

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman yang semakin modern dan berkembang pesat menuntut manusia agar mampu mempergunakan teknologi yang semakin canggih. Sebagai contoh yang paling nyata adalah berkembangnya dunia maya (internet). *Internet* merupakan salah satu kemajuan teknologi yang dihasilkan dari kreativitas manusia. Salah satu bukti dari perkembangan internet adalah dengan hadirnya *game online*, yakni sebuah permainan yang dilakukan secara *online* (Khoiriyah, 2019:6).

Bermain merupakan salah satu kebutuhan bagi manusia, bermain dapat menghilangkan kejenuhan dan rasa penat atas rutinitas yang dirasakan oleh tiap individu, setiap manusia memiliki keinginan yang sama untuk bermain karena bermain merupakan salah satu unsur penting untuk perkembangan fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas, dan sosial remaja. Dari bermain remaja dapat berkembang dan memiliki perilaku sosial yang baik serta mendapatkan ilmu baru dari teman-teman sebaya. *Industry game* tumbuh dengan cepat dan tanpa batasan sejak lahirnya pada tahun 1970-an (Istiqomah, 2016:14).

Di awal tahun 1990-an *game* masih bisa dianggap sebagai komoditas anak-anak, di era 2000 ke atas, *game* sudah menjangkau berbagai bidang seperti hiburan untuk semua kalangan, bisnis, simulasi, edukasi, dan juga pembelajaran virtual (Harsan, 2011:10). Demikian selama 10 tahun terakhir ini jejaring sosial yang banyak penggunaannya yaitu *game online*. Perkembangan *game online* ini cukup pesat baik dikota-kota besar maupun di kota-kota kecil ataupun pedesaan.

Game online merupakan jenis *game* yang cara mengaksesnya menggunakan jaringan internet dan melibatkan banyak pemain sekaligus berinteraksi antara pemain satu dengan yang lainnya dalam waktu yang bersama (Izza, 2019:1-3). Sekarang ini banyak orang tua yang sudah resah jika anak-

anaknya mengetahui tentang game online, meskipun ada dampak positif dari *game online* yaitu mengajarkan anak-anak bermain strategi, berinteraksi dengan orang lain meskipun tidak secara langsung.

Game online sangat diminati oleh para remaja yang menjadi salah satu hiburannya saat jenuh atau saat waktu luang untuk bermain. Masa remaja adalah masa transisi dari anak-anak ke dewasa, masa remaja juga bisa disebut dengan masa perubahan, dimana dalam masa remaja ini seseorang akan mengalami perubahan sikap, fisik, emosi, minat, pola perilaku dan banyak masalah-masalah pada masa remaja. Oleh sebab itu, terdapat dampak yang dihasilkan yaitu menurunnya aktivitas keagamaan pada remaja.

Perilaku sosial anak adalah sikap yang menonjol pada saat di lingkungan masyarakat dan lingkungan keluarga juga sangat mempengaruhi terhadap perilaku anak, orang tua berperan penting dalam proses pembentukan perilaku seorang anak (mubarak. 2021:4). Oleh karena itu dalam keluarga pentingnya membangun komunikasi dengan baik dan sesering mungkin berkomunikasi kepada anak. Proses tumbuh kembangnya anak menjadi pribadi yang baik dibentuk kepribadiannya oleh keluarga, hingga dapat berkembang dengan baik dilingkungan masyarakat yang baik pula.

Perilaku sosial yaitu digunakan untuk menggambarkan perilaku umum anak yang ditunjukkan dalam lingkungannya yang pada dasarnya sebagai respons terhadap apa yang dianggap dapat diterima atau tidak dapat diterima di beberapa kalangan masyarakat. Perilaku sosial ditunjukkan dengan melalui perasaan, sikap, tindakan, keyakinan, atau rasa hormat terhadap orang lain. Perilaku sosial juga merupakan aktivitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri sendiri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial (Hurlock. 2003:262).

