adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi penelitian merupakan sesuatu yang menjadi perhatian dalam sebuah penelitian karena objek penelitian merupakan sasaran yang hendak dicapai untuk mendapatkan jawaban maupun solusi dari permasalahan yang terjadi, dengan kata lain objek penelitian adalah sesuatu yang menjadi fokus dari sebuah penelitian. Metode observasi dapat dimaksudkan suatu cara pengambilan data melalui pengamatan langsung terhadap situasi atau peristiwa yang ada di lapangan.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode observasi terstruktur yang mana penulis mengacu pada pedoman yang telah disiapkan terlebih dahulu. Adapun penulis menggunakan metode ini untuk memperoleh data mengenai dampak *game online higg domino island* terhadap akhlak anak di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya.

2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan *interview* kepada beberapa orang yang bersangkutan. Metode wawancara dalam konteks ini berarti proses memperoleh suatu fakta atau data dengan melakukan komunikasi langsung (tanya jawab secara lisan) dengan responden penelitian, baik secara bertatap muka atau menggunakan teknologi komunikasi (jarak jauh).

Teknik wawancara dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik wawancara terstruktur yang mana penulis sudah menyiapkan instrumen wawancara penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawaban telah dipersiapkan mengenai dampak *game online higg domino island* terhadap akhlak anak di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya

3. Dokumentasi

Dokumentasi mengacu pada rekaman peristiwa yang terkait erat dengan percakapan, melibatkan hal-hal pribadi, dan membutuhkan interpretasi yang terkait erat dengan konteks peristiwa yang direkam. Dalam hal ini dokumentasi diperoleh dari bukti-ibukti, laporan sejarah

tersusun dalam data dokumen, jurnal, dan buku-buku yang berkaitan dengan masalah penelitian yang digunakan sebagai bahan perbandingan

E. Teknik Analisis Data

Menurut Miles dan Huberman mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisa data, (Arikunto, 2016), adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan data

Mengumpulkan Informasi Pengumpulan informasi melibatkan proses perolehan data di lapangan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data ini dikumpulkan dari sumber-sumber terpilih.

2. *Data Reduction* (reduksi data)

Merampingkan data melibatkan meringkas, memilih elemen kunci, berfokus pada aspek penting, mengidentifikasi tema dan pola, dan menghilangkan informasi yang tidak perlu. Kegiatan ini bertujuan untuk menyoroti, mempersingkat, dan memfokuskan pada aspek-aspek penting yang muncul dari pengumpulan dan pencatatan data..

3. *Data Display* (penyajian data)

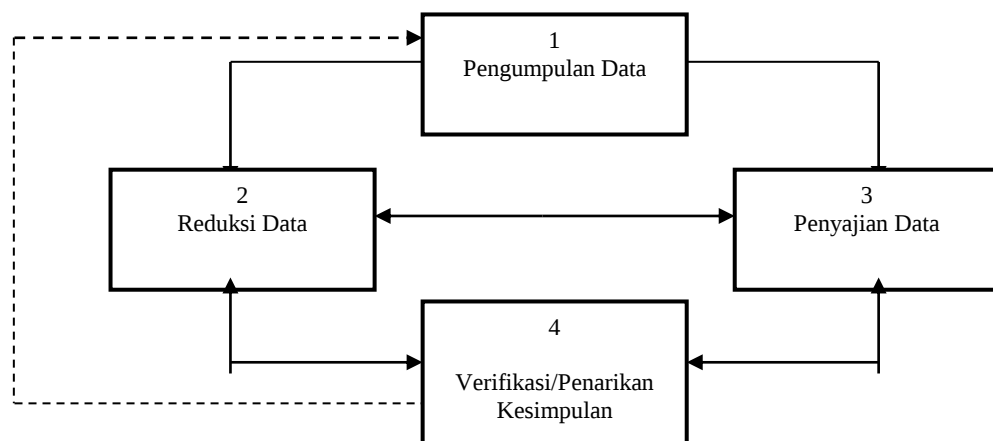
Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bertujuan untuk mengorganisir dan menyajikan informasi agar dapat ditarik makna yang jelas dari data yang terkumpul. Proses ini melibatkan pengolahan kata-kata atau informasi kompleks menjadi bentuk yang lebih sederhana dan terstruktur, sehingga mudah dipahami oleh pembaca. Penyajian data sering

dilakukan melalui teks naratif, yang menjelaskan hasil temuan dengan runtut dan logis. Hal ini membantu peneliti dalam menyusun pola, kategori, atau hubungan di antara data yang berbeda, sehingga interpretasi data lebih sistematis.

4. *Conclusion Drawing/verification* (Penarikan Kesimpulan)

Penarikan kesimpulan adalah tahap di mana peneliti mulai merumuskan hasil dari analisis data yang telah dilakukan. Pada tahap awal, kesimpulan yang ditarik mungkin masih bersifat sementara, belum pasti, dan bisa berubah seiring pengumpulan data tambahan atau analisis lebih lanjut.

Keempat langkah dalam proses analisa data kualitatif tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, dimana suatu langkah merupakan hal yang harus dilakukan untuk menuju langkah selanjutnya. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat dalam bagan berikut:



Gambar 3.1 Langkah Analisis Penelitian Kualitatif

Keterangan :

—————→: Langkah berikutnya

←—————→: Langkah berikutnya bisa kembali ke langkah sebelumnya

-----→: Jika diperlukan

Dengan model analisis ini maka kegiatan selama penelitian harus bergerak diantara empat sumbu kumparan itu, yaitu bolak balik diantara kegiatan pengumpulan data, reduksi, penyajian dan penarikan kesimpulan. Aktivitas yang dilakukan dengan proses itu komponen-komponen tersebut akan didapat yang benar-benar mewakili dan sesuai dengan permasalahan yang diteliti. Setelah analisis data selesai, maka hasilnya akan disajikan secara deskriptif, yaitu sesuai dengan masalah yang diteliti dan data yang diperoleh.

F. Uji Keabsahan Data

Dalam penelitian ini digunakan tiga triangulasi, (Noeng, 2017), adalah sebagai berikut:

1. Triangulasi sumber

Verifikasi dari berbagai sumber Keaslian informasi ditentukan dengan pemeriksaan silang dari berbagai sumber. Data penelitian dikumpulkan dari kedua orang tua dan anak yang berdomisili di Desa Baru Lempur kecamatan Gunung Raya Kabupaten Kerinci.

2. Triangulasi Metode.

Pendekatan triangulasi Keaslian data ditentukan dengan memverifikasinya dari sumber yang sama menggunakan beragam

metodologi. Jika data yang diperoleh bervariasi, peneliti melakukan disikusi lebih lanjut dengan narasumber yang bersangkutan atau pihak lain untuk mengidentifikasi data yang paling akurat.

3. Triangulasi waktu.

Triangulasi waktu Waktu adalah faktor dalam memverifikasi kredibilitas data. Keasliannya dibangun dengan memeriksa silang data menggunakan wawancara, observasi, atau teknik pada waktu yang berbeda. Jika hasilnya bervariasi, proses diulang sampai datanya pasti.



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum

1. Sejarah Singkat Desa Baru Lempur

Desa Baru Lempur merupakan sebuah desa yang terletak di kecamatan gunung raya, Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi, Indonesia. Sebagaimana daerah lainnya di Kerinci, masyarakatnya mengenal sistem pembagian wilayah tradisional menjadi luhah-luhah selain pembagian menjadi desa-desa yang digunakan secara resmi.

Desa Baru Lempur adalah sebuah kampung kecil yang berada di sebelah Lempur Mudik kemudian membentuk dusun sendiri yang dinamakan sebagai Desa Baru Lempur, mulanya dihuni oleh kelompok masyarakat dari lempur mudik, lempur tengah dan tamiang dengan berkembangnya populasi. masyarakat maka daerah ini melakukan pemekaran sendiri dengan nama Desa Baru Lempur.

Secara tradisional, Desa Baru Lempur adalah bagian dari daerah adat *Lekuk 50 Tumbi*, yang memiliki sejarah panjang dan dipimpin oleh pemimpin lokal (Depati) sejak abad ke-18. Masyarakatnya sangat menjaga tradisi lokal serta nilai adat, termasuk kearifan budaya Melayu proto-lokal. Desa ini juga dikenal sebagai bagian dari kawasan wisata alam dan budaya: pada pertengahan 2016, Desa Lempur secara resmi menjadi desa wisata, memanfaatkan keindahan alamnya danau-danau (seperti lima danau yang khas di area ini) dan atraksi budaya lokal.

2. Letak Geografis

Dusun Baru Lempur di antara 2°13'25" Lintang Selatan sampai dengan 2°20'14" Lintang Selatan dan antara 101° 31'25" Bujur Timur sampai dengan 101°39'2" Bujur Timur dan berada pada ketinggian antara 900 sampai dengan 1300 meter di atas permukaan laut.

