

**DAMPAK GAME MOBILE LEGEND BANG BANG TERHADAP KARAKTER
DISIPLIN MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

IAIN PONOROGO

SKRIPSI



OLEH

HAMAS FANANI
NIM. 210316397

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
NOVEMBER 2020**

ABSTRAK

Fanani, Hamas. 2020. *Dampak Game Mobile Legend Bang Bang Terhadap Karakter Disiplin Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo.* **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing, Dr. Ju` Subaidi, M.Ag.

Kata Kunci: Karakter Disiplin, Game Online, Mobile Legend

Pendidikan adalah institusi yang menjadi media internalisasi nilai-nilai budaya ke dalam sikap dan perilaku peserta didik. Oleh karena itu, semua kegiatan pembelajaran diarahkan pada pembentukan karakter seperti tanggung jawab, jujur disiplin dan lain-lain agar peserta didik memiliki karakter yang kuat pada dirinya. Banyaknya hambatan dalam mencapai tujuan pendidikan untuk memiliki peserta didik yang berkarakter memang tidak lah mudah di tanggulasi. Seiring juga dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat di zaman modern ini, telah banyak menghasilkan suatu alat canggih yang dapat mempermudah pekerjaan manusia dalam kesehariannya, salah satunya adalah *smartphone*. Diciptakannya *smartphone* adalah sebagai alat untuk mempermudah kegiatan sehari-hari termasuk dalam kegiatan pembelajaran dan pembentukan karakter pada peserta didik, akan tetapi saat ini banyak yang menggunakannya untuk hal yang kurang bermanfaat seperti bermain game online mobile legend bang bang. Yang tanpa di sadari dapat menimbulkan dampak negatif terhadap karakter disiplin mahasiswa khususnya dalam hal perkuliahan.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan karakter disiplin mahasiswa FATIK IAIN Ponorogo. (2) Mendeskripsikan dampak game mobile legend bang bang terhadap karakter disiplin mahasiswa FATIK IAIN Ponorogo. (3) Mengetahui upaya mahasiswa FATIK IAIN Ponorogo dalam meningkatkan karakter kedisiplinan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus. Prosedur pengumpulan datanya adalah dengan observasi partisipasi pasif, wawancara terstruktur dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah reduksi, data display dan kemudian ditarik kesimpulan sesuai dengan tujuan penelitian.

Dari analisis data diperoleh hasil: (1) Mahasiswa FATIK di IAIN Ponorogo yang bermain game Mobile Legend kurang memenuhi kriteria peserta didik yang memiliki karakter disiplin yang baik dalam perkuliahan. (2) Bermain game online mobile legend bang bang memiliki dampak pada beberapa aspek kehidupan, seperti pada aspek psikologis yang bisa membuat senang, menghilangkan stress tetapi membuat kecanduan. Aspek ekonomis yaitu dapat menghasilkan uang tetapi kurang efisien waktu dalam mengerjakan suatu hal. Aspek sosiologis dapat menambah lingkup pertemanan tetapi membuat diri menjadi anti sosial dan kurang peka terhadap krisis di lingkungan. Dan pada aspek akademis yaitu mahasiswa dapat mempelajari suatu hal secara mendetail tetapi dapat juga membuat mahasiswa menjadi kurang disiplin dalam perkuliahan. (3) Mahasiswa FATIK IAIN Ponorogo dapat meningkatkan karakter disiplinnya dengan usaha yang dilakukan seperti selalu mengingat tujuan atau cita-cita yang ingin mereka capai, meninggalkan sesuatu yang kurang bermanfaat, membuat daftar prioritas yang akan dikerjakan dan menjalin hubungan dengan orang yang memiliki karakter disiplin yang baik.

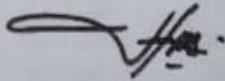
LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Hamas Fanani
NIM : 210316397
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Dampak Game Mobile Legend Bang Bang Terhadap Karakter Disiplin Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah

Pembimbing



Dr. Ju' Subaidi, M.Ag
NIP.196005162000031001

Ponorogo, 10 November 2020.

Mengetahui,

Ketua
Jurusan Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri
Ponorogo



Wathoni, M.Pd. I
NIP.1966252003121002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : **HAMAS FANANI**
NIM : 210316397
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : **DAMPAK GAME MOBILE LEGEND BANG BANG
TERHADAP KARAKTER DISIPLIN MAHASISWA FAKULTAS
TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN PONOROGO**

Telah dipertahankan pada sidang Munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 24 November 2020

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Agama Islam, pada :

Hari : Senin
Tanggal : 14 Desember 2020

Ponorogo, 14 Desember 2020
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

Dr. AHMADI, M.Ag.
NIP. 196512171997031003

Tim Penguji Skripsi :

1. Ketua Sidang : **Dr. UMI ROHMAH, M.Pd.I**
2. Penguji I : **Dr. AB. MUSYAFAT' FATHONI, M.Pd.I**
3. Penguji II : **Dr. JU'SUBAIDI, M.Ag**

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

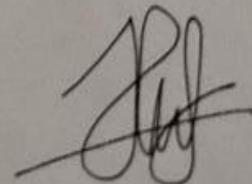
Nama : Hamas Fanani
NIM : 210316397
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Dampak Game Mobile Legend Bang Bang Terhadap Karakter Disiplin Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo

Menyatakan bahwa naskah skripsi/tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat di akses di atheses.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 29 Desember 2020

Penulis



Hamas Fanani

NIM 210316397

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hamas Fanani

NIM : 210316397

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Skripsi : Dampak Game Mobile Legend Bang Bang Terhadap Karakter Disiplin

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo

dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 10 November 2020

Yang membuat pernyataan



Hamas Fanani

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan hingga kini adalah media yang masih diharapkan oleh banyak orang untuk meningkatkan kecerdasan sekaligus kepribadian manusia menjadi lebih baik. Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang semakin canggih menuntut manusia untuk semakin cerdas dan berkarakter dalam menyikapi berbagai hal. Karena itu, pendidikan di Indonesia terus menerus di bangun dan dikembangkan untuk menciptakan generasi penerus sesuai yang diharapkan. Perbaikan sumber daya manusia itu terus di upayakan melalui jalur pendidikan.

Pendidikan merupakan upaya yang terencana dalam proses membimbing individu agar tumbuh berkembang menjadi manusia yang mandiri, bertanggung jawab, kreatif, berilmu, sehat, dan berakhlak (berkarakter) mulia.¹ Karakter suatu bangsa dibangun melalui pendidikan. Melalui pendidikan yang bermutu, suatu bangsa menyongsong masa depan yang lebih baik.²

Dalam menciptakan pendidikan yang bermutu, program pemerintah dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menegaskan: pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Pasal 3).³ Berdasar pada fungsi

¹ Yuni Suprihatin, “*Model Pengembangan Pendidikan Karakter Disiplin dan Peduli Sosial Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Ponorogo*”, (Skripsi, IAIN Ponorogo, Ponorogo, 2019), 6.

² *Ibid.*, 6.

³ *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 No. 20, Tahun 2003.*

dan tujuan pendidikan tersebut, bisa kita ketahui bahwa upaya pengembangan dan peningkatan kualitas seluruh lembaga pendidikan harus lebih menekankan pada adanya pendidikan karakter terhadap peserta didiknya untuk mendapatkan kualitas manusia yang diharapkan sesuai dengan gambaran yang tercantum dalam undang-undang tersebut.⁴

Hal tersebut juga di tegaskan lagi dalam Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 pasal 3 tentang Penguatan Pendidikan Karakter, yang berisi bahwa penguatan pendidikan karakter (PPK) dilaksanakan dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter terutama meliputi nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, cinta lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab.⁵

Pendidikan adalah institusi yang menjadi media internalisasi nilai-nilai budaya ke dalam sikap dan perilaku peserta. Oleh karena itu, semua kegiatan pembelajaran diarahkan pada pembentukan karakter, penanaman nilai-nilai budaya dan pengembangan potensi setiap siswa agar mereka tumbuh cerdas, kreatif, inovatif, dan berakhlak mulia.

Menurut Zidni Muzakki dalam skripsinya yang berjudul Internalisasi Nilai Karakter Cinta Tanah Air Siswa Melalui Ekstrakurikuler Drumband di SDN Bandar 1 Pacitan,

pendidikan karakter sendiri memiliki makna lebih tinggi dari pendidikan moral, karena pendidikan karakter tidak hanya berkaitan dengan masalah benar-salah, tetapi bagaimana menanamkan kebiasaan (*habit*) tentang hal-hal yang baik dalam kehidupan, sehingga anak/peserta didik memiliki kesadaran, dan pemahaman yang tinggi, serta kepedulian dan komitmen untuk menerapkan kebajikan dalam kehidupan sehari-hari.⁶

P O N O R O G O

⁴ Mulyasa, *Manajemen Pendidikan Karakter*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 7.

⁵ *Peraturan Presiden Bab I Pasal 3 No. 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter*.

⁶ Zidni Muzakki, "Internalisasi Nilai Karakter Cinta Tanah Air Siswa Melalui Ekstrakurikuler Drumband di SDN Bandar 1 Pacitan", (Skripsi, IAIN Ponorogo, Ponorogo, 2018), 2.

Pada penerapannya dalam proses pembelajaran untuk mencetak manusia yang berkarakter pun memiliki beberapa ragam cara seiring dengan berkembangnya zaman, baik dari segi kurikulum, metode, dan regulasi pemerintah. Tak terkecuali dengan media pembelajaran, dengan berkembangnya teknologi pada saat ini hingga menghadirkan sebuah perangkat teknologi salah satunya *smartphone*. Perangkat ini memiliki beragam fungsi yang mempermudah peserta didik untuk memahami suatu pelajaran dalam setiap proses pembelajaran. Tentunya juga dapat membentuk karakter dari peserta didik melalui beragam fitur yang ada di dalamnya.

Menurut Kemendiknas, karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (*virtues*) yang di yakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak.⁷ Dengan demikian dapat di katakan karakter adalah suatu kebiasaan baik seperti bersikap jujur, tanggung jawab, disiplin dan sifat mulia lainnya.

Sayangnya fakta di lapangan berbeda dengan teori di atas, saat ini keresahan yang kerap muncul di Indonesia adalah sikap disiplin. Indonesia memiliki tingkat disiplin yang rendah hal ini senada dengan yang dikatakan oleh bapak presiden RI Joko Widodo pada saat memberikan kuliah umum pendidikan Akademi Bela Negara Partai Nasdem di Jakarta, Minggu (16/7/2017). Beliau berkata “bagaimana negara lain bisa maju tanpa sumber daya alam, dan kita yang ingin mengejar kemajuan mereka. Tapi kalau etos kerja, disiplin nasional ini tidak terus kita gaungkan, sulit rasanya mengejar mereka”.⁸ Memang pada kenyataannya seperti itu gambaran masyarakat di Indonesia saat ini, dan itu terjadi di semua kalangan. Tak terkecuali di kalangan mahasiswa sebagai *agent of change*, yang seharusnya dapat membawa perubahan kepada masyarakat sekitar tetapi tidak menunjukkan dampak perubahan

⁷ Kemendiknas, *Panduan Pendidikan Karakter di SMP*, (Jakarta: Dirjen Pendas, 2011), 14.

⁸ Syarif, Hasan. “Jokowi Nilai Tingkat Disiplin Masyarakat Indonesia Sangat Rendah”, *Obsessionnews.com*, 16 Juli 2017. 1.

itu, salah satunya terkait karakter disiplin yang diharapkan. Hal ini bisa terjadi karena disebabkan oleh banyak faktor dan salah satu di antaranya adalah kehadiran *smartphone*.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berkembang pesat di zaman modern ini, teknologi yang berkembang pesat di antaranya adalah internet dan *smartphone*. *Smartphone* merupakan perangkat elektronik yang di rancang dengan berbagai fitur menarik untuk memudahkan berbagai pekerjaan. Begitu pula internet yang sekarang dapat dengan mudah di akses oleh seluruh orang di dunia. Menurut Kusumawardhani (2015), awal mula perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dimulai dengan media elektronik, munculnya internet sebagai media elektronik berfungsi sebagai alat perantara dalam melakukan interaksi satu sama lain antar sesama manusia seperti media sosial, aplikasi-aplikasi penunjang hiburan, dan sebagainya.

Awal mula diciptakannya *smartphone* adalah sebagai alat untuk mempermudah kegiatan kehidupan sehari-hari, dan kini berubah menjadi bencana. Di katakan bencana apabila seseorang tidak dapat menggunakan *smartphone* tersebut dengan bijak, dan malah menggunakannya dengan hal-hal yang kurang bermanfaat. Salah satunya adalah menggunakan *smartphone* untuk bermain game. Permainan yang dahulu tradisional, kini sudah beralih menjadi serba elektronik. Permainan elektronik ini dapat dilakukan di dalam ruangan, sehingga tanpa mengharuskan keluar rumah untuk melakukannya. Ada pula permainan dengan berlainan tempat serta jangkauan yang sangat jauh, seperti game online. Jenis game seperti ini di sebut dengan multiplayer online game atau biasa di sebut dengan game online yang melibatkan banyak permainan sekaligus untuk saling berinteraksi satu dengan yang lainnya dalam waktu yang bersamaan.⁹

⁹ Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online*, (Jakarta: PT. TransMedia, 2011), 1.

Game online adalah game yang hanya bisa kita mainkan di komputer atau telepon seluler saat terhubung dengan jaringan internet.¹⁰ Permainan elektronik yang di dukung sistem jaringan seperti *x-box*, *nitendo*, *playstation*, game *PC* dan *smartphone*, selain sebagai sarana hiburan game online berfungsi sebagai sarana sosialisasi dan juga edukasi. Game online mengajarkan sesuatu yang baru karena adanya frekuensi bermain yang sering. Penggunaan sarana hiburan antara lain game online secara berlebihan tentu membawa dampak. Adanya game online yang bisa dimainkan kapan saja, tanpa di sadari hal tersebut dapat membuat seseorang menjadi kecanduan dan lalai dalam menjalankan aktivitasnya hingga dapat pula berpengaruh terhadap perilaku disiplinnya. Bagi remaja hal ini dapat berpengaruh terhadap perilaku remaja yang mengarah pada penyimpangan sosial yang berdampak negatif.¹¹ Dari berbagai macam game yang ada, game dengan genre MOBA (*Massive Online Battle Arena*) memang cukup populer. Game ini dimainkan oleh beberapa orang sekaligus dalam satu waktu. Dan dalam permainan akan di bagi menjadi dua tim yang akan bertarung memperebutkan kemenangan. Kemenangan dapat diraih jika tim dapat menghancurkan bangunan tertentu milik lawan.

Salah satu game bergenre MOBA yang paling populer di Indonesia sekarang adalah Game Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) dari pengembang perusahaan game *Moonton* yang berasal dari China, hal itu ditandai dengan menjadi juaranya tim EVOS SPORT dari Indonesia pada turnamen tingkat Internasional yang di selenggarakan tanggal 11-17 November 2019 di Axiata Arena, Bukit Jalil Malaysia, dimana hal tersebut menjadi salah satu wujud dari perkembangan teknologi elektronik yang semakin hari semakin pesat pada era globalisasi saat ini. Bermain game memang menjadi hal yang paling di minati dan di sukai oleh kalangan remaja

¹⁰ Sepri Ridho, "Game Online Dan Religiusitas Remaja", (Skripsi, Universitas Islam Raden Intan Lampung, Bandar Lampung, 2018), 4.

¹¹ Mimi Ulfa, "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Center Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru", (Jurnal JOM. FISIP, Vol. 4, No. Februari 2017), 4.

saat ini, tak terkecuali di kalangan mahasiswa yang begitu sangat antusias bermain game Mobile Legend Bang Bang.

Akhir-akhir ini, peneliti sering menemukan di kalangan mahasiswa FATIK IAIN Ponorogo sebanyak 20% dari 30 mahasiswa tiap kelas yang tidak bisa lepas dari *smartphone*-nya, dan dari berbagai macam gerak-gerik mahasiswa tersebut yang menarik perhatian peneliti adalah seringnya bermain game online Mobile Legends Bang Bang baik itu di dalam kelas, di kos ataupun di warung kopi.¹² Game ini adalah salah satu dari sekian banyak permainan android yang menggiurkan mahasiswa untuk mengurungkan niatnya membaca buku dan mencari pengalaman yang membentuk karakter.