Perilaku keagamaan remaja adalah suatu sikap yang menonjol dalam kehidupan beragama, yang mempunyai keyakinan terhadap hal-hal ghoib atau supranatural yang memiliki pengaruh dalam kehidupan, perilaku tersebut muncul

karena adanya konsistensi antara kepercayaan terhadap agama sebagai unsur kognitif, perasaan terhadap unsur agama afektif dan tindakan agama, tindakan terhadap agama sebagai unsur konatif (Syafaat. 2008:35). Jadi perilaku keagamaan merupakan integrasi yang kompleks antara ketiganya.

Oleh sebab itu religiusitas sangat dibutuhkan remaja untuk pendampingan atau arahan dari orang tua, karena masa remaja ini masih dalam tahap mengembangkan pola pikir yang nantinya bisa mempengaruhi dalam melakukan kegiatan keagamaannya. Jika remaja tidak bisa melakukan kegiatan keagamaan dengan baik, maka akan berdampak pada kurangnya ketaatan remaja pada semua hal, mulai dari kurangnya ketaatan dalam melaksanakan ibadah, seperti sholat lima waktu, mengaji, puasa, dan mengikuti kegiatan-kegiatan keagamaan yang diadakan remaja masjid. Dalam Islam usia remaja adalah usia yang paling dibanggakan, bukan hanya memperhatikan pertumbuhan, perkembangan serta perubahan biologis remaja saja, namun yang lebih penting mempersiapkan remaja menjadi generasi yang paham dalam mengintegrasikan nilai-nilai akhlak, iman, dan pengetahuan. Islam sangat memperhatikan remaja, ada hal-hal yang boleh dilakukan dan tidak, misalnya remaja tidak boleh lagi meninggalkan sholat lima waktu, tidur terpisah dengan orang tua (Jannah, 2017:247).

Menurut penulis Ada beberapa game online yang banyak dikagumi oleh masyarakat Indonesia terutama remaja yang menggunakan *gadget*, game online *Mobile Legend, Free Fire, Among Us*. Hasil dari observasi dibawah ini dapat dirangkum, ketergantungan bermain *game online* lebih banyak remaja yang memungkinkan mengalami kecanduan dengan mudahnya akses yang tersedia seperti *wifi/paket data*. Orang tua membelikan gadget untuk belajar daring(*online*) sehingga anak salah mempergunakannya untuk bermain game dan terlena dengan tingkatan-tingkatan pada *game* tersebut hingga terbawa suasana dan sering melihat adegan-adegan berkelahi, hingga remaja dapat meniru adegan-adegan tersebut di kehidupan nyata, menyebabkan remaja tersebut menjadi arogan atau emosi yang tidak bisa terkontrol, sangat mempengaruhi dalam perilakunya.

Dari hasil observasi perilaku sosial remaja juga akan terdampak karena ketergantungan bermain game didukung dengan adanya wabah penyakit covid-19, yang diharuskan masyarakat tidak boleh keluar rumah untuk sementara waktu hingga wabah tersebut hilang atau berkurang. Sehingga anak lebih sering bermain game agar tidak jenuh selama di rumah dan tetap bisa bersosial atau berinteraksi dengan teman sebayanya melalui game online tersebut.

Sebagai orang tua dalam mengatasi kecanduannya dalam bermain game online anak dengan membatasi dalam bermain *game online*, membatasi anak dalam memakai *gadget*, memilih lingkungan yang baik dan memberikan anak kegiatan-kegiatan yang positif seperti mengikuti kegiatan marawis, bermain sepak bola, mengikuti pengajian di madrasah, dll. Oleh karena itu saat ini banyak remaja yang mengakses *game online*, remaja tersebut rela untuk berjam-jam duduk di teras rumah atau sambil tiduran di kamarnya, nongkrong di warung atau bermain bersama (mabar) di rumah salah satu temannya hanya untuk bermain *game online*, serta mereka mengabaikan kewajibannya dalam beribadah dan juga melakukan kewajiban mereka sebagai seorang pelajar yaitu belajar. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “***Game Online Dalam Perilaku Sosial DAN Keagamaan Remaja (Dusun Pahing) di Desa Sindangsari Kec. Sindangagung Kab. Kuningan***”.

B. Rumusan Masalah

Peneliti difokuskan pada permasalahan dampak *game online* terhadap perilaku sosial keagamaan remaja. Adapun masalah utama yaitu: “Apakah *game online* sangat berdampak terhadap perilaku sosial keagamaan remaja di Desa Sindangsari Kec. Sindangagung Kab. Kuningan ?”

1. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

- a. Faktor penyebab remaja tertarik pada *game online* di Desa Sindangsari

- b. Dampak *game online* terhadap perilaku sosial dan perilaku keagamaan remaja di Desa Sindangsari

2. Pembatasan Masalah

Pembatasan suatu masalah yang digunakan untuk menghindari adanya pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembatasan sehingga penelitian bisa lebih fokus dan tujuan penelitian tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

- a. Luas lingkup hanya meliputi faktor-faktor penyebab, perilaku sosial dan keagamaan remaja.
- b. Informasi yang disajikan yakni: dampak positif dan negatif dari bermain *game online*, faktor penyebab dan perilaku sosial yang menyebabkan dampak terhadap perilaku dan kehidupan kesehariannya..

3. Pertanyaan Penelitian

Secara rinci penelitian ini di rumuskan ke dalam peranyaan penelitian sebagai berikut :

- 1) Bagaimana faktor para remaja tertarik pada *game online* di Desa Sindangsari ?
- 2) Bagaimana dampak *game online* terhadap perilaku sosial remaja di Desa Sindangsari ?
- 3) Bagaimana dampak *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Sindangsari ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

- 1) Untuk mengetahui tentang ketertarikan para remaja pada *game online* yang berada di Desa Sindangsari.
- 2) Untuk mendeskripsikan mengenai dampak dari *game online* pada perilaku sosial remaja di Desa Sindangsari.

- 3) Untuk mendeskripsikan mengenai dampak dari *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Sindangsari.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Secara teoritis penelitian ini diharapkan bermanfaat dan menjadi masukan bagi pengembangan penelitian serupa, untuk penelitian-penelitian selanjutnya. Agar menjadi bahan referensi untuk penelitian tentang permasalahan sosial, khususnya pada penelitian mengenai dampak *game online* terhadap perilaku sosial dan keagamaan remaja. Bagi kedua orang tua mampu membimbing anaknya untuk tidak meninggalkan kewajibannya dalam beribadah.
2. Sedangkan secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu pelajaran bagi anak-anak khususnya remaja di Dusun Pahing Desa Sindangsari dalam bermain *game online* yang berlebihan dan sangat berpengaruh terhadap keagamaan atau ibadahnya.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa berguna bagi jurusan Bimbingan Konseling Islam (BKI) baik secara teoritis maupun praktis.

1) Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan tambahan wawasan ilmu pengetahuan, bagi jurusan khususnya pada program mata kuliah psikologi agama, psikologi perkembangan, akhlak tasawuf, bimbingan konseling pendidikan, konseling sosial, penyuluhan agama.

2) Secara praktis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan atau menambah bahan referensi atau informasi bagi para peneliti. Diharapkan penelitian ini akan

menambah sikap sopan santun terhadap orang yang lebih tua, dan juga bisa memanfaatkan waktu untuk kegiatan-kegiatan yang bermanfaat.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Penelitian tentang game online telah banyak dilakukan, terbukti adanya berbagai karya ilmiah yang persis dengan judul penelitian penulis, dan menjadikan referensi untuk memperkaya bahan kajian pada penelitian penulis. Berikut beberapa dari penelitian terdahulu berupa beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Khoiriyah (2019) dalam judul skripsinya “Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan”. Menggunakan jenis pendekatan kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak *game online* perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu dan usaha da’i dalam meningkatkan pelaksanaan ibadah sholat lima waktu.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa, dampak *game online* terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu: (a) dampak positif terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu yakni meningkatkan konsentrasi, menjadikan disiplin, meningkatkan kemampuan tentang komputer, dan mempererat tali silaturahmi. (b) dampak negatif *game online* terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu yaitu melalaikan sholat, terbengkalai kegiatan dunia nyata, perubahan sikap dan perilaku. (c) usaha da’i dalam meningkatkan

