DAMPAK *GAME ONLINE MO BILE LEGEND*S BAGI PERILAKU SOSIAL RELIGIUS MAHASISWA PAI IAIN PONOROGO

(Studi Kasus di Warung Kopi Goebook, Kauman, Ponorogo)

SKRIPSI

OLEH:

PANGLIMA BUNAYYA FIRSTASAHDA

NIM : 201180176

JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

NOVEMBER 2022

DAMPAK *GAME ONLINE MOBILE LEGEND*S BAGI PERILAKU SOSIAL RELIGIUS MAHASISWA PAI IAIN PONOROGO

(Studi Kasus di Warung Kopi Goebook, Kauman, Ponorogo)

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan

dalam Menyelesaikan Program Sarjana

Pendidikan Agama Islam

OLEH:

PANGLIMA BUNAYYA FIRSTASAHDA

NIM : 201180176

JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

NOVEMBER 2022

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama	:Panglima Bunayya Firstasahda
Nim	:201180176
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam
Judul	:DAMPAK *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* BAGI PERILAKU SOSIAL RELIGIUS MAHASISWA PAI IAIN PONOROGO (STUDI KASUS DI WARUNG KOPI GOEBOOK,KAUMAN,PONOROGO

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah.

Ponorogo, 03 November 2022

Menyetujui,
Pembimbing

Mukhlison Effendi, M.Ag.
NIP. 197104302000031002

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Pendidikan Agama Islam

Dr. Kharisul Wathoni, M.Pd.I.
NIP. 197306200312100 2

III

Dipindai dengan CamScanner

KEMENTERIAN AGAMA RI

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Panglima Bunayya Firstasahda

NIM : 201180176

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul : Dampak *Game Online Mobile Legend*s Bagi Perilaku Sosial Religius Mahasiswa PAI Iain Ponorogo (Studi Kasus di Warung Kopi Goebook, Kauman, Ponorogo)

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

Hari : Selasa

Tanggal : 15 November 2022

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 22 November 2022

Ponorogo, 22 November 2022

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

Dr. H. Moh. Munir. Lc. M.Ag.

NIP. 196807051999031001

Tim Penguji :

Ketua Sidang : Dr. Wirawan Fadly, M.Pd ( )

Penguji I : Farida Yufarlina Rosita, M.Pd ( )

Penguji II : Mukhlison Effendi, M.Ag ( )

Dipindai dengan CamScanner

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang Bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Panglima Bunayya Firstasahda
NIM	:	201180176
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	:	Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi	:	Dampak *Game Online Mobile Legend*s Bagi Perilaku Sosial Religius Mahasiswa Pai Iain Ponorogo (Studi Kasus di Warung Kopi Goebook, Kauman, 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 diakses di **etheses.iainponorogo.ac.id**. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 29 November 2022

Panglima Bunayya F

NIM 201180176

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Panglima Bunayya Firstasahda
NIM	: 201180176
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	: DAMPAK *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* BAGI PERILAKU SOSIAL RELIGIUS MAHASISWA PAI IAIN PONOROGO (STUDI KASUS DI WARUNG KOPI GOEBOOK, KAUMAN, PONOROGO)

Dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui 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, 03 November 2022

Yang Membuat Pernyataan

Panglima Bunayya F.
NIM: 201180176

MOTO

"نِعْمَتَانِ مَغْبُوْنٌ فِيْهِمَا كَثِيْرٌ مِنَ النَّاسِ: الصِّحَّةُ وَالفَرَاغُ"

"Dua nikmat yang banyak manusia tertipu di dalam keduanya, yaitu nikmat sehat dan waktu luang."[1]

[1]Al-Qur'an

ABSTRAK

Bunayya Firtasahda, Panglima, 2022. *Dampak Game Online Mobile Legend Bagi Perilaku Sosial Religius Mahasiswa PAI IAIN Ponorogo (Studi Kasus Mahasiswa PAI di Warung Kopi Goebook, Kauman, Ponorogo).* **Skripsi**. Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing Mukhlison Effendi, M. Ag.

Keyword: *Mobile Legend*, Perilaku Sosial, Sikap Religius

Di era digital sekarang ini, *gaming mobile* menjadi favorit para gamers (pengguna game online). Di sisi lain, *game online* juga memberikan dampak positif kepada penggunanya; diantaranya, menghilangkan stress, kepenatan bekerja, sebagai hiburan, serta melatih dan meningkatkan konsentrasi. Akan tetapi perlu diakui Game online seperti pisau bermata dua, selain memberikan dampak positif juga memberikan dampak negatif jika penggunaannya berlebihan. Game online dapat merubah karakter seseorang dengan lingkungan sosialnya. Yang lebih fatal dapat berpengaruh kepada psikis dan fisik. Secara psikis menimbulkan sikap kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di lingkungan, dan tertutup sehingga sulit mengekspresikan diri. Aspek fisik berkaitan dengan kesehatan pengguna game online itu sendiri. Game online yang menjadi daya tarik saat ini adalah Mobile Legend. Jenis permainan online ini sering di mainkan oleh anak-anak, remaja, dan dewasa. Adapun salah satu faktor yang mempengaruhi daya tarik tersebut adalah fitur game dengan ilustrasi dan grafik yang bagus, karakter pemain didalamnya juga terdiri dari berbagai negara, serta game ini bisa dimainkan bersama dengan teman-teman lainnya. Mahasiswa IAIN Ponorogo juga tidak terlepas dari pengaruh game online ini.Mereka sering menghabiskan waktunya berjam-jam untuk bermain game online, yaitu Mobile Legend. Hal tersebut bisa disaksikan dari gazebo kampus, ruang publik kampus, kantin, hingga warung kopi, kini telah ramai oleh pemain game tersebut. Ruang-ruang yang seharusnya difungsikan untuk menguatkan keilmuan secara akademik.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yakni: 1) Untuk memaparkan dampak *game mobile legends* bagi perilaku sosial mahasiswa PAI IAIN Ponorogo di Warung Kopi Goebook, Kauman,Ponorogo. 2) Untuk memaparkan dampak *game mobile legends* bagi sikap religius mahasiswa PAI IAIN Ponorogo di Warung Kopi Goebook, Kauman,Ponorogo.3) Untuk mendeskripsikan solusi mahasiswa PAI IAIN Ponorogo dalam menghadapi dampak *game Mobile Legends.*