Sesuai dengan hasil observasi yang peneliti peroleh, kecanduan game Mobile Legends Bang Bang juga telah membunuh ruang mahasiswa IAIN Ponorogo untuk hal-hal bermanfaat dalam tiap pertemuan. Akibatnya, terjadilah penyelewengan terhadap perilaku mahasiswa baik di dalam perkuliahan atau di luar perkuliahan, seperti sering terlambat masuk kelas, terlambat mengumpulkan tugas, nilai ujian turun dan tidak adanya ide kreatif yang dapat diskusikan antar mahasiswa.¹³ Karena peneliti melihat banyaknya mahasiswa FATIK yang bermain mobile legend di IAIN Ponorogo, maka peneliti menentukan beberapa kriteria yang layak untuk dijadikan sumber data utama, antara lain mahasiswa yang telah bermain selama satu tahun, memiliki intensitas waktu bermain 5 jam sehari, dan memiliki tingkat divisi legend

Untuk itu peneliti tertarik untuk meneliti tentang dampak game Mobile Legend Bang Bang terhadap disiplin mahasiswa tersebut di dalam perkuliahan. Mewujudkan pendidikan yang bermutu diharapkan dapat dibangun melalui salah satunya karakter disiplin. Seiring dengan upaya pemerintah meningkatkan mutu pendidikan dengan

¹² Lihat Transkrip Observasi nomor 01/O/2-10/2019.

¹³ Lihat Transkrip Observasi nomor 01/O/2-10/2019.

membangun karakter didunia Pendidikan, game MLBB hadir justru menimbulkan berbagai dampak terhadap karakter mahasiswa

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk mengkaji dampak game MLBB terhadap karakter disiplin mahasiswa Fakultas Tabiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, serta banyaknya dampak yang dihasilkan dari bermain game mobile legend bang bang yang tidak mungkin dibahas secara keseluruhan, serta agar pengkajian masalah dalam penelitian ini lebih terfokus dan terarah. Maka peneliti memfokuskan penelitian dalam menganalisis dampak game mobile legend bang bang terhadap karakter disiplin mahasiswa fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan IAIN Ponorogo.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian maka dapat di rumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana karakter kedisiplinan mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo?
2. Bagaimana dampak game mobile legend bang bang terhadap karakter disiplin mahasiswa fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan IAIN Ponorogo?
3. Bagaimana usaha mahasiswa fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan IAIN Ponorogo dalam meningkatkan disiplin?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan karakter disiplin Mahasiswa FATIK IAIN Ponorogo.
2. Mendeskripsikan dampak game Mobile Legend Bang Bang terhadap Karakter disiplin Mahasiswa FATIK IAIN Ponorogo.

3. Mengetahui upaya Mahasiswa FATIK IAIN Ponorogo dalam meningkatkan karakter kedisiplinan.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran berupa teori-teori terhadap dunia pendidikan, khususnya tentang seberapa berpengaruhnya game mobile legend bang bang terhadap karakter disiplin mahasiswa.
- b. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti dapat dijadikan sarana dalam meningkatkan pengetahuan metodologi penelitian dan sarana menerapkan langsung teori-teori yang sudah didapatkan dan di pelajari.
- b. Bagi guru/dosen dapat dijadikan sebagai salah satu sumber informasi untuk mengetahui dampak game dan juga dapat digunakan sebagai tindakan pencegahan terhadap karakter disiplin pada mahasiswa.
- c. Bagi orang tua dapat dijadikan sebagai tindakan untuk mengontrol anak dalam bermain game agar tidak berdampak terhadap karakter disiplin yang di milikinya.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dimaksudkan untuk memudahkan para pembaca dalam memahami isi kandungan yang ada dalam karya tulis ilmiah ini.

Adapun sistematikanya sebagai berikut:

Bab pertama pendahuluan, berisi latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah tujuan penelitian, manfaat penelitian sistematika pembahasan.

Bab kedua kajian teori, berisi telaah hasil penelitian terdahulu dan kajian teori. Bab ini berfungsi sebagai telaah hasil penelitian terdahulu dan mengetengahkan acuan teori yang digunakan sebagai landasan melakukan penelitian yang mencakup nilai karakter, disiplin, dan game online mobile legend bang bang.

Bab ketiga metode penelitian, berisi pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, data dan sumber data, prosedur pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan temuan, dan tahap-tahap penelitian.

Bab keempat temuan penelitian, berisi deskripsi data umum menguraikan tentang profil singkat lokasi penelitian, dan deskripsi data khusus menguraikan tentang game online mobile legend bang bang serta dampaknya terhadap karakter disiplin mahasiswa fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan.

Bab kelima pembahasan, berisi hasil analisis data tentang game mobile legend serta bagaimana dampak game mobile legends bang bang terhadap karakter disiplin mahasiswa fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan IAIN Ponorogo dan usaha yang dilakukan untuk meningkatkan kedisiplinan.

Bab keenam penutup, berisi kesimpulan dan saran dari rumusan masalah serta dapat mempermudah pembaca untuk mengambil inti sari dari penelitian ini.



BAB II

TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU DAN KAJIAN TEORI

A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Untuk memperkuat penelitian yang peneliti lakukan, peneliti mengadakan telaah pustaka dengan cara mencari judul penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti terdahulu, di antaranya sebagai berikut:

1) Skripsi yang ditulis oleh Siti Khoiriyah, Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Ilmu Dakwah dan Komunikasi Universitas Raden Intan Lampung tahun 2018, yang berjudul “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan”. Hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa game online memiliki dampak terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu di desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan. Dampak positifnya adalah meningkatkan konsentrasi, mempererat tali silaturahmi, dan meningkatkan kemampuan tentang komputer. Serta dampak negatifnya adalah melalaikan ibadah sholat 5 waktu, melalaikan kegiatan di dunia nyata, dan perubahan sikap dan perilaku.

Persamaan antara penelitian di atas dengan penelitian ini yaitu meneliti terkait dampak game online serta instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Perbedaannya pada penelitian di atas membahas terkait perilaku dalam menjalankan ibadah sholat lima waktu sedangkan pada penelitian ini membahas terkait karakter disiplin.

b. Skripsi yang di tulis oleh Shonnya Dyah Pramesty, Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri tahun 2019, yang berjudul “Pengaruh Adiktif Game Online dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak terhadap Perilaku Keagamaan Siswa di Kelas XI MAN 2 Ponorogo”. Hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengaruh adiktif game online memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar dan perilaku keagamaan dengan persentase pengaruh sebesar 9,7% sedangkan 90,3% dipengaruhi oleh faktor lain.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti game online dan dampaknya. Perbedaannya, pada penelitian di atas menggunakan pendekatan kuantitatif sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan instrumen penelitian di atas hanya menggunakan wawancara dan dokumentasi sedangkan penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

c. Skripsi yang di tulis oleh Sepri Ridho, Jurusan Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung tahun 2018, yang berjudul “Game Online dan Religiusitas Remaja (Studi di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara).” Hasil penelitian yang dilakukan, penggunaan game online pada remaja Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara relatif tinggi hal itu terlihat dari banyaknya remaja yang menjadi pecandu game online hal itu di dukung oleh semakin banyaknya tempat-tempat untuk bermain game online, dan berdampak pada menurunnya ibadah sholat 5 waktu, menurunnya akhlak baik kepada orang tua, dan menurunnya aktivitas kegiatan remaja masjid (RISMA).

Persamaan penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif. Serta instrument penelitiannya menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Perbedaannya adalah penelitian di atas membahas dampak game online terhadap religiusitas sedangkan pada penelitian ini membahas terkait dampak game online terhadap karakter disiplin.

B. Kajian Teori

1. Karakter Disiplin

a. Pengertian Karakter Disiplin

Akar dari segala tindakan buruk terletak pada hilangnya karakter pada diri individu. Karakter yang kuat adalah hal dasar yang memberikan kemampuan pada manusia untuk hidup bersama dalam kebaikan, kedamaian dan bebas dari tindakan-tindakan kekerasan yang tidak bermoral.¹⁴ Individu yang berkarakter baik adalah individu yang dapat dipertanggung jawabkan setiap keputusan dari perbuatan yang dilakukannya. Seperti halnya dalam diri mahasiswa yang sebagaimana mestinya melaksanakan kewajiban untuk belajar, mengerjakan tugas, menjelajah hal baru dan mencari-cari ide kreatif. Penanaman karakter yang kuat harus lebih ditekankan pada setiap proses pembelajaran yang berkesinambungan dalam membentuk karakter yang diharapkan. Beberapa ahli mengemukakan pendapatnya mengenai definisi karakter yang semestinya di miliki oleh setiap manusia pada umumnya.

Secara harfiah karakter artinya “kualitas mental atau moral, kekuatan moral, nama atau reputasi”.¹⁵ Menurut Rutland mengemukakan bahwa karakter berasal dari bahasa Latin yang berarti

¹⁴ Muchlas Samani Hariyanto, *Pendidikan Karakter*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 41.

¹⁵ Furqon Hidayatullah, *Pendidikan Karakter: Membangun Peradaban Bangsa*, (Surakarta: Yuma Pustaka, 2010), 12.

“di pahat”. Karakter diibaratkan sebuah batu balok yang di pahat dengan hati-hati atau di pukul sembarangan maka akan menghasilkan sebuah mahakarya atau malah hancur menjadi puing-puing.¹⁶

Menurut Hermawan Kertajaya mengemukakan bahwa karakter adalah suatu ciri khas yang di miliki benda atau individu. Ciri khas tersebut dapat dikatakan sebagai mesin penggerak seseorang untuk bertindak, bersikap, bertutur kata, dan merespon sesuatu.¹⁷ Scerenko mendefinisikan karakter sebagai ciri yang membedakan dan membentuk individu dari kompleksitas mental pada suatu kelompok atau bangsa.¹⁸ Sebagai identitas, karakter merupakan nilai dasar perilaku yang menjadi acuan manusia dalam berinteraksi. Demikian menurut Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak, tabiat, watak atau budi pekerti yang, membedakan seseorang dari yang lain. Sedangkan menurut Thomas Lickona, karakter merupakan sifat alami seseorang dalam merespon situasi secara bermoral.¹⁹

Karakter juga di pengaruhi oleh hereditas. Perilaku seorang anak sering kali tidak jauh dari perilaku ayah atau ibunya, dalam istilah jawa di kenal dengan “*kacang ora ninggal lanjaran*” (pohon kacang panjang tidak pernah meninggalkan kayu atau bambu tempatnya melilit dan menjalar).²⁰ Selain itu, lingkungan alam dan lingkungan sosial juga ikut membentuk karakter seseorang. Misalnya seperti di kota New York, para remaja cenderung bersikap antisosial dan suka berkelahi.

¹⁶ *Ibid.*, 12.

¹⁷ *Ibid.*, 13.

¹⁸ Muchlas Samani, *Pendidikan Karakter*, 42.

¹⁹ Agus Wibowo, *Pendidikan Karakter Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*, (Yogyakarta, Pustaka Pelajar: 2012), 32.

²⁰ Muchlas Samani, *Pendidikan Karakter*, 43.

Sementara itu di lingkungan yang gersang, panas dan tandus, penduduknya cenderung bersifat keras dan berani mati. Meskipun begitu, karakter yang baik dan kuat tidak dapat diwariskan, melainkan harus dibangun secara bertahap tidak dengan cara instan.

Disiplin berasal dari kata “*disciple*” yang berarti belajar. Kata disiplin sendiri berasal dari bahasa Latin yaitu *disciplina* dan *discipulus* yang berarti perintah dan peserta didik.²¹ Suparman S. Menyatakan bahwa disiplin adalah ketaat dan kepatuhan terhadap hukum, undang-undang peraturan, ketentuan, dan norma-norma yang berlaku dengan disertai kesadaran dan keikhlasan hati.²² Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, disiplin diartikan dengan tata tertib dan ketaatan atau kepatuhan terhadap peraturan atau tata tertib.

Menurut Ali Imron disiplin adalah suatu keadaan di mana sesuatu itu berada dalam keadaan tertib, teratur dan semestinya, serta tidak ada suatu pelanggaran-pelanggaran baik secara langsung atau tidak langsung.²³ Disiplin adalah suatu kondisi yang tercipta dan terbentuk melalui proses dan serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, dan atau ketertiban. Orang yang disiplinnya rendah biasanya ditujukan kepada orang yang kurang atau tidak dapat menaati peraturan dan ketentuan berlaku, baik yang bersumber dari masyarakat, pemerintah atau peraturan yang ditetapkan oleh suatu lembaga tertentu.²⁴ Orang yang disiplin tinggi biasanya tertuju kepada orang yang selalu hadir tepat waktu, taat terhadap aturan, berperilaku sesuai dengan norma-norma yang berlaku, dan sejenisnya.

²¹ Novan Ardy, *Manajemen Kelas*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 159.

²² Suparman S. *Gaya Mengajar yang Menyenangkan Siswa*, (Yogyakarta: Pinus Book Publisher, 2012), 128.

²³ Ali Imron, *Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), 173.

²⁴ Syamsul Kurniawan, *Pendidikan Karakter*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 136.

Dari pengertian beberapa ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa karakter disiplin merupakan perilaku khas yang dimiliki oleh individu untuk patuh dan taat terhadap suatu aturan, hukum, atau norma-norma yang ada. Karena apa yang di fikirkan, apa yang diperbuat secara berulang akan menjadi suatu kebiasaan. Karena karakter disiplin tidak bisa diciptakan secara instan, oleh sebab itu dibutuhkan proses latihan yang panjang dan sulit sehingga kebiasaan itulah yang akan menjadi sebuah karakter pada dirinya.

b. Pendidikan Karakter

Pendidikan Karakter adalah pendidikan yang melibatkan aspek pengetahuan, perasaan dan tindakan agar terbentuk budi pekerti yang luhur.²⁵ Pendidikan karakter di definisikan sebagai pendidikan yang mengembangkan karakter yang mulia dari peserta didik dengan mempraktikkan dan mengajarkan nilai-nilai moral dan pengambilan keputusan yang beradab dalam hubungan sesama manusia maupun dengan Tuhannya.²⁶ Sementara itu Lickona mendefinisikan pendidikan karakter sebagai upaya yang dirancang secara sistematis untuk memperbaiki karakter peserta didik.²⁷ Menurut Fakry Gaffar, pendidikan karakter adalah suatu proses perubahan nilai-nilai kehidupan untuk ditumbuh-kembangkan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam perilaku kehidupan orang tersebut.²⁸ Pendidikan karakter tidak bisa hanya sekedar mentransfer ilmu pengetahuan. Akan tetapi penanaman pendidikan karakter perlu proses,

²⁵ Hery Noer Aly, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1999), 178.

²⁶ Muchlas Samani, *Pendidikan Karakter.*, 44.

²⁷ *Ibid.* 44.

²⁸ Muhammad Fadillah Dan Lilif Mualifatu Khorida, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 22.

contoh teladan, dan pembiasaan dalam lingkungan peserta didik di sekolah, keluarga dan masyarakat maupun lingkungan media massa.

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter adalah suatu upaya yang telah direncanakan secara sistematis untuk memperbaiki karakter peserta didik agar segala perilakunya sesuai dengan nilai moral yang berlaku dalam hubungannya dengan sesama manusia atau dengan Tuhannya. Sehingga nilai-nilai moral itu dapat terwujud melalui pikiran, perkataan, dan perbuatan.

c. Fungsi Pendidikan Karakter

Fungsi pendidikan karakter di perguruan tinggi adalah sebagai berikut: pertama, pembentukan dan pengembangan potensi mahasiswa, ialah sebuah upaya untuk membentuk dan mengembangkan manusia berpikiran, berhati dan berperilaku baik sesuai dengan falsafah Pancasila. Kedua, perbaikan dan penguatan, ialah upaya memperbaiki karakter manusia yang bersifat negatif dan memperkuat peran lingkungan baik dari keluarga, satuan pendidikan di perguruan tinggi sendiri, dan masyarakat untuk berpartisipasi dan bertanggung jawab dalam mengembangkan potensi manusia menuju bangsa yang berkarakter. Ketiga, sebagai alat penyaring, ialah upaya memilah nilai-nilai budaya bangsa lain agar sesuai dengan budaya bangsa dan menjadi karakter bangsa Indonesia seutuhnya. Melalui proses penyaringan karakter ini, diharapkan para mahasiswa menjadi bagian dari bangsa ini yang memiliki ketinggian karakter, intelektual, dan bermartabat.²⁹

²⁹ Agus Wibowo, *Pendidikan Karakter di Perguruan Tinggi Membangun Karakter Ideal Mahasiswa di Perguruan Tinggi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 28-29.

d. Tujuan Pendidikan Karakter

Hilangnya karakter suatu bangsa akan terjadi apabila warganya terlalu mengikuti tren budaya yang populer dan tidak memikirkan dampak yang ditimbulkan. Akibatnya, karakter bangsa akan menjadi rapuh, mudah terombang-ambing, dan hilangnya semangat kompetisi untuk berkreasi dan berinovasi. Maka perlu adanya internalisasi dan implementasi nilai-nilai karakter baik untuk peserta didik di dalam maupun di luar lembaga pendidikan.