ibadah sholat lima waktu dengan cara menyampaikan di khutbah jum'at kerana kurangnya media untuk menyampaikan pesan dakwah.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian penulis meneliti tentang ibadah dan dampak-dampak dari game online hanya saja fokus penelitiannya pada kewajiban-kewajiban anak remaja tersebut tidak hanya dalam ibadah sholat saja dan dampak yang dapat merubah perilaku anak tersebut. Adapun perbedaannya dapat dilihat dari teknik penelitian yang akan diteliti dan menggunakan teori yang berbeda. Manfaat dari penelitian ini dapat menjadi referensi atau perbandingan untuk penulis-penulis lainnya.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Faiq Khoridatul Izza (2019) dalam judul skripsinya “Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Modopuro Mojosari”. Menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian ini menjelaskan tentang faktor pendorong para remaja menjadi tertarik pada game online, menganalisis mengenai dampak game online pada perilaku keagamaan remaja, pendapat orang tua tentang perilaku keagamaan remaja yang mengakses game online. Dalam penelitian ini memfokuskan pada perilaku seseorang yang didasari pada dimensi keyakinan yang menyangkut pada keyakinan seseorang terhadap ajaran agamanya serta dimensi keyakinan ini erat kaitannya sama keyakinan seseorang dimensi peribadatan yaitu mengarah pada pengalaman-pengalaman ibadah khususnya, supaya mengetahui sejauh mana rutinitas seseorang dalam berperilaku sesuai dengan ajaran agamanya.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian penulis yaitu tentang Faktor penyebab dan dampak dari bermain *game online* tersebut, yang menyebabkan anak bermain game online, yang pertama. Kurangnya komunikasi yang maksimal antara anak dengan anggota keluarga, Kedua. Pengawasan orang tua yang kurang kepada anak,

Ketiga. Kesalahan pola asuh dari orang tua kepada anak, Keempat. Kejenuhan atau merasa bosan seorang anak akan rutinitas yang monoton. Dampaknya menyebabkan anak menjadi malas melakukan kewajiban beribadah, kewajiban dalam belajar, dll. Sedangkan perbedaannya adalah permasalahan masalah yang akan diteliti peneliti mengenai perilaku keagamaan anak remaja dan wilayah kajian yang berbeda. Manfaat dari penelitian ini dapat mengetahui dampak game online terhadap perilaku keagamaan dari desa tersebut dan bisa menjadi referensi untuk penulis lainnya.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Lolan Wiko Putra, Akmal Sutja, Affan Yusra dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 24 Kota Jambi”. Menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian ini menjelaskan ketagihan akan bermain game online adalah kondisi perilaku seseorang yang gemar berebihan bermain suatu game hal tersebut dikarenakan pesatnya perkembangan teknologi. Penelitian ini dilaksanakan karena maraknya pemberitaan mengenai pengaruh ataupun dampak yang timbul dari permainan game online pada kehidupan remaja yang dalam hal ini peneliti memfokuskan pada pengaruh yang ditimbulkan terhadap perilaku sosial. Perilaku sosial merupakan tingkah laku remaja untuk menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam masyarakat.

Penelitian ini menjelaskan tentang siswa kelas VIII telah kecanduan bermain game, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku sosial siswa kelas VIII di SMP Negeri 24 kota Jambi persentase sebesar 25,56%. Untuk nilai perilaku sosial diperoleh sebesar 46,87%. Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel kecanduan game online (x) terhadap variabel perilaku sosial (y) di SMP

Negeri 24 kota Jambi dengan persentase 43,3% dengan kategori penafsiran yang cukup tinggi memberi pengaruh.

Persamaan penelitian diatas dengan penelitian penulis adalah tentang dampak dari kecanduan bermain game online terhadap perilaku sosial anak, yang sangat mempengaruhi perilaku anak setelah kecanduan bermain game online. Sedangkan perbedaannya dari penelitian diatas adalah wilayah kajian dan anak siswa kelas VIII. Manfaat dari penelitian ini sangat membantu penulis untuk di jadikan perbandingan dan referensi tentang dampak dari game online terhadap perilaku sosia anak remaja.

G. Kerangka Teori

Penulis menggunakan kerangka penelitian merupakan menggunakan sejumlah kerangka teori yang relevan dengan menggunakan game online dalam perilaku keagamaan remaja.