Tabel 4.1
Batas-batas Desa Baru Lempur

Batas	Wilayah	Kecamatan
Sebelah Barat	Desa Lempur Mudik	Gunung raya
Sebelah Timur	Selampaung	Gunung raya
Sebelah Selatan	Hutan TNKS	Gunung raya
Sebelah Utara	Lempur Tengah	Gunung raya

Sumber: Desa Baru Lempur Tahun 2025

3. Visi Misi Desa Baru Lempur

a. Visi

Visi Desa Baru Lempur adalah: **BERASMARA** “(Beradat Aman Serasi Mandiri dan Ramah)”

b. Misi

1) Membangun desa berasaskan kegotong royongan dan kebersamaan.

Dalam arti kata untuk membangun dengan yang kita cintai ini kita laksanakan dengan cara bersama-sama, dengan bergotong royong bahu-membahu dalam mencapai keberhasilan yang maksimal.

2) Meningkatkan ukuah islamiah, mengingat desa kita yang masih jauh tertinggal dibidang agama, maka dari itu insya allah SWT saya akan

berusaha menghidupkan kembali pengajian-pengajian di awali dengan pengajian anak-anak juga penagajian orang dewasa majelis taqlim khususnya semua kegiatan yang bersifat keagamaan.

4. Keadaan Masyarakat Desa baaru Lempur

a. Agama

Kondisi keagamaan di Desa Baru Lempur ini cukup religius, hal ini dibuktikan dengan adanya 2 Masjid. .Untuk kegiatan keagamaan, Desa Baru Lempur minimal dalam satu tahun sekali mengadakan acara Peringatan Hari Besar Islam (PHBI) yang diadakan di Masjid Raya Desa Baru Lempur. Adapun kegiatan rutin dilakukan masyarakat adalah Pengajian dan Majelis Taklim. Berikut Tabel rincian adalah:

Tabel 4.2
Kegiatan Keagamaan Desa Baru Lempur

No	Kegiatan Keagamaan	Keterangan
1	Majlis Taklim	Aktif
2	Pengajian	Aktif
3	TPA	Aktif

Sumber Data: Desa Baru Lempur Tahun 2025

b. Pendidikan

Pendidikan merupakan faktor penting dalam meningkatkan kesejahteraan, terutama ekonomi, karena dapat memperkuat pola pikir dan memudahkan penerimaan informasi yang lebih maju. Namun, kondisi pendidikan di Desa Baru Lempur belum menggembirakan karena sebagian besar masyarakat hanya menamatkan pendidikan hingga tingkat SMA/ sederajat. Situasi ini perlu mendapat perhatian

serius dari pemerintah Kabupaten Kerinci guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang lebih berkualitas dan berdaya saing.

c. Penduduk Desa Baru Lempur

Data penduduk Desa Dusun Baru Lempur, Kecamatan Gunung Raya, Kabupaten Kerinci yaitu Tebing Tinggi, Alai Sakti, Sungai Jernih, dan Muaro Langkap. Dusun Tebing Tinggi dipimpin oleh Zainun dengan jumlah 126 KK, 191 penduduk laki-laki, 190 perempuan, dan total 381 jiwa. Dusun Alai Sakti dipimpin dengan jumlah 108 KK, 152 laki-laki, 149 perempuan, dan total 301 jiwa. Dusun Sungai Jernih dipimpin oleh Jamaril dengan 127 KK, 173 laki-laki, 166 perempuan, dan total 339 jiwa. Sementara itu, Dusun Muaro Langkap dipimpin oleh Syafruddin dengan 126 KK, 154 laki-laki, 165 perempuan, dan total 315 jiwa. Secara keseluruhan, Desa Dusun Baru Lempur memiliki 487 KK dengan jumlah penduduk 670 laki-laki, 670 perempuan, sehingga total keseluruhan penduduk mencapai 1.336 jiwa.

d. Fasilitas-fasilitas Desa Baru Lempur

Dalam kehidupan sehari-hari masyarakat membutuhkan fasilitas-fasilitas umum untuk menunjang kehidupan sehari-hari, begitu juga di Desa Baru Lempur terdapat fasilitas-fasilitas umum yang mana dapat dilihat pada tabel 3.6 di bawah ini:

Tabel 4.3
Fasilitas-fasilitas Umum Desa Baru Lempur

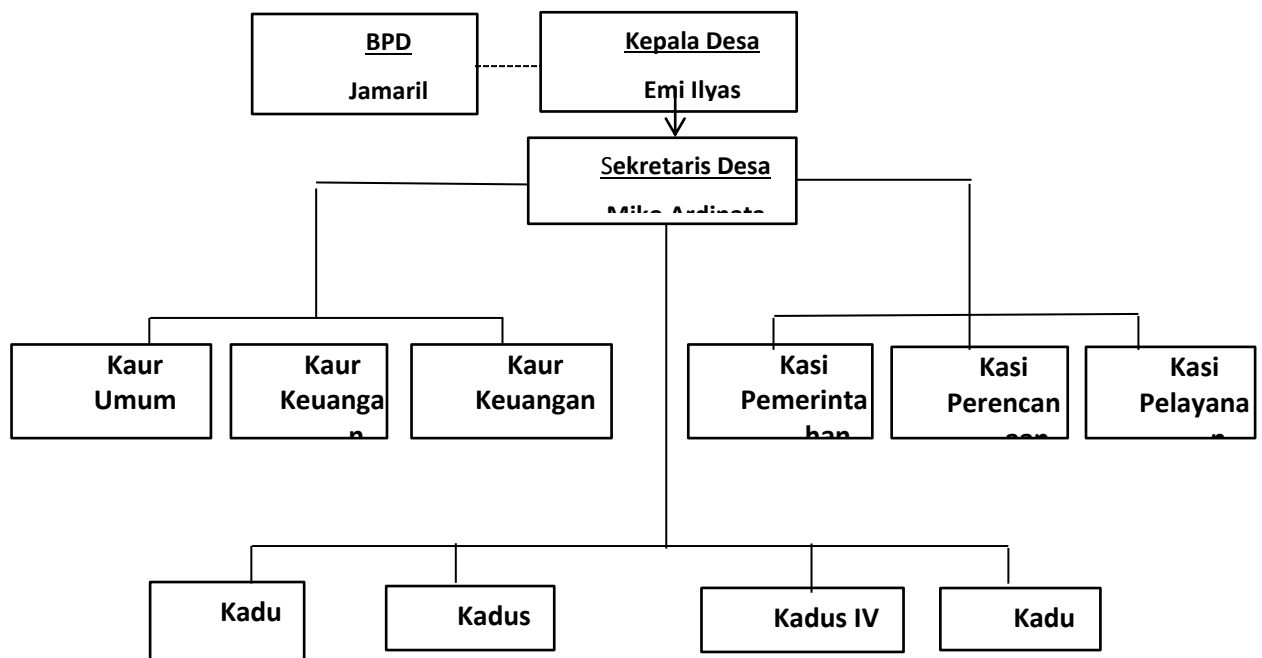
No	Fasilitas Umum	Jumlah
1.	Masjid	2
2.	Sekolah	3

3	Gedung Serba Guna	1
4	Sarana Olah Raga	1

Sumber Data: Desa Baru Lempur Tahun 2025

5. Struktur Desa Baru Lempur

Adapun struktur Desa Baru Lempur dapat dilihat pada gambar 3.1 sebagai berikut:



Gambar 4.1 Struktur Pemerintahan Desa Baru Lempur

B. Temuan Khusus

1. Penggunaan Berlebihan Game Online *Higg Domino Island* terhadap Akhlak Anak di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya

Penggunaan *game online Higgs Domino Island* secara berlebihan (*excessive use*) telah menunjukkan dampak terhadap akhlak anak di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya. Game ini pada dasarnya dirancang sebagai hiburan digital, namun fitur permainan seperti slot, kartu, dan sistem perolehan chip membuat anak-anak mudah mengalami

ketagihan. Ketika anak menghabiskan waktu bermain secara berlebihan, muncul perubahan keseharian yang mencerminkan penurunan akhlak

Berdasarkan observasi ditemukan bahwa penggunaan *game online Higgs Domino Island* pada anak-anak di Desa Baru Lempur cukup tinggi. Akses terhadap *smartphone* serta lingkungan pergaulan yang aktif bermain *game* menjadi faktor utama meningkatnya intensitas bermain. Anak-anak rata-rata bermain selama 3–6 jam per hari, bahkan ada yang bermain hingga larut malam. *Game Higgs Domino Island*. Namun, penggunaan yang berlebih telah menunjukkan beberapa perubahan dalam perilaku dan akhlak anak.

: Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Desa Baru Lempur, Kecamatan Gunung Raya, sebagai berikut:

“ menurut saya anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game* dibandingkan dengan belajar, membantu orang tua, maupun mengikuti kegiatan keagamaan di lingkungan desa. Kondisi ini terlihat dari menurunnya kedisiplinan anak dalam menjalankan kewajiban sehari-hari, seperti salat dan tugas sekolah, serta berkurangnya partisipasi dalam kegiatan sosial dan keagamaan. (EI, 10 Agustus 2025)

Adapun hasil wawancara dengan dengan orang tua di Desa Baru Lempur sebagai berikut:

“menurut saya, anak saya sering menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *Higgs Domino Island*. Akibatnya, anak menjadi mudah marah dan emosional saat kalah, sehingga perilakunya di rumah dan sekolah mulai berubah dan kurang terkendali” (DL, 10 Agustus 2025)

Sedangkan penjelasan dari orang tua lainnya di Desa Baru Lempur sebagai berikut:

“Anak saya bermain *game online Higgs Domino Island* hingga pukul 12 malam. Hal ini menyebabkan anak sulit bangun pagi dan malas sekolah. Ia

juga mengamati bahwa anak menjadi cepat marah dan tidak sabar. Menurut saya penggunaan game ini yang berlebihan telah memengaruhi akhlak dan kedisiplinan anak sehingga perlu tindakan tegas dari orang tua” (IW, 10 Agustus 2025)

Sedangkan penjelasan dari orang tua lainnya di Desa Baru Lempur sebagai berikut:

“Anak saya kerap bermain *Higgs Domino Island* sampai larut malam, sehingga menjadi cepat marah dan mudah tersinggung, serta cenderung menyendiri saat kalah. Perilaku ini memengaruhi sikapnya di rumah maupun di sekolah, yang mulai sulit dikendalikan dan menunjukkan penurunan kedisiplinan” (RT, 13 Agustus 2025)

Sedangkan penjelasan dari orang tua lainnya di Desa Baru Lempur sebagai berikut:

“Anak saya terlalu sering bermain *Higgs Domino Island*, sehingga waktu tidurnya terganggu dan sering terlambat ke sekolah. Hal ini juga membuatnya mudah frustrasi, cepat emosi, dan kurang memperhatikan kewajibannya di rumah maupun di sekolah, sehingga akhlak dan kedisiplinannya menurun” (NZ, 13 Agustus 2025)

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua di Desa Baru Lempur, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game online Higgs Domino Island* secara berlebihan (*excessive use*) berdampak negatif terhadap akhlak, kedisiplinan, dan perilaku sosial anak. Anak menjadi mudah marah, emosional, kurang fokus pada pelajaran dan kegiatan ibadah, serta mengalami gangguan pada rutinitas sehari-hari seperti tidur larut malam dan malas sekolah. Selain itu, kecanduan permainan yang melibatkan keuntungan finansial dan perilaku agresif dalam game memengaruhi karakter dan interaksi sosial anak, sehingga pengawasan dan bimbingan orang tua sangat diperlukan untuk mengurangi dampak negatif tersebut.

Sedangkan penjelasan dari anak yang bermain *game online Higgs Domino Island* di Desa Baru Lempur sebagai berikut:

“Saya sering bermain *Higgs Domino Island* hingga sampai larut malam. Saya merasa senang ketika menang, tetapi cepat marah dan kesal saat kalah. Saya menyadari perbuatan ini tidak baik dan membuat sulit bangun pagi dan terkadang mengganggu waktu belajar di sekolah” (FI, 15 Agustus 2025)

Sedangkan penjelasan dari anak lainnya yang bermain *game online Higgs Domino Island* di Desa Baru Lempur sebagai berikut:

“saya sering bermain *game Higgs Domino Island* untuk mengisi waktu luang, bahkan sampai lupa makan dan beribadah. saya merasa bermain game ini secara berlebihan dapat membuat ketagihan karena permainan ini memberikan hadiah berupa chip yang bisa ditukar dengan uang, sehingga membuatnya terus ingin bermain lebih lama” (AZ, 20 Agustus 2025)

Sedangkan penjelasan dari anak lainnya yang bermain *game online Higgs Domino Island* di Desa Baru Lempur sebagai berikut:

“saya bermain *game online Higgs Domino Island* membuatnya jarang berinteraksi dengan teman-teman di lingkungan sekitar. Ia lebih memilih bermain sendiri di ponsel dan merasa senang ketika bisa mencapai kemenangan, meskipun tahu hal ini memengaruhi tugas sekolah dan rutinitas hariannya” (AP, 20 Agustus 2025)

Sedangkan penjelasan dari anak lainnya yang bermain *game online Higgs Domino Island* di Desa Baru Lempur sebagai berikut:

“menurut saya apabila sering meniru perilaku agresif atau strategi curang yang ada di dalam *game online Higgs Domino Island* saat bermain bersama teman-teman. Anak ini juga merasa kesulitan mengatur waktu, sehingga kadang menunda belajar dan aktivitas penting lainnya demi bermain *Higgs Domino Island*” (RZ, 21 Agustus 2025)

Berdasarkan hasil wawancara dengan anak-anak di Desa Baru Lempur, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game online Higgs Domino Island* secara berlebihan (*excessive use*) berdampak negatif pada

perilaku, akhlak, dan rutinitas sehari-hari mereka. Anak-anak mengaku senang saat menang, tetapi mudah marah dan kesal saat kalah, sering lupa waktu, makan, dan ibadah, serta mengganggu kegiatan belajar. Selain itu, kecanduan game ini membuat interaksi sosial berkurang, anak lebih memilih bermain sendiri, dan kadang meniru perilaku agresif atau curang dalam permainan. Hal ini menunjukkan bahwa permainan online yang berlebihan berpotensi menurunkan kedisiplinan, fokus belajar, serta pengelolaan waktu anak.

2. Toleransi *Game Online Higgs Domino Island* Terhadap Akhlak Anak di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya

Berdasarkan hasil observasi di Desa Baru Lempur, fenomena *tolerance* atau meningkatnya toleransi terhadap durasi bermain *Game Online Higgs Domino Island* terlihat jelas pada anak-anak. Anak-anak cenderung menambah waktu bermain secara bertahap untuk meraih kemenangan atau mendapatkan hadiah berupa *chip*. Perilaku ini menyebabkan anak menjadi kurang sabar, mudah frustrasi, dan kurang memperhatikan tanggung jawab, sehingga akhlak dan kedisiplinan mengalami penurunan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Desa Baru Lempur, Kecamatan Gunung Raya, sebagai berikut:

“menurut saya fenomena *tolerance* pada penggunaan game online *Higgs Domino Island* terlihat jelas pada anak-anak yang cenderung menambah durasi bermain secara bertahap untuk memperoleh kemenangan atau *chip*. Hal ini membuat waktu bermain semakin lama dan berdampak pada perubahan perilaku anak yang menjadi kurang sabar, mudah frustrasi, serta mulai mengabaikan tanggung jawab seperti belajar dan membantu orang tua. Jika tidak dikendalikan, kondisi ini dapat memengaruhi pembentukan

akhlak anak, terutama dalam aspek kesabaran, kedisiplinan, dan pengendalian diri” (EI, 01 September 2025)

Adapun hasil wawancara dengan dengan orang tua di Desa Baru

Lempur sebagai berikut:

“ Anak saya awalnya hanya bermain *game Higgs Domino Island* satu jam sehari, namun sekarang bisa sampai tiga hingga empat jam malah lebih. Ia terlihat kesal jika waktu bermainnya dibatasi. Saya khawatir kebiasaan ini memengaruhi akhlak dan disiplin anak karena ia sering mengabaikan tugas sekolah dan kewajiban di rumah demi bermain *game Higgs Domino Island*.” (RZ, 01 September 2025)

Sedangkan penjelasan dari orang tua lainnya di Desa Baru Lempur

sebagai berikut:

“Awalnya anak saya hanya bermain pada sore hari setelah pulang sekolah, tapi sekarang toleransinya meningkat hingga malam hari. Hal ini membuat waktu tidurnya terganggu dan ia menjadi mudah marah jika saya menegur atau membatasi durasi bermain. Saya merasa akhlak anak sedikit menurun karena kurang sabar dan lebih egois dalam menjalani aktivitas sehari-hari” (IW, 01 September 2025)

Sedangkan penjelasan dari orang tua lainnya di Desa Baru Lempur

sebagai berikut:

“Saya melihat anak saya semakin lama bermain, semakin tinggi toleransinya terhadap larangan bermain *game Higgs Domino Island*. Anak mulai sering mengabaikan ibadah dan waktu belajar demi *game Higgs Domino Island*. Perilaku ini membuatnya lebih cenderung menyendiri dan kurang memperhatikan orang lain, sehingga akhlak sosialnya ikut terdampak.” (RT, 02 September 2025)

Sedangkan penjelasan dari orang tua lainnya di Desa Baru Lempur

sebagai berikut:

“Anak saya semakin terbiasa bermain *game Higgs Domino Island* dalam jangka waktu lama. Jika dibatasi, anak akan rewel dan frustrasi. Saya khawatir toleransi yang tinggi terhadap durasi bermain game ini akan memengaruhi kedisiplinan dan moralnya, karena ia mulai menunda kegiatan penting dan lebih fokus pada kesenangan dari permainan *game Higgs Domino Island*” (NZ, 05 September 2025)