Tujuannya adalah membentuk kepribadian anak supaya menjadi manusia yang baik di lingkungan keluarga, masyarakat dan bangsa serta dalam kehidupan bernegara. Melalui pendidikan karakter diharapkan peserta didik mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasikan nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari.³⁰ Oleh karena itu, hakikat dari pendidikan karakter di Indonesia adalah pendidikan nilai-nilai luhur yang bersumber dari budaya bangsa Indonesia sendiri dalam rangka membina kepribadian generasi muda.³¹

e. Nilai-Nilai Karakter

- 1) Religius, sikap dan perilaku yang patuh dirinya dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.

³⁰ Rohinah M. Noor, *Mengembangkan Karakter Anak Secara Efektif di Sekolah dan di Rumah*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012), 95.

³¹ Umi Kulsum, *Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis PAIKEM*, (Surabaya: Gema Pratama Pustaka, 2011), 3.

- 2) Jujur, perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
- 3) Toleransi, sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
- 4) Disiplin, tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
- 5) Kerja Keras, perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
- 6) Kreatif, berfikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
- 7) Mandiri, sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
- 8) Demokratis, cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
- 9) Rasa Ingin Tahu, sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
- 10) Semangat Kebangsaan, cara berpikir, bertindak dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan Negara di atas kepentingan diri dan kelompok.
- 11) Cinta Tanah Air, cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian dan penghargaan yang

tinggi terhadap bangsa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi dan politik bangsa.

12) Menghargai Prestasi, sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.

13) Bersahabat/Komunikatif, tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.

14) Cinta Damai, sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.

15) Gemar Membaca, kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.

16) Peduli Lingkungan, sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam dan sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.

17) Peduli Sosial, sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.

18) Tanggung Jawab, sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajiban, yang seharusnya dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara, dan Tuhan Yang Maha Esa.³²

³² Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), 74.

f. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Karakter

Banyak hal yang dapat mempengaruhi watak, kebiasaan, dan sikap seseorang. Dari berbagai faktor tersebut para ahli mengelompokkan faktor-faktor tersebut kedalam 2 kelompok, yaitu:

1) Faktor Eksternal

Terdapat beberapa hal yang mempengaruhi karakter yang berasal dari luar, di antaranya:

a) Pendidikan

Pendidikan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kualitas diri dari segala aspek. Baik dari segi jasmani maupun rohani. Dalam pendidikan banyak hal yang dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas diri, baik dari pendidikan formal maupun non formal. Karena itu pendidikan memiliki peran yang cukup besar dalam pembentukan karakter. Dengan begitu dibutuhkan pendidikan yang berkualitas dan bermutu agar dapat membentuk karakter yang sesuai dengan tujuan pendidikan itu.

b) Lingkungan

Lingkungan adalah suatu kombinasi antara benda hidup (manusia, tumbuh-tumbuhan, hewan) dan benda tak hidup (air, udara, tanah) yang saling mempengaruhi satu sama lain. Manusia hidup selalu bergaul dengan manusia lain dan alam sekitarnya. Dengan kata lain, manusia hidup di suatu lingkungan dapat saling mempengaruhi dengan manusia lainnya baik sekedar bertukar pikiran, watak, kebiasaan atau tingkah laku. Adapun lingkungan di bagi ke dalam dua bagian

yaitu lingkungan yang bersifat kebendaan (alam yang melingkupi manusia yang mempengaruhi dan menentukan tingkah laku manusia) dan lingkungan yang bersifat kerohanian (seseorang yang hidup dalam lingkungan yang baik secara langsung atau tidak langsung dapat menentukan kepribadiannya menjadi baik, begitupun sebaliknya).³³

2) Faktor Internal

Selain faktor eksternal, terdapat beberapa faktor internal yang mempengaruhi karakter seseorang, yaitu:

1) Insting atau Naluri

Insting adalah suatu sifat yang menyalurkan pikiran kepada tujuan tanpa di dahului dengan latihan sebelumnya. Penyaluran insting yang benar akan menuntun manusia mendapat derajat lebih tinggi, tetapi jika penyaluran insting yang salah tersebut dapat menjerumuskan manusia kepada kehinaan atau hal yang buruk.

2) Adat/Kebiasaan (Habit)

Kebiasaan adalah perbuatan yang di ulang-ulang kembali tanpa berpikir terlebih dahulu. Untuk itu manusia harus memaksakan dirinya untuk selalu mengulang-ulang perbuatan baik agar tercipta karakter yang baik pula.

3) Kemauan atau Kehendak

Kemauan adalah sikap untuk melangsungkan segala ide dan tujuan yang di maksud meskipun di sertai dengan halangan

³³ Heri Gunawan, *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementas*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 21-22.

ataupun rintangan, tetapi tidak tunduk terhadap rintangan tersebut.

d) **Suara Batin atau Suara Hati**

Dalam diri manusia memiliki semacam kekuatan atau isyarat apabila manusia tersebut telah bertindak mendekati bahaya atau melampaui batas kenormalan. Itulah yang di sebut dengan suara hati. Suara hati memiliki fungsi sebagai isyarat atau alarm untuk mencegah dari perbuatan buruk. Apabila suara hati ini di didik dan di latih secara intensif maka dapat pula membentuk karakter baik dalam diri seseorang.

g. Unsur-Unsur Disiplin

1) **Peraturan**

Peraturan penting untuk di buat dan dilaksanakan, sebab peraturan yang ditetapkan dan diberikan kepada seseorang akan menjadi pedoman ketika akan melakukan suatu hal. Khususnya dalam mendidik kedisiplinan, seseorang mana kala bisa saja melanggar aturan yang tidak sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan bersama dan menyebabkan tindakan yang tidak di inginkan.

2) **Hukuman**

Hukuman adalah suatu tindakan yang diberikan kepada seseorang apabila melakukan kesalahan atau pelanggaran terhadap suatu aturan. Hukuman memiliki 2 fungsi, yang pertama sebagai penghalang kepada seseorang agar tidak melakukan tindakan melanggar hukum/aturan. Kedua adalah untuk mendidik, seseorang diberikan pengertian tentang salah dan benar melalui peraturan

yang ada. Dengan demikian seseorang akan mengerti bahwa tindakan yang dilakukannya itu sudah benar ataupun masih salah.

3) Penghargaan

Penghargaan adalah tindakan memberi hadiah atau *reward* kepada seseorang apabila telah melakukan perilaku yang baik/benar. Penghargaan memiliki 3 fungsi, pertama adalah mendidik, apabila penghargaan yang diberikan dengan intensitas dan berbagai variasi maka seseorang akan melakukan perilaku yang sesuai dengan standar sosial di masyarakat. Fungsi kedua untuk memotivasi seseorang untuk terus melakukan perilaku sesuai dengan standar sosial tersebut. Ketiga, penghargaan berfungsi untuk memperkuat perilaku yang di setujui secara sosial dan tidak adanya penghargaan dapat melemahkan keinginan seseorang untuk mengulangi perilakunya.³⁴

h. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Disiplin

Disiplin di pengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor Internal

Yang di maksud faktor internal adalah faktor dari dalam diri individu, yaitu:

- a) Kesadaran adalah hati yang terbuka atas apa yang telah dilakukannya.
- b) Minat dan motivasi, minat adalah perpaduan dari berbagai perasaan yang memiliki kecenderungan untuk

³⁴ Elizabeth Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 1999), 85-90.

mengarahkan individu kepada suatu pilihan tertentu³⁵.

Motivasi adalah suatu dorongan yang menyebabkan seseorang melakukan perbuatan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu³⁶.

- c) Pengaruh pola pikir, jika seseorang mulai berfikir tentang pentingnya disiplin maka dia akan melakukannya.

2) Faktor Eksternal

Yang di maksud faktor eksternal ialah faktor yang timbul dari luar diri individu yaitu:

- a) Contoh atau teladan adalah perbuatan dan tindakan sehari-hari dari seseorang yang berpengaruh.
- b) Nasehat, dengan memberikan nasehat yang baik pada seseorang maka dia akan melakukan perbuatan sebelumnya dengan lebih teratur.
- c) Lingkungan merupakan sesuatu yang mengelilingi individu di dalam hidupnya, baik yang berbentuk fisik berupa orang tua, rumah dan teman, atau berbentuk psikologis berupa perasaan-perasaan di dalamnya.³⁷
- d) Pengaruh kelompok, pembawaan serta latihan yang baik dapat berubah menjadi buruk apabila terpengaruh oleh kelompok yang tidak baik, demikian juga sebaliknya. Hal ini tidak dapat disangkal karena bahwasannya

³⁵ Dewa Ketut Sukardi, *Bimbingan Karir di Sekolah-Sekolah*, (Jakarta: CV Ghalia Indonesia, 1994), hal, 46.

³⁶ Tursan Hakim, *Belajar Secara Efektif*, (Jakarta: Puspa Swara, 2001), hal. 26.

³⁷ Baharuddin, *Psikologi Pendidikan*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), hal. 68.

manusia adalah makhluk sosial dan bersosialisasi yang tidak dapat dihindari.

i. Pentingnya Disiplin

Disiplin diperlukan oleh siapapun dan dimanapun, begitu pula dengan mahasiswa. Mahasiswa harus disiplin dalam menaati tata tertib kampus, disiplin dalam mengerjakan tugas, disiplin dalam belajar, maupun disiplin dalam belajar di rumah, sehingga akan dicapai hasil belajar yang maksimal. Tulus Tu'u menyatakan disiplin penting karena alasan sebagai berikut:³⁸

- 1) Dengan disiplin yang muncul karena kesadaran diri, mahasiswa akan berhasil dalam belajarnya. Begitu juga sebaliknya. Tanpa disiplin yang baik, suasana kampus dan juga kelas menjadi kurang kondusif bagi kegiatan pembelajaran.
- 2) Orang tua senantiasa berharap pada lembaga pendidikan anak-anak dibiasakan dengan aturan-aturan, nilai kehidupan, dan disiplin. Dengan begitu anak-anak dapat menjadi individu yang tertib, teratur, dan disiplin.
- 3) Disiplin merupakan jalan bagi seseorang untuk sukses dalam belajar dan kelak ketika bekerja nantinya.

Disiplin merupakan suatu hal yang terus menerus di ulang dan dilakukan. Realisasinya harus terlihat dalam tingkah laku yang nyata dan bukanlah suatu hal yang secara instan dapat diciptakan. Karena sifat disiplin dapat mengantarkan seseorang menuju kesuksesan di masa depan.

³⁸ Tulus Tu'u, *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*, (Jakarta: PT.Grasindo, 2004), 34.

Di dunia pendidikan, kehati-hatian perilaku seorang pelajar yang disiplin akan menganggap cita-cita sebagai alat ukurnya. Segala hal yang menuntun ataupun mendekati cita-citanya akan cenderung lebih disukai dan akan menjadi pengalaman yang menarik. Sebab itu, segala perbuatannya ditujukan untuk cita-cita tersebut. Sejalan dengan pendapat hal yang perlu dicatat, bahwa seorang pelajar dalam menentukan cita-cita haruslah jelas, spesifik, memiliki tingkat kesulitan tidak memberatkan atau terlalu ringan, dan dapat di capai.³⁹

Begitupun sebaliknya, pelajar yang kurang disiplin akan kesulitan mencapai cita-cita karena mungkin kurang strategi dalam mengembangkannya. Khususnya dalam bagi seorang mahasiswa yang memiliki cita-cita dapat menyelesaikan perkuliahan dalam kurun waktu 4 tahun tepat, ataupun lulus dengan predikat terbaik. Tentunya hal tersebut akan menjadi motivasi tersendiri bagi mahasiswa untuk berperilaku disiplin dalam proses perkuliahan, kemudian dalam prosesnya mahasiswa itu haruslah lebih aktif di dalam perkuliahan, selalu mengerjakan tugas tepat waktu, tidak pernah membolos, mendapat nilai baik saat ujian, dan selalu kreatif membahas ide-ide baru dalam memecahkan suatu masalah. Sehingga kedepannya cita-cita yang diharapkan dapat terwujud melalui pengorbanan dan penderitaan dalam menjalankan kebiasaan disiplin, dan pada akhirnya kebiasaan tersebut akan menjadi karakter yang kuat baginya.

m. Kriteria Peserta Didik yang Disiplin

Peserta didik yang baik adalah yang mengetahui segala sesuatu tentang sekolah dan pelajaran. Sebagai perwujudan peserta didik yang

³⁹ Mustari Mohamad, *Nilai Karakter: Refleksi Untuk Pendidikan*, (Depok: Rajawali Pers, 2017), 37.

disiplin dalam belajar hendaknya selalu melakukan kewajiban sebagai peserta didik dengan penuh tanggung jawab. Menurut Suharsimi Arikunto dalam penelitiannya tentang kedisiplinan membagi tiga macam indikator yaitu:⁴⁰

- 1) Kedisiplinan di dalam kelas, perwujudannya seperti tidak membolos saat pelajaran, datang tidak terlambat, mendengarkan keterangan guru, dan mencatat hal-hal penting.
- 2) Kedisiplinan di luar kelas di lingkungan sekolah misalnya, menaati peraturan sekolah, memanfaatkan waktu istirahat sebaik-baiknya.
- 3) Perilaku kedisiplinan di rumah misalnya, memanfaatkan waktu kosong untuk belajar, mengerjakan tugas, pulang pada waktunya.

Dari uraian di atas jelaslah bahwa kriteria disiplin hendaknya dimiliki oleh mahasiswa dalam proses perkuliahan, yang akhirnya nanti bisa menjadi kebiasaan, maka akan terbentuk karakter disiplin yang baik.

j. Cara-Cara Mendisiplinkan Diri

Untuk membangun karakter kedisiplinan yang baik memang sangat tidak mudah, melainkan membutuhkan latihan dan pengorbanan yang sungguh-sungguh. Karena disiplin merupakan kunci kesuksesan hidup, maka mau tidak mau kita harus berlatih secara maksimal dan intensif menjadi orang yang disiplin.

Menurut Jamal Ma'mur Asmani, untuk membangun karakter disiplin yang kuat, ada beberapa hal yang perlu dilakukan, yaitu:⁴¹

- 1) Ingat selalu manfaat dan kerugiannya

⁴⁰ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), 137.

⁴¹ Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Menjadi Guru Inspiratif, Kreatif dan Inovatif*. Cet I; (Jogjakarta: Diva Pers, 2009), 88.

Selalu mengingat manfaat disiplin akan mendorong seseorang untuk bersikap disiplin.

2) Ingat selalu cita-cita

Cita-cita yang besar tidak akan terwujud kalau seseorang tidak disiplin dalam melakukan pekerjaan tersebut.

3) Pandai mengatur waktu

Disiplin melaksanakan kegiatan membutuhkan kemampuan mengatur waktu dengan baik. Dari manajemen waktu tersebut bisa diketahui mana yang menjadi prioritas.

4) Tinggalkan sesuatu yang tidak bermanfaat

Tinggalkan hal-hal yang tidak bermanfaat yang dapat membuang waktu, agar agenda yang telah disusun dapat berjalan dengan lancar dan baik.

2. Dampak Game Online

a. Pengertian Game Online

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (*LAN* atau internet) sebagai mediana. Game online berasal dari bahasa Inggris. Game yang berarti permainan dan online yang terdiri dari kata on dan line dimana on artinya hidup dan line artinya saluran, sehingga online diartikan saluran yang mempunyai sambungan.

Jadi berdasarkan penjabaran di game online dapat diambil pengertian bahwa game online merupakan suatu permainan yang dapat dilakukan melalui saluran atau sambungan yang menggunakan sinyal

atau jaringan internet. Sinyal yang dimaksud disini adalah berupa saluran yang menghubungkan antara server yang satu dan yang lain.⁴²

Sedangkan pengertian game menurut Bobby Bodenheimer adalah

Game Online diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, di mana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok di seluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan atau yang di dukung oleh komputer.⁴³

Di dalam game online tersebut terdapat suatu sistem permainan dalam bentuk visual menarik yang dapat digerakkan sesuai kehendak pemainnya. Game online tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa di tonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada di dalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya. Bahkan di dalam game online tersebut para pemain dapat bersaing untuk memperoleh poin tertinggi yang dapat menentukan siapa yang kalah dan siapa yang menang. Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan game online adalah suatu permainan yang hanya dapat di akses atau dimainkan melalui jaringan internet.

b. Jenis Game Online

Genre game online adalah jenis-jenis game, di tinjau dari cara memainkannya. Contoh-contoh ganre tersebut yaitu:⁴⁴

1) RTS (*Real Team Strategy*)

Real team strategy adalah genre suatu permainan komputer yang memiliki ciri khas berupa permainan memiliki suatu negara, negara tersebut dikelola dalam hal pengumpulan sumberdaya

⁴² Kimberly S. Young, *Kecanduan Internet*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 123.

⁴³ Siti Rahayau Aditono, *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*, ed. Ke 16, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2006), 131-132.