Metode penelitian adalah metode kualitatif dengan pendekatan field research (Lapangan). Metode kualitatif memberikan gambaran yang lebih mendalam tentang gejala sosial tertentu atau aspek kehidupan tertentu pada masyarakat. Adapun sampling pengambilan data yakni menggunakan metode wawancara dan juga dokumentasi yang diharapkan dapat memperkuat data yang di berikan. Adapun informan dan juga selaku objek penelitian merupakan pemain game online (berstatus mahasiswa PAI) yang sering bermain game di lokasi penelitian.

Adapun hasil dari penelitian ini ditemukan, 1) dampak game online terhadap perilaku sosial dapat dibagi dua yakni positif berupa kepedulian dan lain sebagainya dan juga dampak negatif berupa acuh tak acuh terhadap lingkungan dan individualis. 2) dampak game online terhadap sikap religius berdampak negatif seperti melalaikan waktu ibadah dan membuang waktu untuk hal sia-sia. 3) adapun solusi dari mahasiswa PAI yakni dengan melakukan pemetaan waktu dan pembatasan dalam bermain game.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul ”**Dampak *Game Online Mobile Legend*s Bagi Perilaku Sosial Religius Mahasiswa Pai Iain Ponorogo (Studi kasus di warung Kopi Goebook, Kauman, Ponorogo)”.**

Shalawat serta salam semoga tetap tecurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan suri tauladan yang baik sehingga kita dapat mengamalkan segala tuntunannya.

Selama penulisan skripsi penulis mendapat bantuan dari berbagai pihak, maka dari itu penulis mengucapkan terima kasih kepada segenap pihak yang telah membantu baik secara moril atau materiil sehingga penulisan skripsi ini selesai, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Hj.Evi Muafiyah, M.Pd. selaku Rektor IAIN Ponorogo yang telah memberikan kesempatan penulis menimba ilmu di almamater tercinta.
2. Dr. H. Moh. Munir, Lc, M.Ag. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo yang telah membantu melancarkan proses pendidikan penulis selama di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan hingga menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Kharisul Wathoni, M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam yang selalu memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. H. Mukhlison Effendi, M.Ag. selaku pembimbing yang sangat sabar dalam membimbing, mengarahkan, kepada penulis hingga penulisan skripsi ini dapat terlaksana.
5. Segenap civitas akademika IAIN Ponorogo yang telah memberikan pendidikan dan pengajaran kepada penulis, selama menuntut ilmu di Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.

6. Seluruh pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu proses penelitian ini sampai selesai.

Tiada kata yang pantas penulis sampaikan kepada semuanya kecuali ucapan terima kasih yang tak terhingga serta iringan doa semoga amal baiknya mendapatkan balasan dari Allah SWT. Karya ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu kritik dan saran yang membangun dari semua pihak senantiasa penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

Ponorogo, 03 November 2022

Penulis

Panglima Bunayya F.
NIM : 201180176

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL ..... **i**
HALAMAN JUDUL ..... **ii**
LEMBAR PERSETUJUAN ..... **iii**
LEMBAR PENGESAHAN ..... **iv**
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI ..... **v**
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN ..... **vi**
MOTO ..... **vii**
ABSTRAK ..... **viii**
KATA PENGANTAR ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **x**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiii**
PEDOMAN TRANSLITERASI ..... **xiv**
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang 1
B. Fokus Penelitian 5
C. Rumusan Masalah 5
D. Tujuan Penelitian 6
E. Manfaat Penelitian 6
F. Sistematika Pembahasan 7
BAB II KAJIAN TEORI
A. Kajian Teori 9
1. *Game Online Mobile Legend* 9
2. Perilaku Sosial 24
3. Sikap Religius 30
B. Cara mencegah kecanduan Game Online 33
C. Telaah Penelitian Terdahulu 35
BAB III METODE PENELITIAN
A. Pendekatan Penelitian dan Jenis Penelitian 38
B. Kehadiran Penelitian 39
C. Lokasi penelitian 39
D. Data dan Sumber Data 40
E. Prosedur Pengolahan Data 41
1. Observasi 41