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua di Desa Baru Lempur, dapat disimpulkan bahwa **toleransi anak terhadap durasi bermain *Game Online Higgs Domino Island* semakin meningkat**, yang berdampak negatif pada akhlak dan disiplin mereka. Anak-anak cenderung menghabiskan waktu lebih lama untuk bermain, menjadi kesal atau rewel jika waktu bermain dibatasi, serta mengabaikan kewajiban sekolah, ibadah, dan tanggung jawab di rumah. Kebiasaan ini menyebabkan anak menjadi kurang sabar, lebih egois, menyendiri, serta mengalami penurunan kedisiplinan dan akhlak sosial. Tingginya toleransi terhadap durasi bermain game ini menunjukkan perlunya pengawasan dan bimbingan orang tua yang lebih ketat untuk mencegah dampak negatif pada karakter dan perilaku anak

Sedangkan penjelasan dari anak yang bermain *game online Higgs Domino Island* di Desa Baru Lempur sebagai berikut:

“menurut saya pertama sekali bermain *game Higgs Domino Island* sekitar satu jam setiap hari, tapi sekarang bisa sampai tiga jam atau lebih. Saya merasa kesal dan gelisah jika waktu bermain saya dibatasi. Kadang saya menunda mengerjakan tugas sekolah atau membantu orang tua supaya bisa bermain lebih lama.” (FI, 05 September 2025)

Sedangkan penjelasan dari anak lainnya yang bermain *game online Higgs Domino Island* di Desa Baru Lempur sebagai berikut:

“Awalnya saya bermain *game Higgs Domino Island* hanya setelah pulang sekolah, tapi sekarang saya bisa terus bermain hingga malam. Saya jadi cepat marah kalau dilarang bermain. Saya tahu hal ini membuat saya kurang sabar dan kurang memperhatikan aktivitas sehari-hari, termasuk belajar dan beribadah.” (AZ, 05 September 2025)

Sedangkan penjelasan dari anak lainnya yang bermain *game online Higgs Domino Island* di Desa Baru Lempur sebagai berikut:

“Saya merasa semakin lama bermain *game Higgs Domino Island*, semakin ingin terus bermain lagi. Kadang saya sampai mengabaikan teman atau orang di sekitar saya dan lebih memilih bermain sendiri. Saya sadar perilaku ini membuat saya jadi lebih egois dan kurang peduli dengan orang lain.” (AP, 05 September 2025)

Sedangkan penjelasan dari anak lainnya yang bermain *game online Higgs Domino Island* di Desa Baru Lempur sebagai berikut:

“Sekarang saya sudah terbiasa bermain *game Higgs Domino Island* dalam waktu lama. Jika orang tua membatasi, saya menjadi rewel dan kesal. Saya sering menunda belajar dan kegiatan penting lain supaya bisa bermain lebih lama, dan kadang membuat saya merasa bersalah karena mengabaikan kewajiban” (RZ, 06 September 2025)

Berdasarkan hasil wawancara dengan anak-anak di Desa Baru Lempur, dapat disimpulkan bahwa **toleransi terhadap durasi bermain *game online Higgs Domino Island* semakin meningkat seiring waktu**, sehingga berdampak negatif pada akhlak dan disiplin anak. Anak-anak mengaku awalnya bermain sebentar, namun kini mampu bermain hingga berjam-jam, merasa kesal atau gelisah ketika dibatasi, dan kerap menunda kewajiban sekolah maupun rumah tangga demi bermain. Selain itu, perilaku ini membuat mereka kurang sabar, lebih egois, mengabaikan interaksi sosial, serta mengurangi fokus pada belajar dan kegiatan ibadah, sehingga akhlak dan kedisiplinan sehari-hari mengalami penurunan.

3. *Negative Repercussion Game Online Higg Domino Island terhadap akhlak anak di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya*

Berdasarkan hasil observasi di Desa Baru Lempur, dampak negatif penggunaan *Game Online Higg Domino Island* terhadap akhlak anak

terlihat jelas dalam berbagai aspek perilaku. Selain itu, perilaku sosial mereka terganggu; anak menjadi mudah marah, rewel, frustrasi, dan cenderung menyendiri, sehingga interaksi dengan teman dan orang tua menurun. Kecanduan pada game ini juga menimbulkan sikap egois dan kurang sabar, karena mereka lebih fokus pada permainan daripada memperhatikan nasihat dan arahan orang tua.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Desa Baru Lempur, Kecamatan Gunung Raya, sebagai berikut:

“Dampak game online Higgs Domino Island terhadap akhlak anak cukup terlihat di lingkungan desa. Kepala desa menjelaskan bahwa penggunaan game tersebut berdampak pada menurunnya minat anak terhadap kegiatan keagamaan dan sosial, serta berkurangnya sikap tanggung jawab, empati, dan kepedulian terhadap lingkungan sekitar. Kondisi ini menunjukkan perubahan perilaku yang mengarah pada melemahnya akhlak anak jika penggunaan tidak dikendalikan dengan baik.” (RI, 06 September 2025)

Adapun hasil wawancara dengan dengan orang tua di Desa Baru Lempur sebagai berikut:

“ menurut saya dengan sering bermain *game Higgs Domino Island*, anak saya mulai sering mengabaikan tugas sekolah dan malas belajar. Kalau saya ingatkan, ia mudah marah dan membantah. Saya merasa akhlaknya mulai berubah karena anak tidak lagi mendengarkan nasihat saya seperti dulu.” (DL, 06 September 2025)s

Sedangkan penjelasan dari orang tua lainnya di Desa Baru Lempur sebagai berikut:

“Anak saya sering bermain *game Higgs Domino Island*. Akibatnya, anak bangun kesiangsan dan malas salat subuh. Saya melihat perubahan buruk pada sikapnya, seperti kurang sopan ketika diajak bicara dan lebih banyak menghabiskan waktu sendirian dengan game daripada membantu pekerjaan rumah” (IW, 07 September 2025)

Sedangkan penjelasan dari orang tua lainnya di Desa Baru Lempur sebagai berikut:

“Anak saya menjadi cepat kesal dan temperamen jika kalah dalam permainan. Anak saya bahkan pernah membentak ketika menyuruhnya berhenti bermain *game Higgs Domino Island*. Perilaku seperti ini jelas menunjukkan bahwa akhlak dan sikap hormatnya kepada orang tua mulai menurun” (RT, 07 September 2025)

Sedangkan penjelasan dari orang tua lainnya di Desa Baru Lempur sebagai berikut:

“Setelah saya melihat bahwa anak saya kecanduan *game Higgs Domino Island*, anak semakin tidak peduli dengan lingkungan sekitar. Anak jarang berinteraksi dengan keluarga dan lebih memilih bermain di kamar. Anak juga mulai sering berbohong. Saya khawatir sikap seperti ini merusak akhlak dan kedisiplinannya” (NZ, 07 September 2025)

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua di Desa Baru Lempur, dapat disimpulkan bahwa *negative repercussion* atau dampak negatif dari penggunaan *Game Online Higgs Domino Island* sangat berdampak terhadap akhlak anak. Anak mulai menunjukkan perubahan sikap seperti mengabaikan tugas sekolah, malas belajar, dan meninggalkan kewajiban ibadah. Sikap anak menjadi, temperamental, membantah nasihat orang tua, dan bahkan bersikap kurang sopan dalam berkomunikasi. Selain itu, kecanduan bermain *Game Online Higgs Domino Island* membuat anak kurang berinteraksi dengan keluarga, lebih memilih menyendiri, serta mulai berbohong mengenai aktivitas Anak.

Sedangkan penjelasan dari anak yang bermain *game online Higgs Domino Island* di Desa Baru Lempur sebagai berikut:

“Saya sering bermain *game Higgs Domino Island* sampai lupa mengerjakan PR. Kadang saya bilang ke orang tua bahwa PR-nya sudah

selesai padahal belum. Kalau diminta berhenti bermain saya kesal dan marah. Saya tahu ini tidak baik, tapi saya sulit berhenti karena permainan itu sangat seru dan menghasilkan uang.”(FI, 08 September 2025)

Sedangkan penjelasan dari anak lainnya yang bermain *game online*

Higgs Domino Island di Desa Baru Lempur sebagai berikut:

“Sejak sering bermain *game Higgs Domino Island*, saya jadi bangun terlambat dan kadang tidak salat subuh. Saya lebih suka main di kamar sendiri daripada ngobrol dengan keluarga. Kalau orang tua menegur, saya merasa malas menjawab dan kadang balik membantah.”(AZ, 08 September 2025)

Sedangkan penjelasan dari anak lainnya yang bermain *game online*

Higgs Domino Island di Desa Baru Lempur sebagai berikut:

“saya merasa kalau kalah bermain *Game Higgs Domino Island*, saya cepat marah dan suka membentak dalam keluarga atau teman. Kadang saya tidak mendengarkan nasehat dari orang tua kalau dia menyuruh saya berhenti. Saya merasa lebih ingin bermain daripada melakukan pekerjaan rumah atau membantu orang tua.” (AP, 08 September 2025)

Sedangkan penjelasan dari anak lainnya yang bermain *game online*

Higgs Domino Island di Desa Baru Lempur sebagai berikut:

“Saya sering bermain *game online Higgs Domino Island* sampai malam, jadi mengantuk saat sekolah. Saya juga kadang berbohong kepada orang tua supaya bisa terus bermain. Saya tahu itu salah, tapi saya takut dilarang main kalau jujur. Saya juga jadi jarang ikut kegiatan rumah atau ibadah karena lebih fokus ke game.” (RZ, 10 September 2025)

Berdasarkan hasil wawancara dengan anak-anak di Desa Baru Lempur, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Game Online Higgs Domino Island* memberikan dampak negatif terhadap akhlak. Anak-anak mengaku sering mengabaikan tugas sekolah, ibadah, serta kewajiban di rumah karena lebih memilih bermain game. Anak juga menunjukkan perubahan perilaku seperti mudah marah, membentak, membantah orang

tua, dan memilih menyendiri di kamar. Selain itu, kebiasaan berbohong, tidur larut malam, serta bangun kesiangin semakin memperburuk kedisiplinan dan tanggung jawab mereka.