⁴⁴ Adhyatman Prabowo, "Jenis-Jenis Game ditinjau Dari Cara Memainkan", (On-Line) tersedia di : <http://geghans.blogspot.com/2010/02jenis-jenis-atau-genre-games-online.html> (19 Februari 2020)

(alam, manusia, ekonomi), pengaturan strategi pasukan-pasukan tempur, diplomasi dengan negara tetangga, peningkatan ekonomi, pengembangan keyakinan, pengembangan pendidikan dari negara primitif menuju peradaban modern.

2) *First Person Shooter (FPS)*

Jenis permainan tembak menembak dengan tampilan pada layar pemain adalah sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, tiap tokoh karakter mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam tingkat akurasi menembak, reflek menembak. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang. Permainan ini bisa berupa misi melumpuhkan penjahat maupun alien, kadang juga sejumlah pemain di bagi beberapa tim bertugas melumpuhkan tim lainnya. Ciri utama game genre ini adalah penggunaan senjata genggam jarak jauh.

3) *Role Playing Game (RPG)*

Adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan. Asal tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, namun para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan ini.

4) *Life Simulation Games (LSG)*

Permainan simulasi kehidupan ini meliputi kegiatan individu dalam sebuah tokoh karakter. Dalam memainkan tokoh karakter tersebut pemain bertanggung jawab atas apa yang terjadi di dalam game serta untuk menambah kemampuan fisik dari tokoh tersebut. Tokoh karakter tersebut memerlukan kebutuhan layaknya manusia seperti kegiatan belajar, bekerja, belanja, bersosialisasi, memelihara hewan, memelihara lingkungan dan lain-lain. Lawan main nya bisa berupa pemain lain yang memainkan karakter sebagai tetangga maupun komputer dengan kecerdasan buatan tingkat tinggi.

5) *Constructions and Management Simulation Games (CMSG)*

Permainan yang mensimulasikan proyek membangun sebuah kota, pemain diharuskan membangun sebuah kota lengkap dengan fasilitas pemerintah seperti gedung, alat transportasi publik, taman, sekolah, tempat beribadah, bandara, stasiun dan lain sebagainya. Saat membangun kota tersebut pemain juga harus memperhatikan sumber daya ekonomi, kenyamanan para penduduknya dalam beraktifitas yang mungkin terganggu saat pembuatan jembatan penyebrangan dan lain-lain.

6) *Vehicle simulations*

Jenis permainan ini mensimulasi pengoperasian beberapa kendaraan, kendaraan bisa berupa pesawat terbang, pesawat tempur, kereta, kendaraan perang maupun kendaraan kontruksi.

7) *Game Aksi*

Permainan jenis ini sangat berkaitan dengan tantangan fisik, seperti ketangkasan reflek dari pemain. Dalam permainan ini

pemain mengendalikan seorang tokoh karakter, tokoh karakter yang dimainkan bisa dihadapkan dengan tokoh karakter lain yang bertarung berhadapan bisa juga menjalankan sebuah misi yang memiliki banyak rintangan, mengumpulkan objek tertentu, mengalahkan musuh, maupun menyelamatkan karakter lainnya.

8) **Game Petualangan**

Permainan yang menggunakan tokoh karakter tokoh fiksi yang bertugas mengeksplorasi memecahkan sebuah misteri atau kasus, memburu harta karun, maupun menyelamatkan tokoh karakter buatan. Banyak game ini di angkat dari sebuah novel maupun film bioskop.

9) ***Manager Simulation***

Permainan yang mensimulasikan menjadi seorang manager dalam sebuah klub sepak bola.

10) ***MOBA (Massive Online Battle Arena)***

MOBA (Massive Online Battle Arena) adalah genre game online yang memadukan antara dua jenis genre game yaitu *Real Time Strategy* (RTS) dan *Role Playing Game* (RPG) dimana pemain menjalankan satu karakter dari dua tim yang berlawanan dengan tujuan untuk menghancurkan markas lawan. Setiap karakter yang dimainkan memiliki peran (*skill*) dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga dituntut untuk bekerjasama dengan anggota tim untuk memenangkan pertandingan.⁴⁵

⁴⁵ Muhammad Iqbal Febri Ramadani, "Penarikan Diri Dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014," (Skripsi, UMS, Surakarta, 2014), 3-4.

c. Pengertian Dampak

Pengertian dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Dampak bisa diartikan sebagai pengaruh atau akibat. Dalam setiap keputusan yang diambil oleh seseorang biasanya mempunyai dampak tersendiri, baik itu dampak positif maupun dampak negatif.⁴⁶

Seperti yang dilakukan oleh seseorang yang sering bermain game online, tentunya hal tersebut memiliki beberapa dampak terhadap dirinya. Baik itu berupa dampak positif yang bermanfaat ataupun dampak negatif yang merugikan diri sendiri.

d. Dampak Positif Game Online

Bermain game online pada prinsipnya bersifat sosial. Bermain bersama orang lain dapat menghasilkan komitmen sosial tertentu. Game online adalah permainan dunia maya yang relatif kompleks, yang menawarkan kemungkinan yang luas dan beragam untuk hiburan. Komponen game online terdiri dari dimensi sosial dunia maya. Tujuan adanya game online tidak hanya untuk hiburan semata, tetapi juga bisa menambah teman, dan menambah penghasilan pundi-pundi rupiah.⁴⁷

Bermain game memang memiliki banyak manfaat yang bisa diambil, tetapi bagi sebagian orang bermain game memiliki dampak buruk namun itu tergantung kita bagaimana kita memainkan game.

Berikut adalah beberapa manfaat main game online di antaranya:

⁴⁶ Suharno dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: Widya Karya, 2006), 243.

⁴⁷ Stanley, J Baran, *Pengantar Komunikasi Massa Jilid I Edisi 5*, (Jakarta: Erlangga, 2012), 126.

1) Kordinasi mata dan tangan⁴⁸

Bermain game online dapat meningkatkan ketangkasan pada anak. Yang sangat berguna untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Sebenarnya banyak jenis olahraga yang dapat dilakukan untuk meningkatkan koordinasi antara tangan dan mata, tetapi hal itu kurang menarik keinginan anak-anak terlebih lagi remaja untuk mencobanya.

2) Keterampilan sosial

Kurangnya keterampilan sosial dan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain secara teratur dapat merusak perkembangan anak dan bahkan menyebabkan depresi. Anak-anak yang pemalu dan kurang percaya diri ketika bersosialisasi dengan teman mereka mungkin akan lebih mudah membuka diri saat bermain game online. Dengan bermain game online anak-anak akan dapat berinteraksi dengan banyak orang, bahkan orang yang tidak mereka kenal.

3) Peningkatan kemampuan belajar

Kompleksitas games memberikan anak-anak kesempatan untuk meningkatkan keterampilan kognitif seperti memecahkan masalah dan membuat keputusan. Game online telah berkembang ke titik di mana penggunaanya harus mengambil kendali dan berfikir sendiri. Bukan banyak permainan yang mendorong anak untuk menjadi sabar dan kreatif dalam memecahkan sebuah teka-teki sebelum mereka dapat maju ketahap berikutnya.

⁴⁸ *Ibid.*, 237.

4) Rajin membaca

Menurut Psikolog yang berasal dari Finland University mengatakan bahwa konten dari video game sangat membantu anak-anak meningkatkan kemampuan membaca. Adapun game yang dimaksud adalah game bergenre Role Playing Game (RPG) yang berisi dialog-dialog seperti yang terdapat pada game Final Fantasy dan Game Phantasy star. Game tersebut memberikan manfaat karena mampu memacu otak anak mencerna cerita serta memberikan pengaruh terhadap perkembangan bahasa si anak.⁴⁹

5) Sportivitas dan adil

Sportivitas dan adil adalah nilai-nilai yang umum dikembangkan dalam olahraga dan organisasi. Secara tidak langsung anak-anak nilai itu menerapkan nilai-nilai sportivitas dalam game, terutama saat bersaing untuk mendapat skor tertinggi.

6) Mengurangi stres

Stres tidak hanya di alami oleh orang tua saja tetapi semua orang. Beberapa orang tua terkadang menaruh harapan dan tuntunan yang sebenarnya anak-anak mereka tidak suka, misalnya terkait hobi dan belajar. Bermain game dapat menjadi jalan keluar bagi anak-anak lepas dari tekanan dan untuk mengurangi tingkat stres.

7) Kerja tim

Kerjasama dan kebutuhan untuk membangun team work kuat pengaruhnya saat bermain game online. Dengan adanya kerjasama

⁴⁹ Shonnya Dyah Pramesti, "Pengaruh Adiktif Game Online dan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa di Kelas XI MAN 2 Ponorogo Tahun Akademik 2018/2019", (Skripsi, IAIN Ponorogo, Ponorogo, 2019), 31.

tim yang bagus, seorang pemain akan dapat dengan mudah memenangkan sebuah game. Dan tentunya memiliki dampak pula terhadap kebiasaan pemain game dalam kehidupan nyata.

8) Membuat orang senang

Salah satu manfaat dari bermain game online adalah membuat orang bahagia. Ketika seorang pemain telah menyelesaikan titik akhir sebuah game dan kita menjadi juara itu merupakan kepuasan tersendiri.

e. Dampak Negatif Game Online

Game online juga memiliki beberapa dampak negatif bagi anak-anak dan remaja, antara lain sebagai berikut:⁵⁰

1) Menimbulkan kecanduan

Menurut Cooper kecanduan adalah bentuk perilaku yang didorong oleh rasa ketergantungan pada hal yang disenangi dan akan berusaha dengan berbagai cara untuk mendapatkannya.⁵¹

Sebagian besar game yang beredar saat ini memang diciptakan supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Karena semakin seseorang kecanduan pada suatu game maka pembuat game akan semakin diuntungkan karena peningkatan pembelian, *gold*/karakter dan sejenisnya. Tetapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis para pemainnya.

2) Mendorong melakukan hal-hal negatif

Cukup sering peneliti menemukan kasus pemain game online yang berusaha mencuri ID (*Identity*) pemain lain dengan berbagai

⁵⁰ Elizabeth Hurlock, *Perkembangan anak*, Jilid 1, (Jakarta: Erlangga, 1978), 335.

⁵¹ Awiya Rahmah, "Intereaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online," *Edukasi*, 31 (Januari 2018), 2.

cara. Kemudian mengambil uang di dalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal. Kegiatan mencuri ID (*Identity*) ini biasanya juga berlanjut pada pencurian akun lain seperti facebook, email dengan menggunakan keylogger, software cracking dan lain-lain. Tidak menutup kemungkinan juga pada perilaku pemain game, yang menggunakan istilah-istilah yang dipakai dalam game tersebut terbawa dalam kehidupan sehari-hari. Yang tidak bisa di pungkiri istilah itu memiliki makna/arti yang cenderung kearah negatif.

3) Terbengkalai kegiatan dunia nyata

Keterikatan pada waktu penyelesaian di game dan rasa asik memainkannya sering kali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Seperti waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah, maupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya.

4) Perubahan pola makan dan istirahat

Perubahan pola makan dan pola istirahat sudah banyak terjadi pada gamer karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapatkan internet murah pada malam hari atau mendapatkan jaringan yang mudah dan tidak lemot.

Secara umum dampak negatif bermain game online yang dialami oleh banyak orang seperti apa yang telah dijelaskan di atas. Sedangkan dampak bermain game online khususnya terhadap kedisiplinan yang dimiliki peserta didik dalam proses pembelajaran antara lain:

1) Membuat malas belajar

Seorang peserta didik yang sering memainkan game online akan menjadi malas untuk belajar karena lebih sering menggunakan waktunya untuk menatap layar *smartphone* daripada harus membaca buku.

2) Tidak mengerjakan tugas

Peserta didik yang terbiasa bermain game online akan cenderung menyelesaikan game online yang sedang dimainkannya terlebih dahulu karena game online yang diciptakan tersebut dapat menimbulkan rasa senang dan tidak membuat bosan ketika dimainkan.

3) Kurang siap dalam menerima pelajaran

Waktu senggang yang seharusnya digunakan untuk beristirahat dengan sebaik mungkin, malah justru digunakan peserta didik untuk mengakses internet atau bermain game online sehingga peserta didik kurang siap dalam menerima pelajaran karena kelelahan fisik yang dialaminya.

3. Mobile Legend Bang Bang

Game Online Mobile Legends: Bang Bang adalah sebuah game developer dari “Moonton”, Mobile Legends: Bang Bang rilis pada Android di China, Indonesia, Malaysia tanggal 11 Juli 2016, dan IOS rilis tanggal 9 November 2016. Genre game ini adalah MOBA (*Massive Online Battle Arena*) yang di desain untuk pengguna *smartphone* dengan tambahan virtual pad. Permainan ini melibatkan 10 orang yang terbagi menjadi dua tim yang saling menyerang dengan tujuan menghancurkan, hingga mempertahankan base. Permainan ini memiliki beberapa mode permainan, diantaranya:

a. *Classic mode*

Mode umum di mana pemain bermain melawan pemain lain tanpa pengkategorisasian tingkat kemampuan pemain.

b. *Ranked mode*

Mode yang dimainkan berdasarkan tingkatan medal pemain yang memiliki level medal yang sama. Jika kalah pemain akan kehilangan poin medal dan jika menang pemain akan mendapat poin medal tambahan.

c. *Brawl mode*

Mode ini lebih memfokuskan tim untuk bertarung secara lebih intensif dan akan lebih sering bertemu dalam satu *lane*.⁵²

Permainan mobile legend juga memiliki mekanisme permainan tersendiri, pada permainan ini terdapat tiga jalur, jalur *top*, *middle*, dan *bottom*. Satu tim terdiri dari lima player yang memilih satu hero untuk dimainkan, memiliki pasukan kecil yang membantu untuk menyerang musuh yang di sebut “*minions*”, setiap jalur memiliki tower “*turret*” untuk membantu pertahanan.

Minion, yaitu unit atau pasukan kecil yang bergerak sendiri tanpa dikontrol pemain yang membantu untuk menyerang musuh. *Jungle creep*, adalah unit yang berada pada kawasan *jungle* di peta. *Jungle creep* ini akan mulai *merespawn* pada detik ke 30 sampai seterusnya dan akan memberikan *buff* kepada unit yang berhasil membunuhnya. *Turtle*, adalah unit yang mulai *merespawn* di permainan pada menit ke 2 dan jika di kalahkan akan

⁵² <https://esportsnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/> Diakses pada 08 April 2020 jam 07.12 WIB

memberikan *XP* dan *gold* tambahan pada seluruh anggota tim. *Lord*, yaitu unit terkuat dalam permainan. Apabila dikalahkan, maka tim yang mengalahkan dapat memanggil *lord* untuk membantu melakukan *push* kepada tim lawan. *Item*, adalah variable yang dapat memberikan kekuatan tambahan dan efek khusus pada hero yang memakainya. *Emblem*, adalah suatu variable yang dapat menambahkan efek tertentu dan dapat ditingkatkan mulai dari level 1 sampai level 60. Emblem itu terbagi menjadi *physical, magical, tank, fighter, marksman, mage, assassin*, dan *support*. *Medal*, adalah tanda tingkatan skill dari suatu pemain. Game ini membagi tingkatan medal terendah mulai dari *warrior, elite, master, grandmaster, epic, legend*, dan *mytic*. Semakin tinggi tingkatan medal, maka tingkat kesulitan permainan juga akan semakin tinggi.⁵³

Mobile Legend juga memiliki beragam *hero* yang memiliki karakteristik dan keunikan tersendiri yang dapat dimainkan, *hero* adalah karakter unik yang hanya dapat dimainkan oleh 1 player pada setiap ronde permainan. *Hero* dapat dibeli dengan menggunakan *battle poin, ticket*, atau dengan melakukan *top up diamond*. *Battle point* dan *ticket* tersebut dapat diperoleh dengan cara memainkan berbagai mode permainan dan menyelesaikan misi dalam game. Setiap hero memiliki 4 *skill*, dengan 1 *passive skill* dan 3 *active skill*. Berdasarkan jarak serangnya, *hero* itu terbagi menjadi 2 bagian. Pertama *hero ranged* adalah *hero* dengan jarak serang yang jauh. Kedua *hero melee* adalah *hero* dengan jangkauan serangan jarak dekat. Dari karakteristiknya *hero* dibagi menjadi beberapa tipe, pertama *marksman* adalah tipe *hero* yang memiliki daya serang yang kuat sehingga memiliki peran utama dalam setiap permainan. Kedua *tank* adalah tipe *hero*

⁵³ *Ibid.*

yang memiliki *base HP (Health Percentage)* dan *armor* yang tinggi yang dapat menerima *damage* besar dari lawan dan berperan untuk melindungi tim. Ketiga *mage* adalah hero yang memiliki *damage* besar untuk membunuh anggota tim lawan dengan cepat dan bertipe serangan *magic*. Keempat *support* adalah *hero* yang memiliki *skill* untuk melindungi dan membantu tim ketika sedang berperang. Kelima *assassin* adalah *hero* yang memiliki *skill* yang dapat membunuh lawan dengan cepat dan serangannya bertipe *physic* atau *magic* serta dapat melakukan *lock* pada lawan.