2. Wawancara 42
3. Dokumentasi 42
F. Teknik Analisis Data 43
G. Pengecekan Keabsahan Temuan 45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN
A. Gambaran Umum Latar Penelitian 47
1. Sejarah singkat warung kopi Goebook 47
2. Sarana dan Prasarana 47
3. Keadaan Pengunjung 48
B. Paparan Data 48
1. Dampak *Game Mobile Legend* Bagi Perilaku Sosial Dalam Studi Kasus Mahasiswa PAI IAIN Ponorogo di Warung Goebook, Kauman, Ponorogo 48
2. Dampak *Game Mobile Legend* Bagi Sikap Religius Dalam Studi Kasus Mahasiswa PAI IAIN Ponorogo di Warung Goebook, Kauman, Ponorogo 49
3. Solusi Mahasiswa PAI IAIN Menghadapi Dampak *Game Mobile Legend* 51
C. Pembahasan 51
1. Dampak *Game Mobile Legend* Bagi Perilaku sosial Dalam Studi Kasus Mahasiswa PAI IAIN Ponorogo di Warung Goebook, Kauman, Ponorogo 54
2. Dampak *Game Mobile Legend* Bagi Sikap religius Dalam Studi Kasus Mahasiswa PAI IAIN Ponorogo di Warung Goebook, Kauman, Ponorogo 59
3. Solusi Mahasiswa PAI IAIN Menghadapi Dampak *Game Mobile Legend* 63
4. Implikasi Pemerintah dalam Upaya Mengurangi Dampak Kecanduan *Game* pada Generasi Muda 64
BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan 67
B. Saran 67
DAFTAR PUSTAKA 70
LAMPIRAN 74
DAFTAR RIWAYAT HIDUP 92

DAFTAR LAMPIRAN

No.	Lampiran	Halaman
1	Jadwal Penelitian	74
2	Jadwal Wawancara	75
3	Draft Wawancara	76
4	Dokumentasi	90
5	Surat Pernyataan Lulus Mata Kuliah	91
6	Daftar Riwayat Hidup	92

IAIN PONOROGO

PENDOMAN TRANSLITERASI

1. Pendoman transliterasi Arab-Indonesia yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

Arab	Indonesia	Arab	Indonesia
ء	‘	ض	Dh
ب	B	ط	t{
ت	T	ظ	Z
ث	Th	ع	‘
ج	I	غ	Gh
ح	H	ف	F
خ	Kh	ق	Q
د	D	ك	K
ذ	Dh	ل	L
ر	R	م	M
ز	Z	ن	N
س	S	و	W
ش	Sh	ه	H
ص	S}	ي	Y

2. Untuk menunjukan bunyi hidup pendek menggunakan “a”, “I”,”u”. untuk menggunakan bunyi hidup panjang *(mad)*caranya dengan menuliskan coretan horizontal di atas huruf a^, i^, u^. contoh :Abu^ Mu^sa^, H><adits Shah<ih.
3. Kata yang berahiran dengan *ta’ marbutah* dan berkedudukan sebagai sifat *(na’at)* dan *idhafah* ditransliterasikan dengan “ah”, sedangkan *mudhaf* ditransliterasikan dengan ‘at’.

   Contoh :

   a. *Na’at* dan *mudhaf ilayh: sunnah sayyi’ah, al-maktabah al-misri^yah*

   b. *Mudhaf : matba’at al-a^mmah*

4. Bunyi diftong atau konsonan rangkap ditrasliterasikan seperti:

او= aw	او = u>
اي = ay	اي = i<>

Konsonan rangkap ditulis rangkap, kecuali huruf "waw" yang didahului dhammah dan huruf ya' yang didahului kasrah seperti tersebut dalam tabel.

5. Penulisan bacaan panjang ditransliterasikan seperti :

ا =a>	اي= i>	او = u>

Penulisan kata sandang ditrasnliterasikan seperti :

ال = al-	الش = al-sh	وال = wa'l-

6. Kata yang ditransliterasikan dan kata-kata bahasa asing yang belum terserap menjadi bahasa baku indonesia harus dicetak miring.
7. Bunyi huruf hidup ahir sebuah kata tidak dinyatakan dalam transliterasi. Transliterasi hanya berlaku pada konsonan ahir.

   Contoh :

   Ibn Taimiyah bukan Ibnu Taymiyah
8. Kata yang berahir dengan *ya' musyaddadah* (ya' bertasydid) ditransliterasikan dengan h^. jika i^ diikuti dengan *ta' marbutah*maka transliterasinya adalah *i^yah*.Jika ya' bertasydid berada di tengah kata, ditransliterasikan dengan *yy*.

   Contoh :

   a. *Al-Ghaza^li^*
   b. *Ibn Tamiyah*
   c. *Sayyid, mu'ayyid*

PONOROGO

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi berkembang sangat pesat seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya[2]. Produk teknologi yang beragam tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan hanya sekedar hiburan semata. Salah satu produk tekhnologi yang setiap waktu digemari dikalangan remaja saat ini adalah video games dan online games. Keberadaan video game dan online games sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan tertentu saja tidak asing lagi[3].

Internet berasal dari kata *Interconnected Network* yang berarti hubungan dari beragam jaringan komputer di dunia yang saling berintegrasi membentuk suatu komunikasi global. Internet merupakan gabungan dari berbagai *LAN (Local Area Network) dan WAN (Wide Area Network)* yang berada di seluruh jaringan komputer di dunia, sehinggga terbentuk jaringan dengan skala yang lebih luas dan global.