B. Pembahasan

1. Penggunaan berlebihan *Game Online Higg Domino Island* terhadap Akhlak Anak di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya

Penggunaan *game Higgs Domino Island* secara berlebihan (*excessive use*) memiliki dampak yang signifikan terhadap akhlak anak di Desa Baru Lempur, Kecamatan Gunung Raya. Game ini, meskipun awalnya dirancang sebagai hiburan digital, memiliki fitur seperti slot, kartu, dan sistem perolehan chip yang memicu ketagihan pada anak-anak. Intensitas bermain yang tinggi, rata-rata antara 3–6 jam per hari bahkan hingga larut malam, menyebabkan perubahan perilaku yang nyata. Anak-anak menjadi lebih mudah marah, emosional, dan frustrasi ketika kalah dalam permainan. Perubahan ini tidak hanya terlihat di rumah tetapi juga di lingkungan sekolah, seperti menurunnya kedisiplinan, perhatian terhadap pelajaran, dan kewajiban ibadah.

Excessive use game Higgs Domino Island ini juga memengaruhi interaksi sosial dan karakter anak. Anak-anak cenderung menyendiri, mengurangi interaksi dengan teman dan keluarga, serta meniru perilaku agresif atau strategi curang dalam permainan. Selain itu, penggunaan berlebihan mengganggu rutinitas sehari-hari seperti waktu tidur, belajar, dan ibadah, bahkan memunculkan kecenderungan untuk menunda kewajiban demi bermain. Hal ini menunjukkan bahwa permainan online

yang intensif tidak hanya menimbulkan ketagihan, tetapi juga menurunkan kontrol emosi, kedisiplinan, dan kualitas akhlak anak, sehingga pengawasan serta bimbingan orang tua menjadi sangat penting untuk meminimalkan dampak negatifnya.

Menurut (Surbakti, 2017), bahwa individu menjadi tergantung pada media untuk memenuhi kebutuhan kognitif, afektif, dan sosialnya. Semakin tinggi ketergantungan seseorang pada media, semakin besar pengaruh media tersebut terhadap perilaku, sikap, dan nilai individu. Dalam konteks anak-anak yang bermain *game Higgs Domino Island* secara berlebihan, ketergantungan terhadap game menyebabkan anak sulit mengendalikan waktu bermain, emosional saat kalah, dan berdampak negatif pada akhlak serta kedisiplinan mereka.

Sedangkan menurut Harsan, (2012), menjelaskan bahwa individu belajar melalui observasi, imitasi, dan pengalaman terhadap perilaku orang lain atau model dalam lingkungan mereka. Anak-anak yang sering bermain *game Higgs Domino Island* cenderung meniru perilaku agresif, curang, atau kompetitif yang ada dalam permainan. Hal ini dapat memengaruhi karakter, akhlak, dan interaksi sosial mereka di kehidupan nyata, karena perilaku yang dilihat dan dialami dalam game menjadi model yang diinternalisasi oleh anak.

2. Toleransi *Game Online Higgs Domino Island* Terhadap Akhlak Anak di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya

Toleransi *game* bermain *Game Online Higgs Domino Island* di Desa Baru Lempur menunjukkan bahwa anak-anak semakin terbiasa

memperpanjang waktu bermain seiring dengan keinginan untuk meraih kemenangan atau memperoleh hadiah dalam game. Anak-anak awalnya bermain dalam waktu singkat, tetapi lama-kelamaan durasi bermain meningkat hingga beberapa jam, bahkan sampai malam hari. Kondisi ini berdampak negatif pada akhlak dan kedisiplinan anak karena mereka cenderung mengabaikan tanggung jawab sehari-hari, seperti belajar, ibadah, dan membantu pekerjaan rumah. Selain itu, anak-anak menjadi lebih mudah frustrasi, kurang sabar, rewel, dan menunjukkan perilaku egois, seperti menyendiri atau mengabaikan orang lain di sekitar mereka.

Toleransi anak terhadap durasi bermain *Game Online Higgs Domino Island* di Desa Baru Lempur cukup tinggi memengaruhi pengendalian akhlak anak. Anak menjadi kesal atau gelisah ketika waktu bermain dibatasi, sehingga perilaku mereka cenderung kurang sopan, tidak disiplin, dan lebih fokus pada kepuasan pribadi daripada kewajiban harian. Sementara itu, penuturan anak juga menegaskan hal yang sama; mereka mengakui bahwa semakin lama bermain, semakin sulit menahan diri, menunda tugas sekolah, menunda ibadah, dan bahkan mengabaikan interaksi sosial.

Menurut Indriyati, (2017), bahwa individu yang terus-menerus terlibat dalam aktivitas tertentu, seperti bermain *Game Online Higgs Domino Island* akan mengalami peningkatan toleransi terhadap durasi atau intensitas aktivitas tersebut. Dalam konteks anak-anak yang bermain Higgs Domino Island, awalnya mereka bermain dalam waktu singkat, namun

lama-kelamaan durasi bermain meningkat untuk mendapatkan kepuasan yang sama, seperti kemenangan atau hadiah dalam game. Peningkatan toleransi ini berdampak pada pengabaian kewajiban sehari-hari, kurangnya kesabaran, dan munculnya perilaku egois atau rewel, sehingga akhlak dan kedisiplinan anak menurun.

Sedangkan menurut Suryanto, (2015), bahwa perilaku dipelajari melalui observasi, imitasi, dan pengalaman langsung, termasuk interaksi dengan lingkungan digital. Anak yang terus bermain *Game Online Higgs Domino Island* mengamati perilaku dalam game, termasuk strategi, reaksi emosional, dan cara “mendapatkan reward, kemudian meniru perilaku tersebut dalam kehidupan nyata. Toleransi yang meningkat terhadap durasi bermain memicu anak untuk lebih fokus pada kepuasan instan dari game, mengabaikan aturan dan tanggung jawab sosial, sehingga akhlak sehari-hari dan kemampuan mengontrol diri menjadi terganggu.

3. Reaksi Negatif *Game Online Higgs Domino Island* terhadap akhlak anak di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya

Reaksi negatif atau dampak negatif dari penggunaan Game Online Higgs Domino Island sangat berpengaruh terhadap akhlak dan perilaku anak. Temuan lapangan menunjukkan bahwa anak-anak yang kecanduan game ini mulai mengabaikan tanggung jawab utama mereka, seperti belajar, mengerjakan tugas, dan melaksanakan ibadah. Anak juga lebih mudah mengalami perubahan emosi, seperti mudah marah, cepat frustrasi, dan temperamental, terutama ketika dilarang bermain atau saat mengalami kekalahan dalam permainan. Hal ini mengindikasikan penurunan dalam

pengendalian diri dan kesabaran, yang merupakan bagian penting dari pembentukan akhlak yang baik.

Dari sisi hubungan sosial, intensitas bermain game membuat anak-anak cenderung menarik diri dari keluarga dan teman sebaya. Banyak anak lebih memilih bermain di kamar daripada berinteraksi dengan orang tua, membantu pekerjaan rumah, atau terlibat dalam kegiatan sosial. Beberapa anak juga mulai menunjukkan perilaku tidak sopan, seperti membantah, membentak, serta tidak mendengarkan nasihat orang tua. Kebiasaan berbohong demi bisa terus bermain menjadi bentuk nyata dari degradasi moral yang dialami mereka. Anak sering bangun kesiangkan, malas beribadah, dan menunjukkan sikap kurang hormat, yang semuanya menandai adanya penurunan disiplin dan akhlak.

Menurut Sari, (2021), bahwa perilaku seseorang terbentuk melalui rangsangan (stimulus) dari lingkungan dan diikuti oleh respons (perilaku). Dalam konteks *game online Higgs Domino Island*, anak-anak yang sering terpapar permainan yang bernuansa perjudian akan menerima stimulus berupa kesenangan, hadiah virtual, atau kemenangan chip. Stimulus ini memicu respons berupa keinginan bermain terus-menerus, kecanduan, serta mulai meniru pola perilaku negatif seperti berjudi atau mengabaikan kewajiban. Dalam jangka panjang, pengulangan stimulus-respons tersebut dapat membentuk kebiasaan buruk, melemahkan akhlak seperti kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab, serta menumbuhkan sifat malas dan konsumtif.