Selanjutnya yang harus diperhatikan dalam permainan mobile legend yaitu *role*. *Role* adalah pembagian tugas pada anggota tim dalam suatu permainan. Mobile legend memiliki beberapa *role* yang sangat berpengaruh dalam mencapai kemenangan, sehingga diperlukan sinergi dan kerjasama yang baik dalam sebuah tim. Beberapa *role* dalam mobile legend diantaranya, yang pertama *carry*, adalah *role* yang bertugas sebagai pemberi *damage* utama ketika berperang. Biasanya *role hero* ini adalah *marksman*, *mage*, dan *assassin*. Karena itu *hero-hero carry* membutuhkan intensitas *farm* dan *leveling* yang tinggi untuk mencapai potensi maksimal sehingga dapat membawa anggota tim meraih kemenangan. Selanjutnya *role tank*, yaitu *role* yang bertugas sebagai penerima *damage* besar di barisan paling depan untuk melindungi anggota tim. *Hero* dalam *role* ini biasanya adalah *hero* bertipe *tank* yang memiliki *base HP (Health Percentage)* dan *armor* yang tinggi. Dan yang terakhir adalah *role support*, *role* ini bertugas membantu *hero carry* mendapatkan *gold* dan *level*, karena *role support* tidak terlalu membutuhkan *gold* dan *level*.

Game online Mobile Legends adalah jenis game yang saat ini sedang banyak diminati, game ini berbasis MOBA (*Massive Online Battle Arena*)

adalah genre game online yang memadukan antara dua jenis genre game yaitu *Real Time Strategy* (RTS) dan *Role Playing Game* (RPG) di mana pemain menjalankan satu karakter dari dua tim yang berlawanan dengan tujuan untuk menghancurkan markas lawan. Setiap karakter (*hero*) yang dimainkan memiliki peran (*skill*) dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga diuntut untuk bekerjasama dengan anggota tim untuk memenangkan pertandingan. Game lain yang bergenre sama selain Mobile Legend adalah seperti Dota 2, League Of Legends, dan AOV (Funk, 2013).

Game jenis *multiplayer online battle arena* (MOBA) ini memang sangat populer di kalangan masyarakat. Karena game yang di rancang untuk *smartphone* ini memiliki aturan main yang mudah dan sederhana. Sehingga karakteristik game yang membuat kecanduan, terutama game bergenre MOBA seperti Mobile Legend pada *Android* adalah cara memainkan yang lebih mudah, dengan menggunakan virtual pad atau sering disebut virtual analog, penggunaan *hero* lebih mudah dengan menggerakkan analog ke arah yang diinginkan, durasi waktu yang lebih singkat, ketika bermain game DOTA 2 durasi yang digunakan sekali permainan sekitar 1 jam, namun tidak dengan permainan Mobile Legend ini yang relatif lebih singkat, *gameplay* yang sederhana dan peta permainan tidak terlalu besar, serta pilihan hero yang lebih variatif dan unik, seperti hero Fanny yang mengadaptasi salah satu karakter anime terkenal.

BAB III

METODE PENELITIAN

1. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif berdasarkan dari temuan peneliti bahwa bermain game mobile legend berdampak terhadap karakter kedisiplinan bagi mahasiswa FATIK IAIN Ponorogo salah satunya sering terlambat dalam mengumpulkan tugas. Pendekatan kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa perkataan dari informan serta perilaku yang dapat diamati dan bertujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang kenyataan proses berfikir individu.⁵⁴

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah studi kasus, yaitu penelitian yang menggali informasi secara mendalam kemudian mendeskripsikannya dalam bentuk naratif sehingga memberikan gambaran secara utuh tentang fenomena yang terjadi.⁵⁵ Dalam penelitian ini unit-unit sosial yang menjadi sasaran oleh peneliti adalah mahasiswa FATIK IAIN Ponorogo dengan subjek utama penelitian 5 orang mahasiswa, yaitu Achmad Marchaban, Firmansyah Al Anshori, Mujaf Shafroni, Alif Nur Santoso, dan Choirul Umam

2. Kehadiran Peneliti

Ciri khas penelitian kualitatif tidak dapat dipisahkan dari pengamatan berperan serta, sebab peranan penelitilah yang menentukan keseluruhan skenarionya.⁵⁶ Karena peneliti bertindak sebagai instrumen kunci, partisipan penuh sekaligus pengumpul data, sedangkan instrumen yang lain sebagai penunjang.

⁵⁴ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), 4-5.

⁵⁵ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*, (Jakarta: Perdana Media Grup, 2013), 47.

⁵⁶ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 117.

Dalam penelitian ini, peneliti sebagai *human instrument* yang berfungsi untuk menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, menggali data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data, dan membuat kesimpulan. Peneliti hadir secara langsung dan berinteraksi dengan mahasiswa FATIK IAIN Ponorogo yang bermain game mobile legend dan menggali data tentang dampak bermain game mobile legend terhadap karakter kedisiplinan mahasiswa FATIK IAIN Ponorogo.

3. Lokasi Penelitian

Peneliti memilih lokasi penelitian di kampus I IAIN Ponorogo, yang beralamat di Jalan Pramuka No 97 Ronowijayan Ponorogo. Topik penelitian ini dipilih berdasarkan dugaan sementara yang peneliti temukan dari teman-teman mahasiswa lain bahwa mahasiswa IAIN Ponorogo, khususnya mahasiswa FATIK sering datang terlambat masuk jam perkuliahan karena asik bermain game online mobile legend bang bang baik itu di kost-kostan, maupun di warung kopi. Alasan peneliti memilih mahasiswa FATIK karena merupakan fakultas yang memiliki jumlah mahasiswa terbanyak di kampus IAIN Ponorogo dan juga jumlah perbandingan antara mahasiswa laki-laki dan perempuan cenderung seimbang dibandingkan dengan fakultas yang lain, selain itu pula adanya kecenderungan mahasiswa laki-laki yang lebih tertarik memainkan sebuah game online karena memiliki banyak unsur *action*, keseruan, kekerasan dan tantangan-tantangan yang dapat di persaingkan dengan banyak orang dibandingkan mahasiswa perempuan yang cenderung lebih menyukai kelemahan lembut. serta anggapan masyarakat bahwa mahasiswa FATIK adalah sebagai teladan yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

4. Data dan Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini di sesuaikan dengan fokus dan tujuan penelitian. Maka dari itu, peneliti membagi sumber data menjadi dua bagian, antara lain:

1. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari informan menggunakan alat pengambilan data kepada subjek sebagai sumber informasi yang dicari.⁵⁷ Dalam penelitian ini, sumber data utama adalah mahasiswa FATIK IAIN Ponorogo yang bermain mobile legend. Karena peneliti melihat banyaknya mahasiswa yang bermain mobile legend di IAIN Ponorogo, maka peneliti menentukan beberapa kriteria yang layak untuk dijadikan sumber data utama, antara lain mahasiswa yang telah bermain selama satu tahun, memiliki intensitas waktu bermain 5 jam sehari, dan memiliki tingkat divisi legend.

2. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung dari sumbernya, biasanya diambil melalui dokumen atau melalui orang lain.⁵⁸ Data sekunder yang digunakan peneliti dalam penelitian ini berupa foto dan absen kehadiran di SIAKAD mahasiswa FATIK IAIN Ponorogo yang bermain game mobile legend, karena menurut pengakuan beberapa mahasiswa yang peneliti temui bahwa, banyak mahasiswa yang terlambat atau tidak mau mengerjakan tugas perkuliahan karena sibuk bermain game mobile legend. Data sekunder di sini berfungsi sebagai data penunjang dari sumber data utama.

⁵⁷ Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Rajawali Press, 1992), 91.

⁵⁸ Erna Widodo dan Mukhtar, *Konstruksi Ke Arah Penelitian Deskriptif*, (Yogyakarta: Avyrouz, 2000), 117.

5. Prosedur Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada natural setting (kondisi yang alamiah). Sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam proses pengumpulan data, instrumen yang digunakan oleh peneliti di antaranya observasi, wawancara dan dokumentasi, sebagai berikut:

1. Observasi

Metode observasi merupakan suatu teknik mengumpulkan data dengan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi sebagai penelitian, pengubahan, pencatatan, dan penandaan serangkaian perilaku dan suasana yang berkenaan dengan organisme tertentu, sesuai dengan tujuan-tujuan empiris.⁵⁹

Dalam prosesnya, bentuk observasi yang dilakukan peneliti yaitu observasi partisipasi pasif, yaitu peneliti datang ke tempat kegiatan tetapi tidak terlibat dalam kegiatan-kegiatan subjek. Dalam observasi yang peneliti lakukan ini adalah mengamati mahasiswa FATIK IAIN Ponorogo bermain game mobile legend di dalam kos atau di warung kopi, dan melihat dampaknya terhadap kedisiplinannya. Selanjutnya data yang di peroleh di lapangan di catat dalam transkrip observasi.

2. Wawancara

Wawancara merupakan bentuk teknik pengumpulan data dengan bertanya secara langsung kepada narasumber/informan. Metode interview/wawancara adalah tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih

⁵⁹ Jalaludin Rahmat, *Metodologi Penelitian Komunikasi*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2000), 83.

secara langsung.⁶⁰ Dalam wawancara ini peneliti menggunakan jenis wawancara terstruktur, yakni peneliti telah menyiapkan instrument penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis.⁶¹ Sehingga memperoleh jawaban dari permasalahan yang ada, seperti peneliti bertanya secara langsung pada mahasiswa FATIK IAIN Ponorogo terkait dampak bermain game mobile legend terhadap kedisiplinannya dan juga usahanya untuk meningkatkan kedisiplinan dalam perkuliahan.

3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dokumentasi adalah mencari data penunjang dari penggunaan metode observasi dan wawancara, yang dapat di peroleh dari dokumen maupun arsip lainnya. Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang bersumber pada dokumen atau catatan peristiwa-peristiwa yang telah terjadi.⁶²

Peneliti menggunakan metode dokumentasi yang berjenis intelektual yaitu dokumen yang dibuat berdasarkan tujuan, isi subjek, sumber, cara memperoleh, metode penyebaran, dan keaslian dokumen. Di sini peneliti menyajikan dokumen berupa foto, dan informasi absen kehadiran dalam sistem akademik pada semester sebelumnya mahasiswa FATIK IAIN Ponorogo yang bermain game mobile legend dengan cara pengambilan dokumen pada saat wawancara.

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data kualitatif diperlukan untuk mencari dan menyusun data dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumen atau arsip lainnya secara sistematis. Untuk menganalisis data yang telah terkumpul, penulis menggunakan

⁶⁰ Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, *Metode Penelitian Sosial*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), 57.

⁶¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*., 319.

⁶² Surachmad, Winarno, *Pengantar Penelitian Ilmiah*, (Bandung: Tarsito, 2003), 132.

teori dari Miles dan Huberman yang mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga yang diperoleh datanya sudah jenuh.⁶³

Demikian juga ada 3 tahapan yang menjadi rangkaian analisa proses, antara lain sebagai berikut:

1. Mereduksi Data

Setelah selesai pada tahap pengumpulan data, maka tahap selanjutnya adalah reduksi data yaitu menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasi data. Dalam penelitian ini pembukaan wawancara dibuat santai untuk membangun suasana yang mengalir agar tidak membuat jenuh dan tegang, maka percakapan itu dibuang tidak dimasukkan dalam analisis, hanya diletakkan di transkrip wawancara

2. Penyajian Data

Menyajikan data dilakukan setelah data di reduksi, kemudian datanya disajikan dalam bentuk narasi.

3. Menarik Kesimpulan

Tahap terakhir dalam menganalisis data adalah penarikan kesimpulan yang merupakan intisari dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan merupakan jawaban dari rumusan masalah yang dirumuskan di awal.

7. Pengecekan Keabsahan Temuan

Uji keabsahan data pada penelitian ini dilakukan dengan uji kredibilitas data, dalam bentuk perpanjangan pengamatan, triangulasi, serta pengecekan keanggotaan. Hal ini dilakukan untuk meyakinkan bahwa data yang di peroleh adalah data yang valid sebagaimana mestinya.

⁶³ *Ibid.*, 337.

Untuk pengecekan keabsahan temuan, teknik yang peneliti pakai adalah triangulasi, yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut. Pemeriksaan yang dilakukan peneliti antara lain dengan triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan kebenaran suatu fenomena lain berdasarkan data yang diperoleh oleh peneliti, baik dilihat dari dimensi waktu maupun sumber yang lain. Yaitu dengan membandingkan data yang diperoleh peneliti dari beberapa mahasiswa FATIK IAIN Ponorogo yang bermain game mobile legend.

8. Tahapan-Tahapan Penelitian

Pada penelitian ini terdapat tahapan-tahapan yang harus dilakukan secara terstruktur dan sistematis agar penelitian tersebut dapat berjalan dengan baik serta tercapainya tujuan penelitian. Tahapan-tahapan tersebut adalah:

1. Tahapan pra lapangan, meliputi penyusunan rancangan peneliti, memilih rencana penelitian, mengurus perizinan, menjajagi dan menilai keadaan lapangan, memilih dan memanfaatkan informan, menyiapkan perlengkapan penelitian dan menyangkut persoalan etika penelitian.
2. Tahapan pekerjaan lapangan, meliputi memahami latar penelitian, mempersiapkan diri, memasuki lapangan dan berperan serta sambil mengumpulkan data.
3. Tahapan analisis data, meliputi: analisis selama dan setelah pengumpulan data dan dipaparkan dalam bentuk narasi.
4. Tahapan penulisan hasil laporan penelitian.⁶⁴

⁶⁴ Imron Arifin, *Penelitian Kualitatif*, (Malang: Kalimasahada, 1996), 40-41.

BAB IV

TEMUAN PENELITIAN

A. Deskripsi Data Umum

1. Sejarah Berdirinya Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

Keberadaan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo tidak terlepas dari Akademi Syari'ah Abdul Wahhab (ASA) sebagai embrionya, yang didirikan pada tanggal 1 Februari 1968 atas ide KH. Syamsuddin dan KH. Chozin Dawoedy. Akademi ini kemudian dinegerikan pada tanggal 12 Mei 1970 menjadi Fakultas Syari'ah Ponorogo Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel yang dipimpin oleh R.M.H. Aboe Amar Syamsuddin dengan menyelenggarakan Program Sarjana Muda. Selanjutnya tumbuh dan berkembang mulai tahun 1985/1986 dengan menyelenggarakan program Sarjana Lengkap (S-1) dengan membuka Jurusan Qodlo' dan Muamalah Jinayah. Seiring dengan perkembangan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo dari Akademi Syari'ah Abdul Wahhab (ASA), Fakultas Syariah Ponorogo Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel, dan STAIN Ponorogo, telah terjadi pula perkembangan dan perpindahan lokasi kampus. Setelah mengalami perpindahan berkali-kali, akhirnya pada tahun 1981 Lokasi Kampus menetap di Jalan Pramuka 156 Desa Ronowijayan Kecamatan Siman Kabupaten Ponorogo. Selama di Jalan Pramuka Fakultas Syariah Ponorogo Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel mengalami perkembangan yang sangat signifikan. Pada tahun 1997 secara resmi mengalami perubahan status menjadi perguruan tinggi negeri otonom dengan nama Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Ponorogo. Bahkan, pada tahun 2016, meningkat statusnya menjadi Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Berdasarkan tuntutan perkembangan dan organisasi Perguruan Tinggi, maka dikeluarkan

Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 1997 Tentang Pendirian Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri. Sejak saat itulah semua fakultas di lingkungan Institut Agama Islam Negeri yang berlokasi di luar induk, berubah menjadi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) dan tidak lagi menjadi bagian dari Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. STAIN bersifat otonom dan merupakan unit organik tersendiri di lingkungan Departemen Agama (saat ini: Kementerian Agama) yang dipimpin oleh Ketua yang bertanggung jawab kepada Menteri Agama. Pembinaan STAIN secara fungsional dilakukan oleh Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam Departemen Agama. Peresmian alih status tersebut ditandai dengan upacara yang diadakan oleh Menteri Agama RI di Jakarta. Setelah upacara peresmian, secara otomatis terjadi pemisahan dan peralihan prinsip antara Rektor Institut Agama Islam Negeri dengan Ketua STAIN masing-masing. Mulai tahun akademik 1997-1998 semua urusan administrasi, pendidikan, ketenagaan, dan keuangan STAIN sepenuhnya dikelola otonom oleh masing-masing STAIN. STAIN Ponorogo merupakan salah satu dari Fakultas daerah, yaitu Fakultas Syari'ah Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel di Ponorogo, yang dialihstatuskan menjadi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri. STAIN Ponorogo yang berdiri sejak tanggal 21 Maret 1997 M, bertepatan dengan tanggal 12 Dzulqaidah 1417 H. Dengan perubahan status tersebut, maka STAIN Ponorogo dapat membuka tiga Jurusan yaitu Jurusan Syari'ah, Jurusan Tarbiyah, dan Jurusan Ushuluddin. Pada tahun 2016 ini, berdasarkan Perpres 75 tahun 2016, STAIN Ponorogo resmi menjadi Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Tujuan alih status ini adalah perguruan tinggi tidak hanya menyelenggarakan pendidikan profesional dan akademik dalam lingkup satu disiplin ilmu pengetahuan,

teknologi atau kesenian tertentu, tetapi lebih luas lagi adalah dapat menyelenggarakan pendidikan profesional dan akademik dalam sekelompok disiplin ilmu pengetahuan, teknologi atau kesenian sejenis. Selain peningkatan secara kuantitas, keberadaan program studi di lingkungan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo juga mengalami peningkatan kualitas. Pada tahun 2015, telah dilaksanakan akreditasi pada program studi baru yang telah berusia dua tahun dan juga reakreditasi bagi program studi lama. Hasilnya, lima program studi baru berhasil terakreditasi B dan lima program studi lama terakreditasi B. Selanjutnya, pada tahun 2016, institusi—semula bernama STAIN Ponorogo—telah mendapatkan akreditasi B dari BAN-PT sesuai SK Nomor: 1146/SK/BAN PT/Akred/PT/VII/2016. Berhubung terjadi alih status dari STAIN Ponorogo menjadi Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, maka BAN-PT melakukan surveilen. Hasilnya, institusi Institut Agama Islam Negeri Ponorogo kembali dinyatakan terakreditasi dengan predikat B.⁶⁵

2. Letak Geografis

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo merupakan satu-satunya kampus yang berstatus Negeri di daerah Ponorogo tepatnya yang terletak di jalan Pramuka No. 156 Ronowijayan Siman Ponorogo.