Internet merupakan ikon dari perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini. Sehingga mendorong setiap individu terus berusaha agar dapat mengikuti perkembangan teknologi. Maka, pengetahuan mengenai hal tersebut semakin bertambah dan maju seiring perkembangan zaman. Mulai dari perkantoran hingga ke sekolah-sekolah, berusaha menggunakan kecanggihan internet untuk melakukan aktivitas sehari-hari.

---

[2] Dewi Salma Prawiradiraga, *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*, (Jakarta: Kencana Prenadema Group. 2018, 15.

[3] Ridwan Syahran, "Ketergantungan *Online Game* dan Penanganannya,"*Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 1, (2015), 85.

Apalagi sekarang banyak warung internet (warnet) dan *game center* yang menjadi pusat bermain anak muda di zaman sekarang.[4]

Ada banyak kegiatan menarik yang dapat dilakukan di internet, mulai dari mencari pengetahuan hingga hiburan dapat dilakukan di sana. Hal tersebut tentunya menjadi daya tarik tersendiri yang tidak dapat dipungkiri dari adanya internet.

Di era digital sekarang ini, *mobile gaming* menjadi favorit para *gamers* (pengguna *game online*). Hal ini selaras dengan tingginya pengguna *smartphone* di seluruh dunia termasuk Indonesia.Menurut data *Newzoo* menunjukkan jumlah pengguna *smartphone* di seluruh dunia mencapai lebih dari 3,3 miliar selama 2019. Sementara total jumlah pemain *game mobile* di seluruh dunia mencapai 2,3 miliar.

Dari jumlah tersebut, mampu menghasilkan total *revenue* (pendapatan uang yang diterima pemilik usaha atas terjualnya produk ataupun jasa yang ia tawarkan kepada pelanggan)global mencapai USD 68,5 miliar atau setara Rp 948 triliun.[5] Angka yang sangat tinggi ini menunjukkan peminat *game online* meningkat dengan signifikan

Di Indonesia sendiri pengguna *Smartphone* mencapai 82 juta lebih. Pemain game mobile di Indonesia mencapai lebih dari 52 juta. Indonesia menduduki rank global ke 17 dengan jumlah pemain game mobile terbanyak. Indonesia juga menyumbang sebesar USD 624 juta atau setara Rp 8,7 triliun untuk mobile gaming selama 2019.[6]

Maka dari itu, dengan adanya permainan *game online* yang menjadi daya tarik tersendiri bagi semua kalangan terutama anak remaja. Tentu hal tersebut membawa pengaruh besar terhadap jenis permainan anak dan remaja sekarang ini.Dulu anak-anak lebih sering bermain layang- layang, kelereng, petak umpet, lompat tali,gasing, pesawat-pesawatan, yoyo, dan permainan tradisional lainnya. Jika dibandingkan dengan sekarang

---

[4]Wiharsono Kurniawan, *Jaringan Komputer*(Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2007), 20.

[5]Diakses dari https://selular.id/2019/07/garena-indonesia-duduki-peringkat-ke-17-dengan-jumlah-mobile-gamer-terbanyak/pada 26 November 2021

[6]*Ibid*., 47

ini, anak- anak lebih menyukai *game online* dan hampir tidak tertarik lagi dengan permainan tradisional,atau bahkan permainan tersebut mulai terlupakan.

Padahal permainan tradisional tidak mengeluarkan banyak biaya dan memiliki banyak manfaat untuk perkembangan anak, seperti melatih fisik dan emosi anak. Anak akan dirangsang kecerdasan, kreatifitas, kesabaran bahkan bersosialisasi dalam permainan tradisional tersebut.[7]

Di sisi lain, *game online* juga memberikan dampak positif kepada penggunanya; diantaranya, menghilangkan stress, kepenatan bekerja, sebagai hiburan, serta melatih dan meningkatkan konsentrasi. Akan tetapi perlu diakui *Game online* seperti pisau bermata dua, selain memberikan dampak positif juga memberikan dampak negatif jika penggunaannya berlebihan. *Game online* dapat merubah karakter seseorang dengan lingkungan sosialnya. Yang lebih fatal dapat berpengaruh kepada psikis dan fisik. Secara psikis menimbulkan sikap kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di lingkungan, dan tertutup sehingga sulit mengekspresikan diri. Aspek fisik berkaitan dengan kesehatan pengguna *game online* itu sendiri.[8]

Game online yang menjadi daya tarik saat ini adalah *Mobile Legend*. Jenis permainan *online* ini sering di mainkan oleh anak-anak, remaja, dan dewasa. Adapun salah satu faktor yang mempengaruhi daya tarik tersebut adalah fitur *game* dengan ilustrasi dan grafik yang bagus, karakter pemain didalamnya juga terdiri dari berbagai negara, serta game ini bisa dimainkan bersama dengan teman-teman lainnya. Hal tersebut dibuktikan dengan data *game online*laris di Indonesia. *Mobile Legend* ini telah diunduh

---

[7]Eldi Akbar Kurniawan, dkk. *Analisis Perubahan Perilaku Sosial Akibat Game Online (StudiKasus di Mahasiswa Semester 7 STIA Sebelas April Sumedang)* http://180.250.247.102/conference/index.php/knia/article/view/99/pdfdiakses pada 21 November 2021

[8]*Ibid*., 25

11,3 juta kali dan pendapatannya US$6 juta, pada Apps Store, Mobile Legends sudah diunduh 334,2 ribu kali dan pendapatannya US$ 3 juta.[9]