1. Dampak Game Online

Menurut Bobby Bodenheimer, *game online* merupakan sebagai program permainan yang bersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja, dan dapat dimainkan bersama secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung komputer (Khoiriyah,2019:23). *Game online* merupakan bentuk permainan yang menggunakan jejaring internet, *game online* bisa dimainkan melalui komputer, laptop, tablet, dan yang biasa digunakan di masyarakat *smartphone*. *Game online* permainan yang terbatas pada perangkat digunakan dan harus menggunakan jaringan internet agar dapat digunakan.

Menurut Andrew Rolling dan Ernest Adams (dalam Aji. 2012:37), game online adalah sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama.

Dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Dampak game online dibagi menjadi dua diantaranya:

a. Dampak positif

Dampak positif menurut Dr. Jo Bryce, mengemukakan dampak positif game online yakni sebagai seorang gamer sejati mereka mempunyai daya konsentrasi tinggi yang akan digunakan untuk menuntaskan semua tugas. Dilansir dari David Christiantho (dalam inigame.id) menyatakan bahwa dampak positif di bagi menjadi beberapa bagian diantaranya: Pertama, dalam bermain game juga dapat membuat anak fokus terhadap sesuatu. Kedua, meningkatkan kemampuan dalam bahasa inggris. Karena dari beberapa game menggunakan bahasa inggis, sehingga dapat mengasah kemampuan dalam berbahasa inggris.

Ketiga, dapat membantu anak untuk melatih kesabaran, karna dalam permainan diperlukan kesabaran dan ketekunan dalam bermain game hingga bermain berulang-ulang. Ketika gamers sudah naik level yang lebih tinggi, dilatih untuk bersabar agar tidak pantang menyerah sampai permainan selesai. Keempat, dapat menghilangkan stress atau rasa jenuh, karena setelah melakukan kegiatan sehari-hari atau menghadapi permasalahan yang dihadapi, dengan bermain game akan mengurangi rasa lelah dan penat dalam diri anak. Kelima, dapat menghasilkan uang untuk beberapa orang, yang sudah pro bermain game hingga dijadikan ladang penghasilan untuk menghasilkan uang.

b. Dampak negatif

Dampak negatif menurut KPAI, game online memiliki korelasi kuat pada kasus kekerasan pada anak dan remaja. Dampak negatif dari bermain game dibagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut. Pertama, penurunan dalam konsentrasi belajar anak, disebabkan karena kebanyakan mengakses game online. Kedua, membuang-buang waktu, karena menghabiskan waktunya untuk bermain game di *smartphone* akan mengakibatkan para

pelajar lebih memikirkan strategi menyelesaikan game mulai dari tahap awal hingga dapat mengalahkan lawannya, hingga melalaikan tugas sekolahnya. Ketiga, membuat mata kurang sehat dikarenakan dari radiasi smartphome. Keempat, malas mandi dan makan, para gamer jika sudah nyaman dan fokus dalam bermain game, mereka akan lupa atau malas untuk beranjak dari tempatnya bermain game, hingga menghiraukan perintah orang tuanya (Maria. 2016:496). Kelima, kerugian dalam finansial, dalam bermain game sangat di butuhkan jaringan internet untuk bermain game, karena tidak menutup kemungkinan mereka akan menghabiskan uangnya untuk memenuhi dalam bermain game. Keenam, banyak adegan di game online yang mengajarkan untuk melakukan tindakan kriminal serta kekerasan, seperti: tawuran, pengerusakan, pembunuhan dan pemerkosaan, yang secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar seorang individu. dengan beberapa kasus kekerasan yang penuh diberitakan oleh media massa, yang melibatkan anak-anak dan remaja sebagai pelakunya adalah bukti nyata bahwa game online dapat merusak perkembangan mental seseorang (Ridwan. 2015:86). Diantaranya seseorang yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh game online yakni: anak mudah marah, mencuri, emosional, dan berkata-kata kasar.