3. Visi, Misi dan Tujuan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

a. Visi Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

Sebagai Pusat Kajian dan Pengembangan Ilmu Keislaman Yang Unggul Dalam Rangka Mewujudkan Masyarakat Madani.

b. Misi Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

- 1) Menghasilkan sarjana di bidang ilmu-ilmu keislaman yang unggul dalam kajian materi dan penelitian.

⁶⁵ Tim penyusun, Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Tahun Akademik 2016/2017 (Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2016), 1.

- 2) Menghasilkan sarjana yang mampu mewujudkan civil society.
 - 3) Menghasilkan sarjana yang berkarakter dan toleran
- c. Tujuan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo
- 1) Memberikan akses Pendidikan Tinggi Keislaman kepada masyarakat dengan tata kelola yang baik.
 - 2) Menyiapkan human resources yang terdidik.
 - 3) Menghasilkan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang berkualitas.⁶⁶

4. Keadaan Dosen dan Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

a. Keadaan Dosen

Berdasarkan data dokumentasi yang telah peneliti peroleh, untuk saat ini jumlah dosen FATIK di Institut Agama Islam Negeri Ponorogo berjumlah kurang lebih 174 Dosen. Dengan adanya penambahan program studi maka dibutuhkan jumlah dosen pengajar. Hal ini mengingat semakin luas jangkauan dan semakin besar minat masyarakat untuk melanjutkan pendidikan keperguruan tinggi. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat dalam lampiran.⁶⁷

b. Keadaan Mahasiswa

Latar belakang mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Ponorogo berasal dari berbagai masyarakat, mulai dari pegawai negeri, guru, petani, pelajar, TNI, polisi, dan lain sebagainya, semua bergabung dalam satu naungan yaitu kampus Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.

Adapun keadaan mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Ponorogo saat ini berdasarkan registrasi semester ganjil TA 2019/2020.

⁶⁶ *Ibid.*, 2.

⁶⁷ Lihat Transkrip Wawancara nomor 06/W/2-10/2020.

Tercatat tahun 2017 ada 1.044 mahasiswa. Tahun 2018 ada 1.306 mahasiswa. Tahun 2019 ada 1.404 mahasiswa. Tahun 2020 ada 1.398 mahasiswa. Kalau di total semua mahasiswa FATIK di IAIN Ponorogo tahun 2020 berjumlah sekitar 5.152 mahasiswa mas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam lampiran.⁶⁸

5. Sarana dan Prasarana Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

Sarana dan prasarana merupakan suatu perlengkapan yang harus dimiliki lembaga formal, karena sarana dan prasarana yang merupakan salah satu yang *urgent* bagi kelancaran kegiatan belajar-mengajar. Sarana dan prasarana merupakan tolak ukur terhadap tingkat kemajuan dan kualitas lembaga pendidikan itu sendiri.

Untuk menopang lancarnya kegiatan belajar mengajar Institut Agama Islam Negeri Ponorogo tanah yang seluas 31.540 m² yang menjadi gedung bangunan seluas 22.084, sarana prasarana lain untuk kepentingan praktikum.⁶⁹

B. Deskripsi Data Khusus

1. Karakter Kedisiplinan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo

Disiplin adalah suatu sikap patuh dan taat pada peraturan yang berlaku yang disertai dengan kesadaran dan keikhlasan hati dalam melakukannya. Bagi mahasiswa FATIK IAIN Ponorogo, dimana mereka didik dari awal hingga akhir semester untuk menjadi seorang guru yang professional, baik secara akademik, sosial, dan kepribadian. Salah satunya yaitu harus memiliki karakter kedisiplinan yang baik. Tetapi pada faktanya, saat peneliti melakukan pengamatan di kampus I IAIN Ponorogo, peneliti menemukan

⁶⁸ Lihat Transkrip Wawancara nomor 06/W/2-10/2020.

⁶⁹ Lihat Transkrip Wawancara nomor 06/W/2-10/2020.

mahasiswa FATIK IAIN Ponorogo yang kurang memiliki karakter kedisiplinan yang baik dalam perkuliahan,⁷⁰ seperti hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan Achmad Marchaban mahasiswa FATIK IAIN Ponorogo angkatan tahun 2016 sebagai berikut:

...yang terjadi di kelas saya itu banyak mahasiswa yang kurang disiplin, misalnya kalau ada jadwal masuk mata kuliah siang, biasanya banyak yang datangnya terlambat atau bahkan tidak masuk kelas...⁷¹

Hal yang senada dikatakan juga oleh Firmansyah Al Anshori mahasiswa FATIK angkatan tahun 2018. Dia mengungkapkan bahwa:

...menurut yang saya lihat kebanyakan mahasiswa FATIK banyak yang kurang disiplin di dalam perkuliahan mas. Misalnya ya kalau datang ke kelas sering terlambat. Terus kalau mengumpulkan tugas juga sering terlambat atau pasti di akhir batas waktu pengumpulannya.⁷²

Hal yang sama juga dikatakan oleh Alif Nur Santoso selaku mahasiswa FATIK angkatan tahun 2016 dan juga anggota aktif di UKM Bela Diri IAIN Ponorogo. Dia mengatakan:

...mungkin karena kesibukan mereka masing-masing di luar perkuliahan yang menurutnya lebih penting mas seperti mengurus UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa) di BEM. Biasanya setelah ada banyak acara di UKM saya dan teman-teman saya yang lain merasa capek banget mas. Makanya banyak mahasiswa yang izin gak masuk kelas, terus kadang tugas dari dosen jadi gak keurus mas. Selebihnya mungkin ya memang bener-bener pemalas sih mas orangnya kerjanya cuma ngopi dan main game online terus.⁷³

Menurut Darmuji selaku kasubbag akademik FATIK IAIN Ponorogo, mahasiswa FATIK IAIN Ponorogo memiliki latar belakang yang berbeda-beda, maka hal itupun juga memiliki pengaruh terhadap kedisiplinan mahasiswa. Beberapa faktor yang mempengaruhi karakter kedisiplinan mereka, seperti hasil wawancara yang peneliti peroleh dari Achmad Marchaban dia mengatakan:

Yang mempengaruhi kedisiplinan menurut saya motivasi yang kuat mas. Dengan motivasi yang kuat seseorang pasti akan memiliki semangat untuk melakukan sesuatu, termasuk juga dengan melakukan sikap disiplin...⁷⁴

⁷⁰ Lihat Transkrip Observasi nomor 01/O/2-10/2019.

⁷¹ Lihat Transkrip Wawancara nomor 01/W/3-10/2020.

⁷² Lihat Transkrip Wawancara nomor 04/W/10-10/2020.

⁷³ Lihat Transkrip Wawancara nomor 05/W/11-10/2020.

⁷⁴ Lihat Transkrip Wawancara nomor 01/W/3-10/2020.

Dari yang di ungkapkan oleh Achmad Marchaban tersebut memang benar karena tidak dia sendiri yang mengalaminya. Hal tersebut juga di alami oleh Mujaf Shafroni mahasiswa FATIK IAIN Ponorogo angkatan tahun 2016, dia mengatakan:

Yang mempengaruhi kedisiplinan menurut saya motivasi yang kuat mas. Dengan motivasi yang kuat seseorang pasti akan memiliki semangat untuk melakukan sesuatu, termasuk juga dengan melakukan sikap disiplin. Seseorang pasti memiliki disiplin yang baik pada salah satu bidang demi mencapai tujuannya mas.⁷⁵

Apa yang dikatakan oleh kedua mahasiswa tersebut ternyata memiliki perbedaan dengan apa yang di ungkapkan oleh Firmansyah Al Anshori, dia mengatakan:

Kalau menurut saya yang paling berpengaruh terhadap kedisiplinan seseorang itu adalah faktor lingkungan mas. Karena kalau dalam diri kita sendiri saja tidak memiliki semangat jadi ya harus cari sesuatu yang membuat kita semangat dari luar diri kita mas. Misalnya ya bergaul dengan orang-orang yang memiliki tujuan sama, pasti nanti kita juga akan semangat sama seperti mereka.⁷⁶

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Choirul Umam dari hasil wawancara yang peneliti peroleh. Dia mengungkapkan:

Kalau faktor yang mempengaruhi disiplin yang saya alami itu dari pengaruh lingkungan, dan kemauan yang keras mas. Kalau diri kita semangat dan memiliki kemauan yang keras tetapi lingkungan tidak mendukung kita bisa saja melawan itu. Tapi kalau semangat kita lembek dan lingkungan cenderung ke arah yang kurang baik, bisa-bisa kita yang terbawa arus oleh lingkungan yang tidak mendukung itu mas.⁷⁷

Sesuai dengan misi IAIN Ponorogo yaitu untuk menghasilkan sarjana yang berkarakter dan toleran. Disiplin adalah salah satu dari karakter yang diharapkannya. Tidak hanya di luar perkuliahan tetapi juga di dalam perkuliahan mahasiswa di tuntut untuk selalu bersikap disiplin, seperti tidak terlambat masuk kelas, mengerjakan tugas tepat waktu, tidak membolos, dan rajin dalam belajar mencari ilmu. Dengan begitu misi IAIN Ponorogo dapat terwujud, hal itu sesuai dengan apa yang di katakan oleh Choirul Umam, dia mengatakan:

⁷⁵ Lihat Transkrip Wawancara nomor 02/W/3-10/2020.

⁷⁶ Lihat Transkrip Wawancara nomor 04/W/10-10/2020.

⁷⁷ Lihat Transkrip Wawancara nomor 03/W/10-10/2020.

Karena kan besok mahasiswa FATIK akan menjadi guru, makanya harus punya beberapa kompetensi yang harus dimiliki seorang guru. Salah satunya ya memiliki karakter disiplin. Kalau sebagai mahasiswa, disiplin yang harus dilakukan di perkuliahan ya seperti tidak terlambat masuk kelas, selalu mengumpulkan tugas tepat waktu, belajar, dan tidak membolos kuliah tentu mahasiswa tersebut kelak akan menjadi guru yang profesional seperti yang diharapkan mas...⁷⁸

Hal tersebut juga diungkapkan oleh Alif Nur Santoso selaku mahasiswa

yang aktif di UKM Bela Diri IAIN Ponorogo, dia mengatakan:

...di perkuliahan menurut saya mahasiswa itu harusnya tidak sering membolos kuliah, mengerjakan tugas di awal waktu, belajar yang rajin, dan patuh terhadap dosen mas.⁷⁹

Hal itu sependapat dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan Mujaf Shafroni, dia mengatakan:

Paling tidak ya kalau di kampus itu patuh dan taat pada dosen, aktif di kelas, tidak terlambat masuk kelas, tidak membolos, rajin belajar, selalu mengumpulkan tugas tepat waktu. Menurut saya semua itu sudah termasuk karakter disiplin yang baik mas.⁸⁰

Dari hasil wawancara tersebut bahwasannya mahasiswa FATIK IAIN yang bermain game mobile legend kurang memiliki karakter disiplin yang baik dalam perkuliahan.

2. Dampak Game Mobile Legend Bang Bang Terhadap Karakter Disiplin Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kedisiplinan mahasiswa FATIK IAIN Ponorogo, yaitu pengaruh dari lingkungan yang terjadi saat ini dimana perkembangan zaman yang semakin canggih dan modern. Dalam dunia yang canggih, modern dan serba mudah seseorang dapat dimudahkan pekerjaannya hanya dengan menggunakan satu alat berupa *smartphone*. Selain di gunakan sebagai alat untuk membantu pekerjaan sehari-hari manusia, *smartphone* juga dapat digunakan sebagai sarana hiburan salah satunya dengan bermain game online. Game online di *smartphone* dengan genre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yaitu Mobile Legend Bang Bang adalah game buatan China dari perusahaan Moonton yang dirilis tahun

⁷⁸ Lihat Transkrip Wawancara nomor 03/W/10-10/2020.

⁷⁹ Lihat Transkrip Wawancara nomor 05/W/11-10/2020.

⁸⁰ Lihat Transkrip Wawancara nomor 02/W/3-10/2020.

2016. Desain game yang mudah, simple, mengasikkan dan tidak memerlukan data internal memori banyak untuk dapat memainkannya jauh lebih diminati dibanding dengan game online MOBA lain. Hal itu sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Firmansyah Al Anshori, dia mengatakan:

Menurut saya sih gamenya seru, asik, dan bagus mas, terus dengan kualitas grafik yang dimilikinya untuk tingkat hp dengan sistem standar dan tidak memerlukan data internal memori yang banyak pun sudah bisa memainkannya mas...⁸¹

Dalam game mobile legend terdapat beberapa pilihan hero dan mode permainan sehingga membuat para pemain merasa senang dan tidak mudah bosan. Dan para pemain dapat bersaing secara *fair play* di mode *ranked* yang dapat menambah keseruan dalam memainkannya. Hal itu diungkapkan oleh Achmad Marchaban, dia mengatakan:

Menurut saya game mobile legend itu asik mas, karena di situ banyak pilihan heronya yang bikin saya gak bosan main. Terus biasanya kalau saya bermain dengan teman-teman itu pasti saingan mas. Kalau maennya jelek pasti di ejek sama teman lain, jadinya saya tambah semangat main gamenya agar bisa mendapat rank tinggi, pokoknya asik lah mas gamenya. Hehehe.⁸²

Hal itu juga di rasakan oleh Alif Nur Santoso dari hasil wawancara dengan peneliti, dia mengatakan:

Saya lebih suka memainkan game mobile legend ini mas karna gamenya itu simpel dan mudah di mainkan. Dan ada banyak sekali pilihan *hero*, mode permainan, dan divisi rank di dalamnya yang buat saya gak bosan-bosan memainkannya mas. Apalagi kalau maen bareng rame-rame sama teman di warkop atau di kos. Sudah pasti betah saya mas buat main berjam-jam.⁸³

Dari apa yang dikatakan oleh Alif Nur Santoso tersebut menunjukkan bahwa game mobile legend membuat mereka merasa senang, tidak bosan terlebih lagi jika bermain bersama teman-temannya. Yang tanpa disadari mereka telah terkena dampak negatif akibat bermain game online, tetapi tidak memungkiri juga ada beberapa dampak positif dari bermain game online. Hal itu sama seperti yang dikatakan oleh Choirul Umam, di mengatakan:

Wajar sih mas kalau game itu memiliki dampak bagi para pemainnya. Kalau dampak positifnya yang saya rasakan itu bisa memiliki banyak teman mas. Karena saya kan orangnya pendiam dan pemalu untuk berinteraksi dengan orang mas. Lhaa lewat game mobile legend itu saya jadi memiliki banyak teman ketika

⁸¹ Lihat Transkrip Wawancara nomor 04/W/10-10/2020.

⁸² Lihat Transkrip Wawancara nomor 02/W/3-10/2020.