Remaja ataupun mahasiswa merupakan salah satu target dari peluncuran *game online* tersebut.Karena remaja biasanya memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Dengan adanya *game-game* terbaru sudah pasti sangat menarik perhatian, dan juga menyebabkan banyak remaja kecanduan sehingga tidak bisa terlepas dari *game*. Trismarindra mengatakan bahwa *game online* mempunyai kecenderungan yang bisa membuat para pemainnya lupa waktu, bahkan bisa melupakan tugas, pekerjaan dan termasuk makan dan minum.Dengan demikian, sudah dapat dipastikan bahwa bermain *game online* akan berdampak pada sikap perilaku sosial religius pemainnya.[10]

Sehingga pada saat menggunakan *game online* ini orang sering lupa diri, sibuk dengan aktivitasnya sendiri sehingga lupa akan pentingnya berbaur dengan keluarga, masyarakat, teman sebaya untuk membangun jati diri yang lebih baik, bukan hanya dengan tenggelam pada permainan bersifat online tersebut. Padahal, ada saat-saat tertentu bagi setiap manusia berkomunikasi dengan dirinya sendiri akan suatu hal yang hendak di lakukan maupun dikomunikasikan dengan orang lain.

Maka dari itu, menimbang baik dan buruk dalam melaksanakan aktifitas apapun seharusnya menjadi dasar bagi remaja khususnya mahasiswa. Sehingga *game online* yang mereka gemari tidak menjadi penghambat kesusksesan di masa depan. Karena bagaimana pun, perlu ditanamkan kuat-kuat dalam diri khususnya remaja bahwa perkembangan zaman dengan teknologinya tidak selalu berimbas positif.

Mahasiswa IAIN Ponorogo juga tidak terlepas dari pengaruh *game online* ini.Mereka sering menghabiskan waktunya berjam-jam untuk bermain *game online*, yaitu

---

[9]Diakses dari https://media.skyegrid.id/5-game-online-terlaris-di-indonesia/pada 21November 2021

[10]Fadly Firmansyah Putra, dkk. Dampak Game OnlineTerhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University https://journal.unsika.ac.id/index.php/politikomindonesiana/article/view/3236 diakses pada 25 November 2021.

Mobile Legend. Hal tersebut bisa disaksikan dari gazebo kampus, ruang publik kampus, kantin, hingga warung kopi, kini telah ramai oleh pemain game tersebut. Ruang-ruang yang seharusnya difungsikan untuk menguatkan keilmuan secara akademik.

Alasan kenapa mengambil mahasiswa PAI IAIN Ponorogo sebagai responden, karena peneliti melihat banyaknya Mahasiswa PAI IAIN Ponorogo yang bermain *game online* di sekitar kampus, terutama di warung kopi. Hal demikian menjadi suatu fenomena menarik untuk dikaji lebih dalam karena di sini jurusan PAI harusnya memiliki nilai sosial dan religiusitas yang lebih tinggi dari jurusan yang lain hal ini di perkuat dengan anggaan bahwa mahasiswa PAI harus bisa memposisikan diri sebagai garda terdepan di kalangan masyarakat khususnya setelah sarjana. Sebab,jika seseorang tidak dapat mengontrol hasrat bermainnya (*game online*), maka akan menimbulkan efek yang tidak baik bagi perilaku sosial dan jiwanya.

Melihat pembahasan tersebut, maka dari itu penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul: **"Dampak *Game Online Mobile Legend*s Bagi Perilaku Sosial Religius Mahasiswa PAI IAIN Ponorogo (Studi Kasus di Warung Kopi Goebook,Kauman,Ponorogo)".**

B. Fokus Penelitian

Banyak variabel yang dapat ditindak lanjuti dalam penelitian ini. Namun karena luasnya bidang cakupan serta adanya berbagai keterbatasan yang ada, baik waktu, dana,tenaga dan tempatnya yang mendukung karena disamping banyaknya mahasiswa yang diskusi tapi disana juga banyak mahasiswa yang asyik untuk *game*. Maka dalam penelitian ini peneliti melakukan fokus penelitian yaitu perilaku sosial religius mahasiswa PAI IAIN Ponorogo di Warung Goebook.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas,maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak *game Mobile Legends* pada perilaku sosial dalam studi kasus mahasiswa PAI IAIN Ponorogo di Warung Kopi Goebook,Kauman,Ponorogo?
2. Bagaimana dampak *game Mobile Legends* pada sikap religius dalam studi kasus mahasiswa PAI IAIN Ponorogo di Warung Kopi Goebook,Kauman,Ponorogo?
3. Bagaimana solusi mahasiswa PAI IAIN menghadapi dampak *game Mobile Legends*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang akan diperoleh penelitian ini adalah:

1. Untuk memaparkan dampak *game mobile legends* bagi perilaku sosial mahasiswa PAI IAIN Ponorogo di Warung Kopi Goebook, Kauman,Ponorogo.
2. Untuk memaparkan dampak *game mobile legends* bagi sikap religius mahasiswa PAI IAIN Ponorogo di Warung Kopi Goebook, Kauman,Ponorogo.
3. Untuk mendeskripsikan solusi mahasiswa PAI IAIN Ponorogo dalam menghadapi dampak *game Mobile Legends.*

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat *Teoritis* :

   Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran serta dapat dijadikan bahan kajian bagi pembaca khususnya mengenai pengaruh *game mobile legend*

terhadap perilaku sosial religius mahasiswa. Serta mengembangkan studi dan memperluas wawasannya mengenai sikap komunikatif dan perilaku sosial mahasiswa pada saat ini,terkait dengan perkembangan teknologi komunikasi *smartphone*. Penelitian ini juga dapat menjadi informasi tambahan atau acuan literatur untuk penelitian-penelitian selanjutnya, khususnya bagi para akademisi atau bagi mereka yang tertarik untuk memahami pengaruh game *mobile legends* bagi perilaku sosial religius mahasiswa.