Sedangkan menurut Hidayat, (2022), bahwa anak belajar *modeling* terhadap perilaku yang mereka lihat, baik secara langsung maupun melalui media. *Game Higgs Domino Island* memberikan aktivitas yang menyerupai perjudian, kompetisi tidak sehat, dan orientasi pada keberuntungan. Anak yang bermain game ini secara terus-menerus dapat meniru perilaku dalam permainan, seperti keinginan mendapatkan uang instan, perilaku manipulatif, atau kecenderungan mengambil risiko tanpa pertimbangan. Selain itu, interaksi dengan pemain lain secara *online* dapat mengenalkan anak pada bahasa kasar, perilaku tidak sopan, atau pergaulan digital yang kurang mendukung pembentukan akhlak. Hal ini berdampak pada penurunan nilai moral, seperti penghormatan kepada orang tua, kesopanan, serta kemampuan mengontrol diri.



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. *Excessive Use Game Online Higg Domino Island* secara berlebihan berdampak negatif terhadap akhlak, kedisiplinan, dan perilaku sosial anak. Anak-anak yang bermain 3–6 jam per hari atau hingga larut malam menunjukkan perilaku emosional, mudah marah, kurang fokus pada pelajaran dan ibadah, serta terganggunya rutinitas sehari-hari seperti tidur dan sekolah. Selain itu, kecanduan pada permainan yang melibatkan keuntungan finansial dan perilaku agresif dalam game turut memengaruhi karakter serta interaksi sosial anak, sehingga pengawasan dan bimbingan orang tua menjadi sangat penting untuk meminimalkan dampak negatif dari penggunaan *Game Online Higg Domino Island* ini.
2. Reaksi negatif terhadap akhlak, disiplin, dan perilaku anak di Desa Baru Lempur. Anak-anak menunjukkan reaksi emosional seperti gelisah, mudah marah, rewel, frustrasi, agresif, dan murung ketika tidak dapat bermain. Kondisi ini memengaruhi kegiatan sehari-hari, termasuk belajar, beribadah, membantu pekerjaan rumah, tidur tepat waktu, serta interaksi sosial dengan teman dan keluarga. Ketergantungan berlebihan pada *Game Online Higgs Domino Island* tersebut menurunkan kemampuan anak dalam mengendalikan emosi dan perilaku, sehingga pengawasan,

bimbingan, dan pembatasan penggunaan game secara konsisten dari orang tua dan guru sangat diperlukan.

3. Toleransi anak di Desa Baru Lempur terhadap durasi bermain *Game Online Higgs Domino Island* semakin meningkat seiring waktu, yang berdampak negatif pada akhlak, kedisiplinan, dan perilaku sosial mereka. Anak-anak cenderung bermain lebih lama, menjadi kesal, rewel, atau frustrasi ketika waktu bermain dibatasi, serta sering mengabaikan kewajiban sekolah, ibadah, dan tanggung jawab di rumah. Perilaku ini membuat anak kurang sabar, lebih egois, menyendiri, dan kurang memperhatikan orang lain, sehingga akhlak sosial dan kedisiplinan mereka menurun. Fenomena ini menunjukkan perlunya pengawasan, pembatasan waktu bermain, dan bimbingan orang tua yang konsisten untuk menjaga perkembangan karakter dan moral anak.

b) Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa saran yang diberikan sebagai berikut:

4. **Bagi orang tua**, sebaiknya mengawasi dan membimbing anak dalam bermain *Game Online Higgs Domino Island*, membatasi waktu bermain secara konsisten, serta mengajak anak melakukan kegiatan positif seperti olahraga, membaca, atau kegiatan sosial untuk mengembangkan karakter, akhlak, dan disiplin secara seimbang.
5. Bagi anak, diharapkan mampu mengatur waktu bermain game dengan bijak, tidak mengabaikan kewajiban harian, dan tetap menjaga interaksi

sosial dengan teman serta keluarga. Kesadaran diri untuk menahan diri dari bermain berlebihan akan membantu anak mengembangkan pengendalian emosi dan tanggung jawab.

6. Bagi peneliti selanjutnya Diperlukan penelitian lanjutan mengenai strategi efektif untuk mengurangi dampak negatif *Game Online Higgs Domino Island* terhadap akhlak anak, termasuk pengembangan metode pembelajaran atau program yang dapat membimbing anak mengelola waktu dan perilaku.

BIBLIOGRAFI

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Cet.2) Jakarta:Cipta (ed.);
- Anwar. R (2010). *Akhlak Tasawuf*. Edisi ke-1 Bandung:Pustaka Setia.
- Darmiah (2023). Akhlak Anak Terhadap Kedua Orang Tua. *Jurnal Aqidah Islam* 1(2) 134-145
- Febryani U. (2022). Perilaku sosial penggiat game Higgs Domino di Kotamakassar (Dalam tinjauan post modern). *PADARINGAN: Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi*. 1(2), 123-156
- Haris, S. (2020). *Pola Pendidikan Agama Islam Pada Keluarga Petani di Desa Teras Terunjam Kecamatan teras Terunjam Kabupaten Mukomuko*. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
- Habibah. S (2015), *Akhlak Dan Etika dalam Islam*, Jurnal Pesona Dasar, 1(4),34-101 Oktober <https://jurnal.unsyiah.ac.id/PEAR/article/download/7527>
- Harsan, A. (2012). *Jago Bikin Game Online* (Cet.2). Jakarta: Trans Media.
- Hasibuan. (2011). *Keluarga dan Pendidikan Anak Teoritis* (Cet.1). Bumi Aksara, Jakarta.
- Hasibuan. A (2020), Akhlak terpuji dan implementasinya di masyarakat. *Misykat Al-Anwar: Jurnal Kajian Islam dan Masyarakat*, 3(2). <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/MaA16/index>
- Hidayat, R., & Putra, A. (2022). Dampak kecanduan game online terhadap pembentukan karakter siswa sekolah menengah. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Humaniora*, 9(1), 45–56
- Indriyati, N. (2017). Perlindungan dan Pemenuhan Hak Anak. *Jurnal Mimbar Hukum*, 29(3), 474–487. jurnal.ugm.ac.id/jm
- Ismail, A. (2016). *Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif* (Edisi Ke-1). Yogyakarta: Pilar Media.
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Cet.2). Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Murharyana (2021). Pendidikan akhlak anak kepada orang tua dalam perspektif al-quran. *Jurnal Piwulang* 5(2). 175 - 191

- Nirwan. (2022). *Game Online Higgs Domino Island Dalam Pandangan Pendidikan Agama Islam*. Skripsi Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Noeng., M. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Cet.3). Yogyakarta: Rake Sarasin.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. [https:// doi.org/j10.22146/jbuletinpsikologi.47402](https://doi.org/10.22146/jbuletinpsikologi.47402)
- Nurhayati (2014). Akhlak Dan Hubungannya Dengan Aqidah Dalam Islam. *Jurnal Mudarrisuna*, Vol (4), No (2) Desember 1-19 <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/mudarrisuna/article/download/291/267>
- Rifqa, Z. (2022). *Pemahaman Pemain Game Online Higgs Domino Kecamatan Bebesen Kabupaten Aceh Tengah Terhadap Ayat-Ayat Tentang Judi*. skripsi Fakultas Ushuluddin Dan Filsafat Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Sari, N., & Rahmadani, E. (2021). Pengaruh game online terhadap perilaku sosial dan akhlak remaja. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan Indonesia*, 7(2), 112–121.
- Septiani, R., Widyaningsih, S., & Igohm, M. K. B. (2016). Tingkat Perkembangan Anak Pra Sekolah Usia 3-5 Tahun Yang Mengikuti Dan Tidak Mengikuti Pendidikan Anak Usia Dini (Paud). *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(2), 114–125. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKJ/article/view/4398>
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif* (Ceti.2). Bandung : ALFABETA.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 29. [http://www. portaluniversitasquality.ac.id:5388/ ojssystem/ index.php/ CURERE/article view/20/22](http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20/22)
- Suryanto, R. N. (2015). Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online. *Jom FISIP*, 151(2), 10–17.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>

- Nurjanah, & Nurseha, A. (2024). *Konsep Keteladanan Nabi dalam Pembentukan Akidah Akhlak Anak Tingkat Dasar*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 6020–603
- Indah, I., Robiansyah, F., & Darmawan. (2021). *Konsep Pendidikan Akhlak dalam Sirah Nabawiyah Karya Syaikh Shafiyyurrahman Al-Mubarakfuri dan Implikasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar*. *Taklim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 19(1).
- Zakiah, S., & Hasibuan, N. H. (2024). *Perkembangan Anak pada Masa Sekolah Dasar*. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 71–79. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2338>

Lampiran 1

SK Pembimbing Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jl. Kapten Muradi Desa Sumur Gedang, Kecamatan Peeleir Bukit, Kota Sungai Penuh
 Telp. (0748) 21085, Fax. (0748) 22114, Kode Pos.37112, Web: iainkerinci.ac.id, Email: info@iainkerinci.ac.id

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
 Nomor : B-1065 /In.31/D.1/PP.00.9/02/2025

TENTANG
PERPANJANGAN MASA BIMBINGAN (TAHAP 1) TUGAS AKHIR SKRIPSI
MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2025/2026