Jadi dalam penjelasan diatas dalam memenuhi kesenangan anak dalam bermain game online kebutuhan ada dampak positif dan negatifnya. Hal tersebut sangat beralasan karena dunia didalam permainan daring ada yang mengajak untuk mengikutinya sehingga seseorang sulit untuk tumbuh menjadi dewasa. Remaja yang sudah terpengaruh biasanya, akan ditandai dengan sikap pemalu, kurang percaya diri, bersifat kekanak-kanakan, dan emosi susah dikontrol. Jika game tersebut lebih banyak negatif terhadap perilaku anak atau menjadi kehambat dalam kegiatan kesehariannya, maka orang tua atau keluarga wajib mengontrol anak dalam menggunakan gadget agar tidak terus-menerus bermain game.

2. Perilaku Sosial

Menurut teori perilaku sosial maupun teori perkembangan kognitif menyatakan bahwa perilaku yang ada pada diri seseorang berlandaskan pada pertimbangan-pertimbangan moral kognitif. Perilaku sosial adalah aktivitas seseorang yang dapat diamati orang lain atau instrument penelitian terhadap suatu perangsang atau situasi yang dihadapi berkaitan dengan sosial kemasyarakatan (Robert. 2013:102). Atau dapat dikatakan bahwa perilaku sosial merupakan tindakan-tindakan yang berkaitan dengan segala perbuatan yang secara langsung berhubungan atau dihubungkan dengan nilai-nilai sosial yang ada dalam masyarakat.

Manurut Harlock (dalam saniyah. 2021:138) menyatakan bahwa perilaku sosial adalah aktivitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain, dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial. Karena sering bermain game online dapat berdampak pada perilaku anak, terutama pada perilaku sosial anak dengan lingkungan terutama dalam keluarga. Ditambah dengan adanya wabah penyakit covid-19 yang menyebabkan orang-orang tidak bebas atau leluasa keluar rumah karena takut tertular penyakit tersebut. Hingga anak sulit dalam bersosialisasi dan belajar diluar rumah seperti ke sekolah, perilaku anak di saat sedang asik bermain game online sangat susah untuk mendengarkan orang lain yang sedang berbicara atau disaat orang lain sedang meminta tolong kepadanya. Peduli sosial sebagai tindakan serta sikap yang berkeinginan untuk memberikan bantuan kepada orang lain.

3. Keagamaan Remaja

Keagamaan berasal dari kata agama yang berkaitan dengan ikatan dengan tuhan, kitab suci, keimanan, keyakinan, kepercayaan dan segala bentuk ketaqwaan, serta ajaran-ajaran yang ada didalamnya. Keagamaan adalah segala yang disyariatkan oleh Allah swt dengan perantaraan Rasul-Nya, berupa perintah dan larangan serta petunjuk kesejahteraan dalam hidup.

Agama juga berpegang pada nilai akal. Sebagai umat yang di karunia akal, manusia harus mempergunakan segenap potensi akal guna mencapai tujuan hidup yang berlandaskan syariat islam (Madjid. 2003:6).

Remaja adalah masa peralihan dari anak-anak ke masa dewasa, pada hakikatnya sedang berjuang untuk menemukan jati diri. Kondisi dimana kejiwaan manusia akan mengalami banyak gejala dari dunia luar yang dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap dirinya, dengan pada dasarnya remaja sudah memiliki sifat mudah terpengaruh, suka meniru dan rasa ingin tampil, dan semakin membuat langkah yang dilakukan tanpa memikirkan resiko dan menjurus pada suatu perbuatan yang melanggar norma agama (sundari. 2004:53).

Menurut Glock dan Stark (dalam sundari. 2004:54) mengatakan bahwa religiusitas adalah keseluruhan dari fungsi jiwa individu mencakup keyakinan, perasaan dan perilaku yang diarahkan secara sadar dan sungguh-sungguh pada ajaran agamanya dengan mengerjakan tata cara ibadah wajib maupun sunah serta pengetahuan agama dalam diri anak.

Jadi dalam diri remaja haruskan untuk menjalankan kewajibannya ibadah. Religiusitas remaja merupakan suatu perilaku keberagamaan yang berupa penghayatan terhadap norma-norma ajaran agama yang dianut remaja. Adanya keyakinan dalam hati, ketaatan dalam beribadah, penghayatan, dan pengetahuan mengenai agama yang dianutnya.