2. Manfaat Praktis:
   a. Bagi peneliti, dengan adanya penelitian ini, peneliti dapat mengaplikasikan pengetahuan yang telah dimiliki ke dalam suatu kegiatan penelitian sekaligus menambah pengetahuan dan wawasan sehingga dapat membantu memberikan input yang bermanfaat bagi pribadi peneliti.
   b. Bagi orang tua, dapat menjadikan bahan masukan dan pengarahan kepadaanak dalam memberi pengertian akan dari dampak atau kegunaan *game mobile legend* tersebut.
   c. Bagi siswa, dapat memberikan pemahaman mengenai pengaruh *game mobile legend*s bagi perilaku sosial religius.
   d. Bagi umum, sebagai bahan masukan agar tidak lagi menyalahgunakan dari kegunaan media sosial dan *game online* tersebut.
   e. Bagi pemerintah, sehingga lebih memperhatikan serta paham dengan fenomena baru yang muncul.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan kemudahan dalam memahami terhadap penulisan skripsi ini peneliti menyajikan dalam bentuk beberapa bab. Adapun pembahasan dalam skripsi ini sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan. Bab ini mencakup latar belakang, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II Kajian Pustaka. Bab ini berisi tentang kajian teori yang meliputi pengertian *Game Online Mobile Legends,*pengertian perilaku sosial dan pengertian sikap religius, serta telaah hasil penelitian terdahulu.

Bab III Metode Penelitian. Bab ini berisi tentang pendekatan penelitian dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, data dan sumber, prosedur pengumpulan data, teknik analisis data serta pengecekan keabsahan data.

Bab IV Data dan Analisis. Bab ini mendeskripsikan hasil dari penelitian di lapangan, meliputi data umum dan data khusus. Data umum berisi tentang *Game Online Mobile Legends,* Perilaku Sosial Religius. Adapun data khusus berisi tentang temuan data yang diperoleh yaitu apa faktor yang menyebabkan perilaku sosial religius yang kurang dan analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan mengenai faktor penyebab perilaku sosial religius yang kurang pada pemain *Game Online Mobile Legends* di warung kopi Goebook,Kauman,Ponorogo.

Bab V Penutup. Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran, yaitu inti jawaban atas rumusan masalah yang dikemukakan dan masukan yang berhubungan dengan penelitian dari peneliti atau penulis untuk pembaca maupun pihak terkait.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Game Online Mobile Legend*s

a. Definisi *Game Online*

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti dasar permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks, di dalamnya terdapat peraturan, *play* dan budaya. Permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan.Peraturan dalam permainan bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan pemain.Pada dasarnya permainan merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*Intellectual Playability Game*) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya.[11]

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya. *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 sinyalatau jaringan internet. Sinyal yang dimaksud disini adalah berupa saluran yang menghubungkan antara server yang satu dan yang lain.[12]

---

[11]Antonius Tri Setio Nugroho, Definisi Game, dalam http://chikhungunya.wordpress.com/.diakses pada 08 Desember 2021

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

Game online selain menggunakan koneksi internet, juga merupakan sebuah permainan yang terkoneksi dan juga mengkoneksikan pemain dalam jangkauan yang lebih luas yang dapat dihubungkan oleh jaringan. Permainan ini juga melibatkan adanya interaksi baik itu perkembangan sosial.

Di dalam *game online* tersebut terdapat suatu sistem pemainan dalam bentuk visual menarik yang dapat digerakkan sesuai kehendak pemainnya.[13]*Game online* tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa di tonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakan gambar-gambar yang ada di dalamnya secara bersamasama 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 dan tidak dapat dimainkan ketika dalam keadaan diluar jaringan.

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah *genre* permainan, karena dalam *game online* terdapat sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain satu dengan pemain lain secara bersamaan[14] Biasanya aktivitas bermain game online bertujuan untuk bersenang-senang, *refreshing*, ataupun mengisi waktu luang dan bisa dimainkan dengan sendiri ataupun bersama-sama. Juga terdapat aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Dalam penggunaannya, umumnya game online menyediakan sistem penghargaan, misalnya skor yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam

[13]*Ibid*., 30
[14] Rollings Andrew, *Fundamentals of Game Design* (Barkeley CA: New Riders, 2006),

menyelesaikan tugas-tugas yang ada dalam permainan tersebut. Sehingga bermain game online dapat memberikan rasa penasaran dan kepuasan tersendiri bagi para pemain.