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI

Menimbang	: a. Untuk memperlancar tugas akhir skripsi mahasiswa program strata satu (S1) IAIN Kerinci, maka perlu memperpanjang masa bimbingan (tahap 1) pembimbing tugas akhir skripsi mahasiswa. b. Bahwa nama yang tercantum dalam surat keputusan ini dipandang mampu dan cakap untuk melaksanakan tugas tersebut.
Mengingat	: 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi. 3. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen. 4. Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 1999 Tentang Pendidikan Tinggi. 5. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009 Tentang Dosen. 6. Peraturan Menteri Agama Nomor 31 Tahun 2022 perubahan atas Peraturan Menteri Agama Nomor 48 Tahun 2016 Tentang Ortaker IAIN Kerinci. 7. Keputusan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2017 Tentang Statuta IAIN Kerinci. 8. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi
Memperhatikan	: 1. Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Kerinci Nomor 084 Tahun 2024 tentang Peraturan Akademik Institut Agama Islam Negeri Kerinci 2. Surat Edaran Wakil Rektor I Nomor B-732/In.31/R.1/KP.00.1/07/2024 tentang Penyesuaian SK Pembimbing Tugas Akhir dan Ujian Komprehensif

MEMUTUSKAN

Menetapkan	: KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN TENTANG PERPANJANGAN MASA BIMBINGAN (TAHAP 1) TUGAS AKHIR SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2025/2026.
Pertama	: Menunjuk Dr. Nuzmi Sasferi, S.Pd., M.Pd. sebagai Pembimbing Tugas Akhir Skripsi Mahasiswa: Nama : Melan Tutista NIM : 2210201122 Program Studi : Pendidikan Agama Islam Judul Skripsi : DAMPAK GAME ONLINE HIGG DOMINO ISLAND TERHADAP AKHLAK ANAK KEPADA ORANG TUA (Studi Kasus Di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya)
Kedua	: Keputusan ini disampaikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.
Kedua	: Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan sampai tanggal 31 Desember 2025, dan apabila ada kesalahan maka akan dilakukan perbaikan



DITETAPKAN DI : Sungai Penuh
 PADA TANGGAL : 15 Juli 2025


 Dr. Gusy Ardyani, MA
 NIM 093308122011011005

Tembusan :

1. Ketua Jurusan/Program Studi
2. Dosen Pembimbing
3. Arsip

Lampiran 2

SK Penguji Proposal Skripsi


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Kapten Muradi Desa Sumur Gedang, Kecamatan Pesisir Bukit, Kota Sungai Penuh
Telp. (0748) 21065, Fax. (0748) 22114, Kode Pos 37112, Web: itik.iainkerinci.ac.id, Email: info@itik.iainkerinci.ac.id

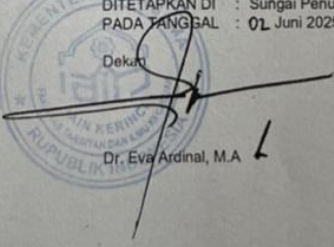
SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
 Nomor : 919 Tahun 2025

TENTANG
PENUNJUKAN TIM PEMBAHAS PROPOSAL SKRIPSI
MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI

Menimbang	: a. Untuk memperlancar seminar proposal mahasiswa program strata satu (S1) IAIN Kerinci, maka perlu menetapkan tim pembahas seminar proposal skripsi mahasiswa. b. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam surat keputusan ini dipandang mampu dan cakap untuk melaksanakan tugas tersebut.
Mengingat	: 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi. 3. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen. 4. Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 1999 Tentang Pendidikan Tinggi. 5. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009 Tentang Dosen. 6. Peraturan Menteri Agama Nomor 31 Tahun 2022 perubahan atas Peraturan Menteri Agama Nomor 48 Tahun 2016 Tentang Ortafer IAIN Kerinci. 7. Keputusan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2017 Tentang Statuta IAIN Kerinci. 8. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi
Memperhatikan	: 1. Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Kerinci Nomor 084 Tahun 2024 tentang Peraturan Akademik Institut Agama Islam Negeri Kerinci 2. Surat Edaran Wakil Rektor I Nomor B-732/In.31/R.1/KP.00.1/07/2024 tentang Penyesuaian SK Pembimbing Tugas Akhir dan Ujian Komprehensif
MEMUTUSKAN	
Menetapkan	: KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN TENTANG PENUNJUKAN TIM PEMBAHAS PROPOSAL SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN TAHUN AKADEMIK 2024/2025.
Pertama	: Menunjuk dan mengangkat Tim Pembahas Proposal Skripsi Mahasiswa: Pembimbing : Dr. Nuzmi Sasferi, S.Pd., M.Pd. Pembahas : 1. Ade Putra Hayat, M.Pd : 2. Dra. Yatti Fidyah, M.Pd. Untuk melaksanakan seminar proposal atas nama: Nama : Melan Tutista NIM : 2210201122 Program Studi : Pendidikan Agama Islam Judul Proposal Skripsi : DAMPAK GAME ONLINE HIGG DOMINO ISLAND TERHADAP AKHLAK ANAK KEPADA ORANG TUA (Studi Kasus Di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya)
Kedua	: Keputusan ini disampaikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk di ketahui dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.



DITETAPKAN DI : Sungai Penuh
 PADA TANGGAL : 01 Juni 2025
 Dekan

 Dr. Eva Ardinal, M.A

Tembusan :
 1. Ketua Jurusan/Program Studi
 2. Tim Pembahas
 3. Arsip

Lampiran 3

Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Kapten Muradi Desa Sumur Gedang, Kecamatan Pesisir Bukit, Kota Sungai Penuh
Telp. (0748) 21065, Fax. (0748) 22114, Kode Pos.37112, Web.ftik.iainkerinci.ac.id, Email: info@ftik.iainkerinci.ac.id

Nomor : B-1086 /In.31/D.1/PP.00.9/07/2025
Lampiran : 1 Halaman
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

30 Juli 2025

Kepada Yth,
Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
Kabupaten Kerinci
Di
Tempat

Assalamulaikum Wr, Wb.

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir program sarjana (S1), maka setiap mahasiswa, diwajibkan menyusun skripsi sehubungan dengan hal tersebut kami mengharapkan dengan hormat atas kesediaan kerjasama Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa berikut ini:

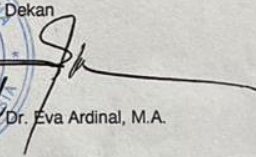
NAMA : Melan Tutista
NIM : 2210201122
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Untuk melakukan penelitian di instansi/lembaga Bapak/Ibu, dengan judul skripsi: **DAMPAK GAME ONLINE HIGG DOMINO ISLAND TERHADAP AKHLAK ANAK KEPADA ORANG TUA (Studi Kasus Di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya)**. Waktu penelitian yang diberikan kepada yang bersangkutan minimal 2 (dua) bulan, dimulai pada tanggal 01 Agustus 2025 s.d 01 Oktober 2025.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.





Dekan

Dr. Eva Ardinal, M.A.

Tembusan:

1. Rektor IAIN Kerinci (sebagai laporan)
2. Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga
3. Yang bersangkutan sebagai pegangan
4. Peringgal



**PEMERINTAH KABUPATEN KERINCI
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**

Komplek Perkantoran Bukit Tengah, Siulak Kode Pos 37162
Pos-el kesbangpolkabupatenkerinci@gmail.com Web kesbangpol.kerincikab.go.id

REKOMENDASI IZIN PENELITIAN

B-000.1.10-165/Wasnas Kesbangpol/VIII/2025

Membaca : Surat dari : IAIN-KERINCI Nomor : B-1080/In.31/D.1/PP.00.9/07/2025
Tanggal : 30 Juli 2025 Perihal : Izin Penelitian

Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006 tentang Perizinan Melakukan Penelitian dan Pengembangan Bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Organisasi Asing;
3. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
4. Peraturan Daerah Nomor 11 Tahun 2009 tentang Pembentukan Organisasi Tata Kerja Perangkat Daerah Kabupaten Kerinci sebagaimana telah diubah terakhir dengan Peraturan Daerah Nomor 6 Tahun 2013 tentang Perubahan ketiga atas Peraturan Daerah Nomor 11 Tahun 2009 tentang Pembentukan, Organisasi dan Tata Kerja Perangkat Daerah Kabupaten Kerinci;
5. Peraturan Bupati Nomor 6 Tahun 2014 tentang Uraian Pokok, Fungsi dan Tata Kerja Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kerinci.