⁸³ Lihat Transkrip Wawancara nomor 05/W/11-10/2020.

bermain. Terlepas dari teman-teman saya yang di kos mas. Biasanya teman sekelas ketika ngopi di warung kadang juga saya di ajak main bareng dengan teman-teman kelas lain. Jadinya saya kenal dengan mereka itu ya dari game mobile legend ini mas. Kalau dampak negatifnya yang saya sering alami itu jadi kecanduan mas, rasanya pengen main terus, terus juga sering lupa waktu mas kalau lagi asik bermain. Dan kadang-kadang juga mata dan kepala saya sakit kalau terlalu lama mainnya.⁸⁴

Hal yang sama juga di katakan oleh Mujaf Shafroni dalam wawancaranya dengan peneliti, dia mengatakan:

Dampak positifnya yang saya rasakan bermain game itu banyak mas, diantaranya bisa membuat saya bahagia dan tidak bosan, mendapat banyak teman, melatih kecerdasan otak saya karena termasuk game strategi, terus melatih saya untuk bekerjasama dalam tim. Kalau dampak negatifnya yang pasti bikin kecanduan mas, dan mungkin juga jadi sering lupa tugas, lupa kuliah terus kadang tangan dan badan rasanya sakit semua mas. Meskipun begitu saya tetap main game kok mas, habis gada hiburan lain sih di kos, Hehehe.⁸⁵

Dampak positif dan negatif dari bermain game online juga di ungkapkan oleh Achmad Marchaban, dia mengatakan:

Dampak positif bermain game yang saya rasakan sekarang sih banyak teman mas, melatih kemampuan koordinasi tangan dan mata, dan membuat saya merasa senang dan tidak bosan mas. Kalau dampak negatifnya itu biasanya kerjaan saya jadi terbengkalai karna asik bermain game. Kadang juga saya terlambat mengerjakan tugas ya karena asik maen game mas, Hehehe.⁸⁶

Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa terdapat beberapa dampak bermain game online yang di alami oleh mahasiswa yaitu melatih kecerdasan, memiliki banyak teman, membuat bahagia, menghilangkan bosan. Dan juga membuat kecanduan, rasa sakit di bagian tubuh tertentu setelah bermain game, pekerjaan di dunia nyata menjadi terbengkalai dan membuat tidak disiplin, termasuk dalam mengerjakan tugas kuliah atau ketika masuk perkuliahan di kelas. Hal itu seperti yang diungkapkan Alif Nur Santoso, dia mengatakan:

Banyak teman-teman kos dan kelas yang cerita ke saya kalau mereka sering datang terlambat ke kelas karna kecanduan maen game mobile legend mas, katanya sih pengen maen terus. Itu juga yang saya alami mas. Selain itu saya juga kadang acuh pada tugas-tugas kuliah saya karna asik maen bareng teman-teman, apalagi pas maen di warkop rasanya itu beda banget mas, sambil pesan makan dan minum bisa jadi lupa segalanya. Hehehe.⁸⁷

⁸⁴ Lihat Transkrip Wawancara nomor 03/W/10-10/2020.

⁸⁵ Lihat Transkrip Wawancara nomor 02/W/3-10/2020.

⁸⁶ Lihat Transkrip Wawancara nomor 02/W/3-10/2020.

⁸⁷ Lihat Transkrip Wawancara nomor 05/W/11-10/2020.

Hal itu juga sependapat dengan apa yang di ungkapkan oleh Choirul

Umam, dia mengatakan:

Berpengaruh banget mas sama sikap disiplin yang saya miliki. Karena pas mabar sama teman-teman biasanya sampai berjam-jam. Biasanya kalau malam saya mau mengerjakan tugas kuliah dari dosen, terus ada temenku mengajak ngopi, sebenarnya saya ingin menolak, tetapi karena banyak ajakan dari teman-teman lainnya akhirnya saya ikut ngopi. Pas diwarung niat saya yaa tidak apa-apalah ngopi atau maen mobile legend sebentar. Eh ternyata pas asik bermain terus sama teman, tidak terasa tiba-tiba udah larut malam saja, terus saya pun merasa ngantuk pulang dari ngopi langsung tidur dan akhirnya tugas saya pun tidak saya kerjakan mas. Kurang lebihnya seperti itu mas yang sering saya alami.⁸⁸

Dampak game online tersebut juga sama seperti yang di alami oleh

Mujaf Shafroni, dia mengatakan:

Kalau itu ya memang terasa banget mas dampaknya. Soalnya saya itu pernah main bareng teman-teman buat nge-*push* rank di warkop mulai dari jam 8 malam sampai jam 4 pagi mas. Setelah main itu badan saya rasanya sakit semua, terus ketika paginya ada jam kuliah saya membolos karena masih ngantuk mas.⁸⁹

Hal itupun juga sama seperti yang diungkapkan oleh Firmansyah Al

Anshori, dia mengatakan:

Oh kalau dampaknya terhadap kedisiplinan itu sebenarnya tergantung masing-masing orang menyikapinya mas. Terkadang kalau saya lagi *mood* bermain ya bisa lupa segalanya mas, termasuk lupa kalau ada tugas dari dosen dan jadwal masuk kelas hehehe. Kalau lagi tidak *mood* main ya sudah, main seperlunya saja tidak sampai berjam-jam.⁹⁰

Dari hasil wawancara itu dapat diketahui bahwa game online mobile legend dengan genre MOBA sangat diminati oleh kalangan mahasiswa FATIK IAIN Ponorogo. Terlepas dari isi gamenya yang mudah, tidak ribet, dan tidak memerlukan hp dengan kualitas tinggi, serta beragam mode permainan, pilihan *hero*, dan *event* tiap minggunya. Game mobile legend ini memiliki beberapa dampak positif, diantaranya bisa membuat orang menjadi senang, tidak bosan, tidak stress, memiliki banyak teman, serta dapat melatih kecerdasan para pemainnya. Akan tetapi game mobile legend ini juga dampak memiliki dampak negatif bagi para pemainnya, seperti kecanduan, merasa sakit di bagian anggota badan tertentu setelah lama memainkannya, dan juga

⁸⁸ Lihat Transkrip Wawancara nomor 03/W/10-10/2020.

⁸⁹ Lihat Transkrip Wawancara nomor 02/W/3-10/2020.

⁹⁰ Lihat Transkrip Wawancara nomor 04/W/10-10/2020.

dapat membuat seseorang melupakan tugas di dunia nyata serta menjadikannya seorang yang pemalas dan tidak disiplin.

Kesimpulan dari wawancara yang peneliti lakukan, bahwasannya mahasiswa FATIK IAIN Ponorogo memiliki karakter disiplin yang kurang baik dalam perkuliahannya yang di akibatkan karena terlalu sering bermain game Mobile Legend. Hal itu dapat dibuktikan berupa dokumen yang peneliti peroleh dari absen kehadiran mahasiswa di SIAKAD pada semester sebelumnya. Serta dari hasil pengamatan yang telah peneliti lakukan, peneliti mengetahui mahasiswa FATIK IAIN Ponorogo yang bermain game Mobile Legend sering tidak masuk perkuliahan dan datang terlambat ke kelas karena asik bermain game di warung ataupun dikos mereka.⁹¹

3. Usaha Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo Dalam Meningkatkan Disiplin

Setiap mahasiswa pastinya sangat mengharapkan mendapat nilai yang bagus di perkuliahannya. Padahal dari apa yang diharapkan tersebut bertolak belakang dengan apa yang dilakukannya. Dari harapan yang di inginkan setiap mahasiswa itu ada beberapa cara tertentu agar mahasiswa yang kurang disiplin dapat meningkatkan kedisiplinannya. Seperti halnya yang dilakukan oleh Achmad Marchaban, dia mengatakan:

Biasanya sih saya bertanya-tanya pada teman jika ada tugas dari dosen, lalu menjalin hubungan yang baik dengan teman-teman yang saya anggap orangnya memiliki disiplin yang baik. Saya kan juga punya cita-cita pengen membahagiakan orang tua mas, jadi ya harus disiplin to biar dapat nilai yang bagus. Hehehe.⁹²

Hal yang sama juga di ungkapkan oleh Choirul Umam, dia mengatakan:

Kalau usaha yang saya lakukan selama ini sih bergaul dengan teman yang saya anggap memiliki sikap disiplin baik mas, karena kalau tidak begitu saya sendiri sering lupa jika ada tugas atau ada jadwal masuk kuliah mas. Terus juga mengingat-ingat lagi kalau saya tidak disiplin dalam kuliah, saya akan mendapat

⁹¹ Lihat Transkrip Observasi nomor 01/O/2-10/2019

⁹² Lihat Transkrip Wawancara nomor 01/W/3-10/2020.

nilai yang jelek. Makanya saya sebisa mungkin bersikap disiplin waktu kuliah mas.⁹³

Seorang mahasiswa lainnya yang bernama Mujaf Shafroni juga mengungkapkan hal yang sama, dia mengatakan:

Usahaku itu simple saja sebenarnya mas tapi sulit juga dilakukan bagiku. Hehehe. Usahaku dalam meningkatkan kedisiplinan itu cuma selalu mengingat tujuan-tujuan yang ingin saya capai mas, dengan begitu saya tahu harus bersikap seperti apa, tapi kadang yaa lupa, kalau sudah lupa yasudah ngegame terus jadinya. Kadang saya juga meminta bantuan orang-orang dekat saya agar selalu mengingatkan saya.⁹⁴

Menjalin hubungan dengan teman yang baik, rajin atau disiplin merupakan hal yang biasa dilakukan oleh orang-orang pada umumnya demi mencapai apa yang menjadi tujuannya. Sedikit berbeda dengan Firmansyah Al Anshori, dia memiliki cara tersendiri untuk meningkatkan kedisiplinannya, dia mengatakan:

Kalau di perkuliahan saya ya cenderung merencanakan hal-hal yang harus saya kerjakan dulu, mencatat hal yang penting, terus juga bergaul dengan orang yang saya anggap memiliki sikap disiplinnya baik mas, jadi mereka kadang mengingatkan saya untuk segera mengerjakan tugas, masuk kuliah, dan tidak terlambat masuk kelas kalau sewaktu-waktu saya lupa, hehehe.⁹⁵

Dengan sering bertanya dan menjalin hubungan dengan teman yang di anggap memiliki kedisiplinan yang baik seorang mahasiswa tersebut tentunya akan memiliki sikap peduli terhadap teman lainnya, sehingga beberapa mahasiswa pun juga memiliki beragam cara untuk mengingatkan teman-temannya agar teman yang kurang disiplin menjadi lebih disiplin. Seperti yang dikatakan oleh Mujaf Shafroni, dia mengatakan:

Langsung saya tegur mas. Apalagi yang tugasnya sekelompok dengan saya. Kalau dia malas-malasan biasanya langsung saya tegur dan saya beritahu mas.⁹⁶

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Firmansyah Al Anshori, dia mengatakan:

Wah ini nih yang kadang membuat saya jengkel mas. Bagaimana gak jengkel mas, saya itu sering mendapat tugas dari dosen yang sekelompok dengan orang-orang yang menurut saya yaa agak malas gitu mas. Jadi kalau tidak saya tegur orangnya untuk mengerjakan ya gak selesai-selesai mas tugasnya.⁹⁷

⁹³ Lihat Transkrip Wawancara nomor 03/W/10-10/2020.

⁹⁴ Lihat Transkrip Wawancara nomor 02/W/3-10/2020.

⁹⁵ Lihat Transkrip Wawancara nomor 04/W/10-10/2020.

⁹⁶ Lihat Transkrip Wawancara nomor 02/W/3-10/2020.

⁹⁷ Lihat Transkrip Wawancara nomor 04/W/10-10/2020.

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Alif Nur Santoso selaku mahasiswa yang mengikuti UKM Bela Diri dan cenderung lebih memiliki rasa persaudaraan dengan sesama teman UKM nya, dia mengatakan:

Biasanya saya sindir-sindir terus mas sampai dia merasa. Kalau tidak mempan yasudah saya biarkan, kadang sekali waktu saya peringatkan ketika ngobrol sambil guyonan gitu mas. Soalnya ya mau bagaimana lagi mas mereka teman-teman saya, khususnya yang memiliki latar belakang sama yaitu ikut UKM Bela Diri itu mas, mestinya gamau juga kalau teman saya berperilaku tidak baik.⁹⁸

Di sisi lain terdapat beberapa pula mahasiswa yang kurang peduli terhadap pentingnya sikap disiplin bagi dirinya maupun orang lain, karena menganggap apa yang mereka lakukan tersebut, yaitu sikap kurang disiplin akan berdampak pada dirinya sendiri, dan tidak berpengaruh pada orang lain, padahal hal tersebut dapat mempengaruhi terhadap kondisi lingkungannya.

Seperti yang diungkapkan oleh Choirul Umam, dia mengatakan:

Sikap saya pada mahasiswa yang tidak disiplin ya membiarkannya mas, kenapa saya harus repot-repot, toh dia sendiri yang akan merasakan akibatnya. Setidaknya saya yaa menegur atau paling tidak mengingatkannya mas. Kalau sudah saya ingatkan tapi tetap saja dia tidak berubah yasudah itu urusan dia mas.⁹⁹

Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa ada beberapa macam cara untuk meningkatkan kedisiplinan mahasiswa dalam perkuliahan. Oleh karena itu seorang mahasiswa yang memiliki lingkungan pertemanan mengarah pada hal positif seperti sering bergaul dengan teman-teman yang dianggap memiliki kedisiplinan yang baik akan dapat mewujudkan cita-citanya.

⁹⁸ Lihat Transkrip Wawancara nomor 05/W/11-10/2020

⁹⁹ Lihat Transkrip Wawancara nomor 03/W/10-10/2020.

BAB V

PEMBAHASAN

1. Karakter Kedisiplinan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo

Memiliki karakter disiplin merupakan hal yang harus dimiliki oleh setiap manusia. Karena dengan memiliki karakter disiplin seseorang dapat mencapai cita-cita dalam hidupnya. Karenanya dalam kehidupan sehari-hari menerapkan karakter kedisiplinan sangatlah perlu dilakukan. Menurut Ali Imron disiplin adalah suatu keadaan di mana sesuatu itu berada dalam keadaan tertib, teratur dan semestinya, serta tidak ada suatu pelanggaran-pelanggaran baik secara langsung atau tidak langsung. Menurut Suparman S. menyatakan bahwa disiplin adalah ketaat dan kepatuhan terhadap hukum, undang-undang, peraturan, ketentuan, dan norma-norma yang berlaku dengan disertai kesadaran dan keikhlasan hati.

Dari deskripsi data khusus bab 4, banyak ditemukan mahasiswa FATIK IAIN Ponorogo yang kurang memiliki karakter kedisiplinan yang baik dalam perkuliahan. Meskipun hanya terjadi secara berkala, hal itu dikarenakan mahasiswa FATIK di IAIN Ponorogo memiliki latar belakang yang berbeda-beda.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat analisis bahwa mahasiswa FATIK di IAIN Ponorogo masih belum memiliki karakter kedisiplinan yang baik seperti pada teori di bab 2. Hal itu dapat dilihat dari perilaku mahasiswa seperti datang terlambat, membolos kuliah, dan terlambat mengumpulkan tugas. Dan hal itu merupakan yang paling sering dilakukan oleh mahasiswa FATIK di IAIN Ponorogo.

Sikap kurang disiplin yang dimiliki oleh mahasiswa FATIK di IAIN Ponorogo juga dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Dari faktor internal, adalah minat dan motivasi. Sedangkan dari faktor eksternalnya adalah lingkungan dan pengaruh kelompok.

Dari pemaparan di atas dapat dianalisis bahwa mahasiswa FATIK di IAIN Ponorogo yang kurang memiliki sikap disiplin baik karena dipengaruhi oleh beberapa faktor internal dan eksternal. Hal itu dapat dilihat dari minat mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan karena tidak tertarik oleh mata kuliah yang dipelajari. Dan juga dari segi lingkungan dan pengaruh kelompok mahasiswa yang cenderung mengarah pada hal kurang baik. Sehingga hal tersebut yang membuat mahasiswa FATIK di IAIN Ponorogo kurang memiliki karakter kedisiplinan yang baik seperti yang diharapkan.

2. Analisis Dampak Game Mobile Legend Bang Bang Terhadap Karakter Disiplin Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo

Game mobile legend merupakan game online di *smartphone* yang hanya dapat dimainkan dengan menggunakan koneksi internet. Game online bergenre MOBA (*Massive Online Battle Arena*) yang sekarang banyak dimainkan yang berasal dari China tersebut menghadirkan beragam fitur di dalamnya, seperti banyaknya pilihan *hero* dan mode permainan, *event* setiap minggu, dan terdapat mode permainan *rank* yang membuat para pemain saling bersaing beradu strategi dan skill untuk mendapatkan poin tertinggi di dalam game. Terlebih lagi, game online mobile legend tersebut tidak memerlukan begitu banyak data internal memori *smartphone* agar bisa dimainkan.