Kemajuan teknologi berkembang dengan pesat mulai dari masyarakat perkotaan hingga pedesaan, berbagai informasi bisa dengan mudah diakses berkat kemajuan teknologi.Modernisasi di masyarakat pun berkembang dari tahun ke tahun, mulai televisi, telepon, *smartphone* bahkan akses internet.Perkembangan internet di seluruh dunia termasuk Indonesia memberikan dampak pada hampir setiap aspek kehidupan.[15]

Saat ini yang menjadi *trend* di kalangan anak muda adalah *game online*. Secara praktis *game online* dapat diartikan berdasarkan kata, yaitu *game* yang berarti permainan, dan *online* yang berarti langsung atau tersambung ke internet, jadi *game online* adalah permainan yang dimainkan secara langsung dan tersambung dengan internet.*Game online* menjadi idola bagi semua kalangan karena dapat dijadikan alternatif sebagai *refreshing* untuk menghilangkan kejenuhan setelah lelah beraktivitas,[16] sayangnya tidak semua orang dapat mengontrolnya dengan baik hingga menjadi ketagihan. Banyak dari pengguna *game online* ini mengabaikan kewajibannya demi bermain *game online*. halini menjadikan *gamers* tidak hanya sebagai pengguna *game online* tetapi sebagai pecandu *game online*.

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. Bermain *game online* pada

---

[15] Ermida, "Sikap Terhadap Pembelian Produk Secara Online (E-Commerce) Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Ekstrovet-Introvet,"3,(2001).

[16] Fitri Ma'rifatul Laili, "Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya" *Jurnal BK*, 1, (2015), 66.

prinsipnya bersifat sosial. Bermain bersama orang lain dapat menghasilkan komitmen sosial tertentu. Tujuan adanya *game online* tidak hanya untuk hiburan semata, tetapi juga bisa menambah teman, dan menambah penghasilan rupiah. Bahkan di zaman yang serba *online* ini, *game online* sendiri sudah menjadi ajang untuk turnamen antar kelompok ataupun *squad*, antar sekolah, kampus, kota hingga negara.[17]

Menurut Bobby Bodenheimer, *"Game online* diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan atau yang didukung oleh komputer*"*.[18]Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan istilah *game online* merujuk pada salah satu sejenis permainan yang dapat diakses melalui internet. Di dalam *game online* tersebut terdapat seperangkat pemainan dalam bentuk gambar-gambar menarik yang dapat digerakkan dengan kehendak pemainnya. *Game online* tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakan gambar-gambar yang ada didalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya. Bahkan didalam *game online* tersebut para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau menang.

a. *Game Online Mobile Legends*

*Game Online Mobile Legend*s rilis pada tanggal 11 Juli 2016, di terbitkan oleh Moonton. Moonton adalah sebuah perusahaan yang berasal dari kota China. *Game Online Mobile Legends* sendiri merupakan sebuah permainan

[17] Stanley J. Baran, *Pengantar Komunikasi Massa Jilid I Edisi 5*, (Jakarta: Erlangga, 2012), 126.
[18] Reddy Gede Eko, *Makalah Intranet/Internet Game Online*, (Yogyakarta: UPN Veteran, 2009), 8.

MOBA *(Massively Online Battle Arena)* yang dirancang untuk ponsel baik untuk ponsel dengan sistem operasi android maupun iOS.[19]

Dalam *Game Online Mobile Legends*, terdapat lima mode permainan yaitu mode *ranked, classic brawl, arcade* dan *custom*. Tetapi dari kelima mode permainan tersebut yang paling sering dimainkan adalah mode *ranked*, dimana dalam mode *ranked* setiap pemain atau tim berlomba untuk memenangkan pertandingan, dimana kedua tim lawan berjuang untuk melawan dan menghancurkan base musuh sambil mempertahankan base mereka sendiri dengan mengendalikan tiga jalur setapak, tiga jalur yang biasa disebut dengan *top Lane* yaitu jalur atas, *middle lane* yaitu jalur tengah dan *bottom lane* yaitu jalur bawah dimana ketiga jalur tersebut saling menghubungkan antara base kedua tim. Dalam *game* ini dapat dikatakan menang jika salah satu dari kedua tim dapat menghancurkan *base turret* tim lawan terlebih dahulu, kemudian tim yang memperoleh kemenangan akan mendapatkan *star point* atau poin bintang untuk menambah *tier* atau pangkat dalam *Game Online Mobile Legends.*Mode permainan inilah yang menjadikan pemain-pemain *Mobile Legends* bersaing untuk memperoleh pangkat yang lebih tinggi.

Dalam *game ini* masing-masing tim terdapat lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar atau biasa disebut hero dari perangkat android maupun iOS masing-masing.[20] Terdapat karakter terkontrol yang lebih lemah, yang biasa disebut *minions atau creeps*, dimana *creeps* tersebut bertelur dari base tim satu ke base tim yang lain melalui tiga jalur utama untuk membantu

[19] I Ketut Sidharta Yogatama,"Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!)," *Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3 (Maret, 2019),2559.

[20] https://esportsnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/diakses pada 08 Desember 2021.

masing- masing tim guna mengancurkan base dari tim lainnya untuk memperoleh kemenangan, terdapat juga karakter berupa *monster jungle* berupa *blue buff, red buff , gold buff dan turtle* untuk mempercepat *leveling* dan memperkaya diri avatar atau hero-hero yang dimainkan, dan yang terakhir ada yang namanya *lord* yang merupakan monster besar yang sangat efektif untuk membantu menghancurkan base lawan dan memperoleh kemenangan.