Memperhatikan : Proposal yang bersangkutan

Memberikan izin kepada : Nomor Urut : 391
Nama : MELAN TUTISTA
NIM / NPM : 2210201122
Agama : ISLAM
Pekerjaan : Mahasiswi
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Pendidikan Agama Islam
Kebangsaan : INDONESIA
No HP : 0812 7386 3360
Alamat : Desa Dusun Baru Lempur Kec. Gunung Raya

Untuk : Mengadakan Penelitian

Judul : DAMPAK GAME ONLINE HIGG DOMINO ISLAND TERHADAP AKHLAK ANAK KEPADA ORANG TUA (Studi Kasus di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya)

Tempat Penelitian : Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya

Waktu : Agustus s/d Oktober 2025

1. Sebelum melakukan Penelitian terlebih dahulu melaporkan kepada Kaban/Kadis/Kakan/Instansi yang bersangkutan untuk mendapat petunjuk sepeertiya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan dan adat istiadat yang berlaku ditempat penelitian.
3. Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang tidak ada kaitannya dengan Judul Penelitian dimaksud.
4. Laporan Hasil Penelitian disampaikan kepada Bupati Kerinci melalui Badan Kesbangpol Kabupaten Kerinci dan disampaikan kepada OPD dan atau Lembaga yang menjadi Objek Penelitiannya.
5. Tidak menggunakan Surat Rekomendasi Izin Penelitian ini untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah.
6. Tetap patuh dan mentaati protokol kesehatan selama melaksanakan penelitian.
7. Surat Rekomendasi Izin Penelitian ini akan dicabut kembali apabila pemegangnya tidak mentaati ketentuan tersebut diatas.

Demikianlah untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

BUKIT TENGAH, 5 Agustus 2025
KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
KABUPATEN KERINCI



REDI ASRI, SH, MH
Pembina Utama Muda / IV c
NIP 196805281993021001

Yermbusan disampaikan kepada Yth :

1. Bapak Bupati Kerinci (sebagai laporan)
2. Sdr. Camat Gunung Raya
3. Sdr. Kepala Desa Baru Lempur
4. Sdr. Yang Bersangkutan

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).



PEMERINTAHAN KABUPATEN KERINCI
DESA BARU LEMPUR
KECAMATAN GUNUNG RAYA

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Emi Ilyas
Jabatan : Kepala Desa
Alamat : Desa Baru Lempur

Dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa yang beridentitas :

Nama : MELAN TUTISTA
NIM : 2210201122
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Program Studi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Telah selesai melakukan penelitian di Desa Baru Lempur, terhitung mulai dari Bulan Agustus s/d Oktober 2025 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan thesis yang berjudul : **"DAMPAK GAME ONLINE HIGG DOMINO ISLAND TERHADAP AKHLAK ANAK KEPADA ORANG TUA (studi kasus di Desa Baru Lempur kecamatan Gunung Raya"**

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sepenuhnya.

Kerinci, N September 2025
Kepala Desa Baru Lempur

(Emi Ilyas)

Dokumentasi

Data Penduduk desa Baru Lempur Kecamatan Gunug raya

1	DATA PENDUDUK DESA DUSUN BARU LEMPUR KECAMATAN GUNUNG RAYA						
2	KABUPATEN KERINCI						
3							
4	NAMA DESA	LUAS WILAYAH	NAMA DUSUN	NAMA KEPALA DUSUN/NO HP	JUMLAH KK	PENDUDUK LAKI-LAKI	PENDUDUK PEREMPUAN
5							
6	1	2	3	4	5	6	7
7							
8			TEBING TINGGI	ZAINUN HP :081274488919	126	191	190
9			ALAI SAKTI	HP: 085274526636	108	152	149
10			SUNGAI JERNIH	JAMARIL HP: 081366773213	127	173	166
11			MUARO LANGKAT	SYAFRUDDIN HP: 082251630356	126	154	165
12							
13							
14							
15			JUMLAH		487	670	670
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							

Dusun Baru Lempur, Mei 2025
Kasi Pemerintahan

ttd

Jeki candra

Lampiran 4

Instrumen Penelitian
DAMPAK GAME ONLINE HIGG DOMINO ISLAND TERHADAP
AKHLAK ANAK KEPADA ORANG TUA
(Studi Kasus di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya)

1. PEDOMAN OBSERVASI

No	Indikator	Deskripsi
1	<i>Excessive use game online higg domino island</i> terhadap akhlak anak di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya	
2	<i>Withdrawal symptoms game online higg domino island</i> terhadap akhlak anak di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya	
3	<i>Tolerance game online higg domino island</i> terhadap akhlak anak di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya	
4	<i>Negative repercussion game online higg domino island</i> terhadap akhlak anak di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya	

2. PEDOMAN WAWANCARA

Hari/ Tanggal :
 Tempat Wawancara :
 Waktu Wawancara :

No	Aspek yang diteliti	Pertanyaan Wawancara	Keterangan
1	<i>Excessive use game online higg domino island</i> terhadap akhlak anak di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya	1. Sejak kapan anak Bapak/Ibu mulai bermain Higgs Domino Island, dan seberapa sering mereka bermain dalam satu minggu? 2. Berapa lama durasi bermain anak dalam satu sesi, dan biasanya apakah bermain menitip kepada smartphone sendiri atau milik orang lain? 3. Apakah Bapak/Ibu pernah merasa anak menjadi lebih emosional, kasar bahasa, atau mudah kesal setelah bermain Higgs Domino?	Orang Tua
		1. Sejak kapan adinda mulai bermain game Higgs Domino Island dan siapa yang mengenalkan game itu kepadamu? 2. Berapa lama biasanya adinda bermain Higgs Domino dalam sehari, dan di waktu kapan kamu paling sering memainkannya (pagi, siang, malam)? 3. Apakah adinda pernah merasa kesal atau marah kalau dilarang bermain game oleh orang tua?	Anak
2	<i>Withdrawal symptoms game online higg domino island</i> terhadap akhlak anak di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya	1. Apa yang biasanya terjadi ketika anak Bapak/Ibu tidak diizinkan bermain Higgs Domino Island atau ketika akses internet tidak tersedia? 2. Bagaimana perubahan sikap anak terhadap orang tua atau anggota keluarga lainnya ketika tidak mendapatkan izin bermain game? 3. Apakah anak pernah menolak ibadah (salat, mengaji) karena ingin main game atau karena sedang kesal tidak bisa main	Orang Tua

		1. Bagaimana perasaanmu jika tidak bisa bermain Higgs Domino Island selama sehari atau lebih? 2. Apa yang biasanya adinda lakukan saat dilarang bermain game oleh orang tua atau saat tidak ada akses internet? 3. Apakah adinda pernah bohong, menyembunyikan, atau diam-diam bermain game tanpa sepengetahuan orang tua?	Anak
3	<i>Tolerance game online higg domino island</i> terhadap akhlak anak di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya	1. Apakah Bapak/Ibu mengetahui bahwa anak-anak di Desa Baru Lempur bermain game online seperti Higgs Domino Island? 2. Menurut Bapak/Ibu, apa alasan anak-anak tertarik bermain game Higgs Domino Island? 3. Apakah Bapak/Ibu pernah melihat adanya perubahan perilaku atau akhlak pada anak sejak bermain game Higgs Domino Island?	Orang Tua
		1. Berapa lama adinda biasanya bermain game tersebut dalam sehari? 2. Apakah adinda merasa game tersebut membuat kamu jadi lebih dekat atau malah menjauh dari orang tua dan teman? 3. Sejak bermain game itu, apakah adinda merasa ada perubahan dalam sikap kamu?	Anak
4	<i>Negative repercussion game online higg domino island</i> terhadap akhlak anak di Desa Baru Lempur Kecamatan Gunung Raya	1. Apakah Bapak/Ibu mengetahui bahwa anak Bapak/Ibu atau anak-anak di sekitar desa sering bermain game Higgs Domino Island? 2. Sejak anak bermain game tersebut, apakah Bapak/Ibu melihat adanya perubahan perilaku atau kebiasaan yang negatif? 3. Apakah Bapak/Ibu pernah melihat anak menjadi malas belajar, jarang membantu di rumah, atau kurang disiplin dalam beribadah sejak sering bermain game ini?	Orang Tua

		1. Sejak kamu bermain game Higgs Domino Island, apakah ada kebiasaan baik yang mulai kamu tinggalkan? 2. Apakah kamu pernah merasa marah, kesal, atau berkata kasar ketika kalah dalam bermain game ini? 3. Apakah kamu pernah bermain sampai larut malam atau diam-diam bermain tanpa sepengetahuan orang tua?	Anak
--	--	---	------

VALIDATOR

.....

Lampiran 5**Pedoman Dokumentasi**

Dokumentasi: Kepala Desa Baru Lempur



Dokumentasi: Orang Tua Desa Baru Lempur



Dokumentasi: Orang Tua Desa Baru Lempur



Dokumentasi: Anak Desa Baru Lempur



Dokumentasi: Anak Desa Baru Lempur



Dokumentasi: Anak Desa Baru Lempur

Lampiran 6**Daftar Riwayat Hidup**

Nama : Melan Tutista
 Tempat/Tanggal Lahir : Dusun Baru Lempur/ 09 Februari 2004
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Alamat : Desa Baru Lempur, Kecamatan Gunung Raya
 Nama Orang Tua
 Ayah : Zukri
 Ibu : Bainar
 Pekerjaan Orang Tua
 Ayah : Tani
 Ibu : Tani

Jenjang Pendidikan :

No	Nama Sekolah	Tempat	Tahun Lulus
1	Sekolah Dasar Negeri No 139/III	Lempur Mudik	2016
2	MTs Lempur	Desa Baru Lempur	2019
3	Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Kerinci	Desa Baru Lempur	2022
4	Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci	Sungai Liuk	2025