Dari deskripsi data khusus pada bab 4, dapat diketahui bahwa mahasiswa FATIK IAIN Ponorogo suka dan sering memainkan game mobile legend. Biasanya mereka main bareng di warkop atau di kos dengan teman-temannya agar dapat bersaing dan permainan menjadi semakin seru. Karena gamenya yang mudah,

simpel dan memiliki beragam pilihan *hero* dan mode permainan membuat seseorang yang memainkannya tidak merasa bosan dan betah memainkannya selama berjam-jam.

Dari pemaparan di atas peneliti menganalisis bahwa mahasiswa FATIK IAIN Ponorogo yang bermain game mobile legend merasa senang, dan tidak bosan. Hal itu bisa dilihat dari mahasiswa yang sering bermain selama berjam-jam, baik di warkop ataupun di kos. Kadang juga mereka memainkannya sendiri atau dengan temannya.

Game mobile legend jika dimainkan secara berlebihan juga memiliki dampak bagi pemainnya. Jika dilihat dari dampak positifnya adalah memiliki banyak teman, mengurangi stress, membuat bahagia dan meningkatkan koordinasi tangan dan mata. Sedangkan dari dampak negatifnya adalah membuat kecanduan, pekerjaan di dunia nyata menjadi terbengkalai, perubahan pola makan dan tidur.

Dari deskripsi bab 4, dapat diketahui bahwa mahasiswa FATIK IAIN Ponorogo merasakan dampak yang diakibatkan dari bermain game mobile legend. Dampak positifnya yaitu mereka menjadi memiliki banyak teman, mengurangi stress, bisa membuat bahagia, dan melatih koordinasi tangan dan mata. Lalu, dampak negatifnya adalah membuat mereka kecanduan untuk terus memainkannya, kadang mereka merasakan sakit dibagian tangan dan leher setelah lama bermain, tugas kuliah menjadi terbengkalai, malas untuk masuk kuliah dan sering datang terlambat ke kelas karena sedang asik bermain ketika ada jam kuliah. Selain itu pengaruh dari lingkungan pertemanan yang sering mengajak bermain game mobile legend menjadi salah satu faktor yang paling kuat dalam membuat mahasiswa FATIK IAIN Ponorogo kurang memiliki sikap disiplin.

Dari pemaparan di atas peneliti menganalisis bahwa bermain game online mobile legend memiliki dampak terhadap karakter kedisiplinan mahasiswa FATIK IAIN Ponorogo yang sesuai dengan teori dari dampak negatif bermain game online.

Hal itu bisa dilihat dari mahasiswa yang sering bermain game mobile legend menjadi kecanduan, dan ingin memainkan gamenya secara terus menerus sehingga membuat mereka sering datang terlambat ke kelas, membolos kuliah dan tidak mengerjakan tugas kuliahnya.

3. Usaha Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo Dalam Meningkatkan Disiplin

Dalam setiap proses pembentukan karakter kedisiplinan yang dilakukan pasti tidaklah selalu berjalan dengan lancar. Di dalam setiap proses untuk memiliki karakter kedisiplinan yang baik pasti ada berbagai masalah yang mengganggu, menghambat, mempersulit atau bahkan mengakibatkan kegagalan dalam mencapainya. Akan tetapi, hambatan-hambatan tersebut dapat di cegah dengan beberapa cara. Menurut Jamal Ma'mur Asmani, untuk membangun karakter disiplin yang kuat, ada beberapa hal yang perlu dilakukan, yaitu sebagai berikut:

1) **Ingat selalu manfaat dan kerugiannya**

Selalu mengingat manfaat disiplin akan mendorong seseorang untuk bersikap disiplin.

2) **Ingat selalu cita-cita**

Cita-cita yang besar tidak akan terwujud kalau seseorang tidak disiplin dalam melakukan pekerjaan tersebut.

3) **Pandai mengatur waktu**

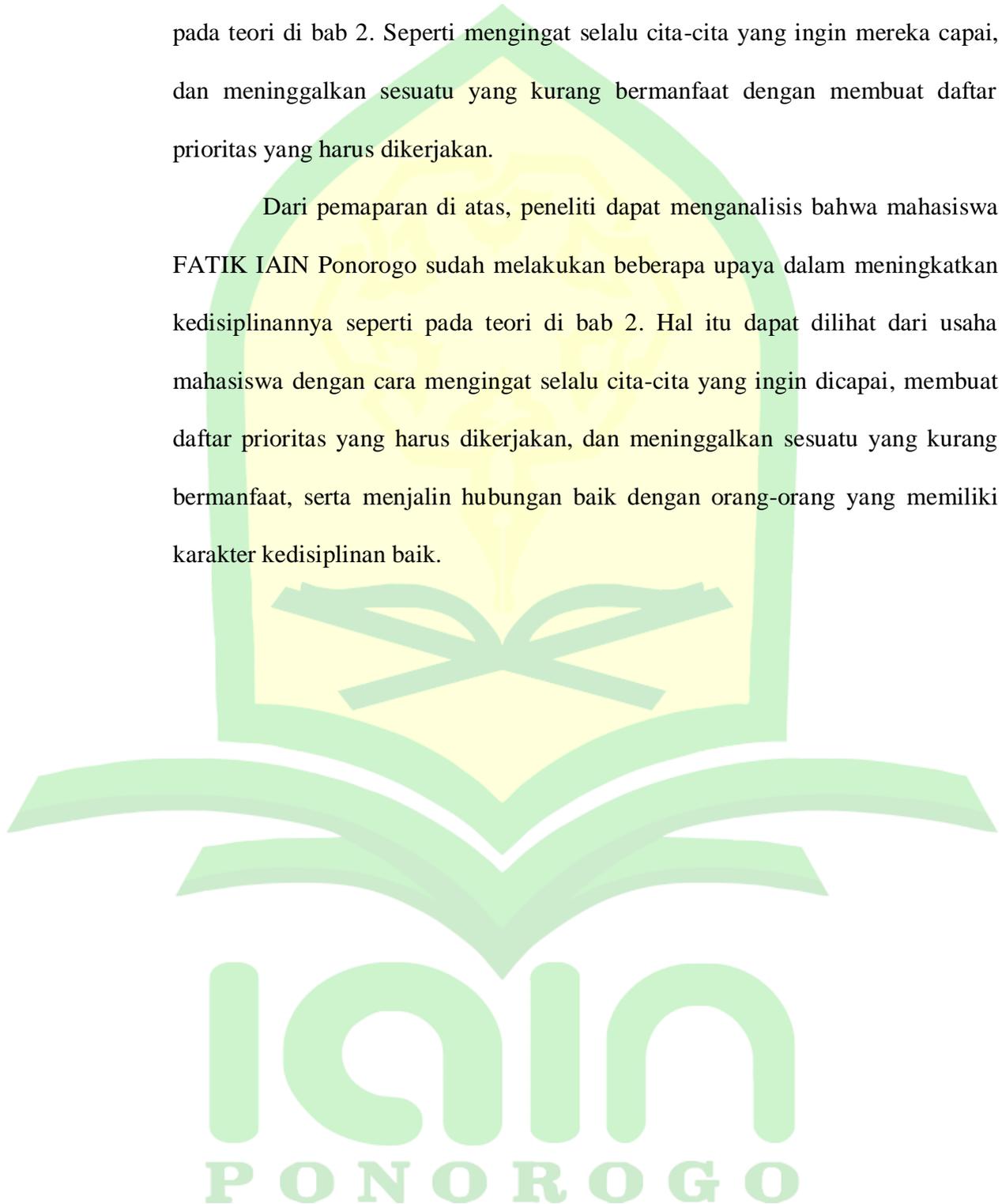
Disiplin melaksanakan kegiatan membutuhkan kemampuan mengatur waktu dengan baik. Dari manajemen waktu tersebut bisa diketahui mana yang menjadi prioritas.

4) **Tinggalkan sesuatu yang tidak bermanfaat**

Tinggalkan hal-hal yang tidak bermanfaat yang dapat membuang waktu, agar agenda yang telah disusun dapat berjalan dengan lancar dan baik.

Dari data penelitian yang peneliti peroleh, dapat diketahui bahwa mahasiswa FATIK IAIN Ponorogo dalam kehidupan kesehariannya sudah melakukan beberapa usaha dalam meningkatkan kedisiplinan mereka seperti pada teori di bab 2. Seperti mengingat selalu cita-cita yang ingin mereka capai, dan meninggalkan sesuatu yang kurang bermanfaat dengan membuat daftar prioritas yang harus dikerjakan.

Dari pemaparan di atas, peneliti dapat menganalisis bahwa mahasiswa FATIK IAIN Ponorogo sudah melakukan beberapa upaya dalam meningkatkan kedisiplinannya seperti pada teori di bab 2. Hal itu dapat dilihat dari usaha mahasiswa dengan cara mengingat selalu cita-cita yang ingin dicapai, membuat daftar prioritas yang harus dikerjakan, dan meninggalkan sesuatu yang kurang bermanfaat, serta menjalin hubungan baik dengan orang-orang yang memiliki karakter kedisiplinan baik.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Mahasiswa FATIK di IAIN Ponorogo yang bermain game mobile legend kurang memenuhi kriteria peserta didik yang memiliki karakter disiplin yang baik dalam perkuliahan. Hal itu disebabkan oleh latar belakang dan kesibukan yang berbeda-beda yang dimiliki tiap mahasiswa. Karakter kedisiplinan yang dimiliki oleh mahasiswa juga dipengaruhi oleh 2 faktor, yaitu faktor internal seperti kurangnya minat dan motivasi mahasiswa dalam mempelajari mata kuliah tertentu. Sementara itu yang mempengaruhi kedisiplinan dari faktor eksternal adalah lingkungan dan pengaruh kelompok yang cenderung mengarah pada hal yang kurang mendidik dalam segi karakter kedisiplinan.
2. Dampak bermain game mobile legend bang bang terhadap karakter kedisiplinan mahasiswa FATIK di IAIN Ponorogo dari aspek psikologis adalah membuat seseorang menjadi senang dan menghilangkan stress, akan tetapi dampak negatifnya dapat membuat seseorang menjadi kecanduan. Lalu jika ditinjau dampak positifnya dari aspek sosiologis, dapat menambah lingkup pertemanan, sedangkan dampak negatifnya adalah membuat seseorang menjadi anti sosial dan kurang peka terhadap krisis yang terjadi di lingkungan. Kemudian jika dilihat dari aspek ekonomis, dampak positifnya adalah dapat menghasilkan uang, sedangkan dampak negatifnya adalah mahasiswa menjadi kurang efisien waktu dalam mengerjakan suatu hal. Sementara itu, dampak positifnya bermain game mobile legend dari aspek prestasi bagi mahasiswa adalah dapat mempelajari sesuatu hal secara mendetail, kalau dampak negatifnya yaitu mahasiswa kurang memiliki karakter disiplin yang baik.

3. Beberapa bentuk usaha yang dilakukan mahasiswa FATIK IAIN Ponorogo yang bermain game mobile legend dalam meningkatkan disiplin dalam perkuliahannya yang pertama, dengan selalu mengingat tujuan atau cita-cita yang ingin di capai. Kedua, meninggalkan hal yang kurang bermanfaat. Ketiga, membuat daftar prioritas yang akan dikerjakan. Dan yang keempat adalah menjalin hubungan dengan orang yang memiliki karakter disiplin yang baik. Dengan begitu mahasiswa dapat meningkatkan karakter disiplin yang dimilikinya.

B. Saran

Bagi mahasiswa supaya dapat memahami pentingnya memiliki karakter disiplin dalam perkuliahan, dan bisa dijadikan referensi untuk meningkatkan karakter disiplin yang baik serta dapat mengetahui dampak positif dan mencegah terjadinya dampak negatif yang di timbulkan dari bermain game online mobile legend dalam perkuliahan.

Bagi peneliti berikutnya supaya dapat membuat penelitian baru dengan menggunakan metode penelitian yang lain dan juga menggunakan variabel karakter disiplin dalam segi kehidupan lain yang relevan selain dari segi perkuliahan dan bersifat *urgent* (penting) untuk di adakan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditono, Siti Rahayu. *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2006.
- Al quran Surat An Nisa: 59*. Surabaya: Duta Ilmu, 2008.
- Aly, Hery Noer. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1999.
- Ardy, Novan. *Manajemen Kelas*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.
- Arifin, Imron. *Penelitian Kualitatif*. Malang: Kalimasahada, 1996.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013.
- Asmani, Jamal Ma'mur. *Tips Menjadi Guru Inspiratif, Kreatif dan Inovatif*. Jogjakarta: Diva Pers, 2009.
- Baharuddin. *Psikologi Pendidikan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2007.
- Baran, Stanley J. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: Erlangga, 2012.
- Fadillah, Muhammad dan Khorida, Lilif Mualifatu. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.
- Gunawan, Heri. *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Hakim, Tursan. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara, 2001.
- Hariyanto, Muchlas Samani. *Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Harsan, Alif. *Jago Bikin Game Online*. Jakarta: PT Trans Media, 2011.
- Hidayatullah, Furqon. *Pendidikan Karakter: Membangun Peradaban Bangsa*. Surakarta: Yuma Pustaka Grup, 2010.
- Hurlock, Elizabeth. *Perkembangan Anak, Jilid 2* terj. Meitasari Tjandrasa dan Muslihhah Zarkasih. Jakarta: Erlangga, 1978.
- _____. *Perkembangan Anak*, terj. Meitasari Tjandrasa dan Muslihhah Zarkasih. Jakarta: Erlangga, 1999.
- Hutagaol, Boi. *Apa itu Mobile Legends*, (Online) <https://esportsnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/>. 08 April 2020.
- Imron, Ali. *Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011.
- Kemendiknas. *Panduan Pendidikan Karakter di SMP*. Jakarta: Dirjen Pendas, 2011.

- Kulsum, Umi. *Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis PAIKEM*. Surabaya: Gema Pratama Pustaka, 2011.
- Kurniawan, Syamsul. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- Mohamad, Mustari. *Nilai Karakter: Refleksi untuk Pendidikan*. Depok: Rajawali Pers, 2017.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.
- Mulyasa. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Muzakki, Zidni. *Internalisasi Nilai Karakter Cinta Tanah Air Siswa Melalui Ekstrakurikuler Drumband di SDN Bandar 1 Pacitan*. Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2018.
- Najmah, Deta Jauda. "40 Kata-kata Bijak Tentang Disiplin, Penuh Motivasi dan Bermakna". *Brilio.NET*. 2020.
- Peraturan Presiden Bab I Pasal 3 No. 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter*.
- Prabowo, Adhyatman. *Jenis-jenis Game ditinjau dari Cara Memainkannya*. (Online) <http://geghans.blogspot.com/2010/02jenis-jenis-atau-genre-games-online.html>, 2020.
- Pramesti, Shonnya Dyah. *Pengaruh Adiktif Game Online dan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa di Kelas XI MAN 2 Ponorogo Tahun Akademik 2018/2019*. Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2019.
- Rahmat, Jalaludin. *Metodologi Penelitian Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2000.
- Ramadani, Muhammad Iqbal Febri. *Penarikan Diri dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014)*. Skripsi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014.
- Ridho, Sepri. *Game Online dan Religiusitas Remaja*. Skripsi, Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama Universitas Islam Raden Intan Lampung, 2018.
- Rohinah, Noor. *Mengembangkan Karakter Anak Secara Efektif di Sekolah dan di Rumah*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012.
- S, Suparman. *Gaya Mengajar yang Menyenangkan Siswa*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher, 2012.
- Sanjaya, Wina. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Perdana Media, 2013.

- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Suharno dan Retnoningsih, Ana. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: Widya Karya, 2006.
- Sukardi, Dewa Ketut. *Bimbingan Karir di Sekolah-sekolah*. Jakarta: CV Ghalia Indonesia, 1994.
- Suprihatin, Yuni. *Model Pengembangan Pendidikan Karakter Disiplin dan Peduli Sosial Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Ponorogo*. Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2019.
- Suryabrata, Sumadi. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Press, 1992.
- Syarif, Hasan. "Jokowi Nilai Tingkat Disiplin Masyarakat Indonesia Sangat Rendah". *Obsessionnews.com*, 2017.
- Tim Penyusun. *Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Tahun Akademik 2016/2017*. Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2016.
- Tu'u, Tulus. *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: PT Grasindo, 2004.
- Ulfa, Mimi. *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Center Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*. Jurnal FISIP Universitas Riau Vol. 4 No. 1 Februari 2017.
- Undang-Undang Republik Indonesia Bab II Pasal 3 No. 20, Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Usman, Husaini dan Akbar, Purnomo Setiady. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Wibowo, Agus. *Pendidikan Karakter Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- _____. *Pendidikan Karakter di Perguruan Tinggi Membangun Karakter Ideal Mahasiswa di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- Widodo, Erna dan Mukhtar. *Konstruksi ke Arah Penelitian Deskriptif*. Yogyakarta: Avyrouz, 2000.
- Winarno, Surachmad. *Pengantar Penelitian Ilmiah*. Bandung: Tarsito, 2003.
- Young, Kimberly S. *Kecanduan Internet*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Zubaedi. *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.