Mobile Legends yang merupakan salah satu *game online* yang paling digemari oleh masyarakat pada saat ini khususnya anak-anak hingga orang dewasa bahkan mahasiswa sangat menyukai *game* yang sangat menarik ini, karena kita bisa menentukan *hero* apa yang akan digunakan untuk melawan tim lawan. Bahkan kita juga dapat menentukan teman satu tim kita agar stategi yang diatur tersusun dengan rapi. Dalam permainan ini kita bisa membuat grup atau squad dengan orang pilihan kita sendiri, yang akan bersaing dalam kompetisi kejuaraan game internasional ataupun lokal, bahkan saat ini *Game Online Mobile Legends* sudah termasuk dalam olahraga online seperti *E-Sport* dan sudah menjadi bagian dari kompetisi resmi seperti*Mobile Legends Pro League* Indonesia (MPL- ID),*Asean Games* dan Piala Presiden.

1) Karakter dalam *Game Online Mobile Legends*

Dalam *online Mobile Legends* terdapat banyak karakter atau hero yang jumlahnya hingga saat ini mencapai 101 hero yang terbagi dalam 6 *role*:

a) *Marksman*

Marksman merupakan hero yang biasanya memiliki *damage* yang cukup tinggi dan *attack speed* yang baik. Hero jenis *marksman* dapat menghabisi musuh lebih cepat dari *role* lainnya, maka tak jarang hero marksman seringkali menjadi pemeran utama dalam *game*.Namun perlu diperhatikan juga *marksman* sangatlah lemah di awal game karena max HP yang kecil dan

rentan untuk diincar oleh para *hero ganker*musuh.

Tugas *marksman* di awal *game* adalah *farming* untuk mendapatkan item dengan cepat.*Marksman* harus selalu waspada dengan *minimap*. Apabila melihat banyak *hero* yang hilang dari *map*, kalian harus berhati-hati dan jangan segan meminta bantuan tim kalian. Memasuki pertengahan sampai akhir *game* kalian sudah harus mengambil alih permainan dengan menghancurkan tower dan membunuh musuh sebanyak-banyaknya bersama tim kalian.[21]Hero-hero marksman yaitu: Irithel, Hanabi, Miya, Layla, Granger, Claude, Clint, Kimmy, Moskov, Lesley, Wanwan, Yi-Sun-Shin, Bruno danKarrie.

b) *Tank*

Tank merupakan *hero* dengan defensif yang tinggi.*Tank* mampu menahan *damage* lebih banyak dari *hero* lainnya.[22] Para pengguna *hero tank* harus memiliki jiwa berani mati bagi tim kalian, terutama bagi *hero marksman* yang menjadi kunci permainan. Selain itu, hero *tank* rata-rata merupakan *hero* yang harus melakukan inisiasi ketika terjadi *teamfight* dan menjadi garis depantim.

Tugas *tank* adalah menjaga rekan satu tim kalian dan jangan takut mati demi tim. Pada awal game, kalian bisa melakukan gank atau bahkan membantu *hero* teman yang terkena gank. Di pertengahan sampai akhir *game* kalian harus ada di garis depan untuk melakukan inisiasi dan mempermudah tugas anggota tim lainnya.*Herorole tank* antara lain:Tigreal, Akai, Franco, Minotaur, Lolita, Johnson, Gatotkaca, Grock, Hylos, Uranus, Bellerick, Kufra, Baxia, Atlas dan Barats.

[21]https://itemku.com/blog/daftar-hero-mobile-legend. diakses pada 08 Desember 2021

[22]https://mojok.co/terminal/karakter-seseorang-berdasarkan-role-hero-favorit-mereka-di-mobile-legend/. diakses pada 17 Februari 2021.

c) *Mage*

Mage merupakan hero yang memiliki skill-skill dengan *magic damage* yang tinggi. Hero tipe *magic* ini adalah hero yang berjaya dari awal sampai pertengahan game. Dengan kombinasi-kombinasi skill yang dimilikinya, *hero mage* mampu menghabisi lawan dalam hitungan detik.Namun perlu diperhatikan juga bahwa *hero mage* memiliki HP dan *armor* yang kecil sehingga mudah mati.[23]

Tugas *mage* adalah mengganggu pergerakan tim musuh. Pada awal game, usahakan untuk bergerak mengelilingi map untuk mengganggu musuh atau membunuhnya.[24]Mulai dari pertengahan sampai akhir game, *hero mage* mulai kehilangan potensinya untuk melakukan *kill* ke hero musuh.Usahakan untuk mengurangi HP musuh sebanyak yang kalian bisa dan biarkan *marksman* kalian menghabisi sisanya. Berikut *hero-hero mage*: Alice, Eudora, Gord, Kagura, Cyclop, Aurora, Vexana, Harley, Odette, Zhask, Pharsa, Valir, Change, Vale, Lunox, Harith, Kadita, Esmeralda, Lylia, Cecilion dan Luo Yi.

d) *Fighter*

Fighter merupakan hero yang memiliki keseimbangan antara ofensif dan defensif. Hero *fighter* bisa dibilang adalah hero yang *nanggung* karena ia tidak memiliki *damage* yang besar seperti *marksman* atau *assassin* dan ia juga tidak setebal hero tank. Namun hero *fighter* memiliki kombinasi skill yang unik dan mampu mengganggu pergerakan hero musuh di lane.

Fighter memiliki 2 tugas utama, yaitu *farming* dan mengganggu lawan.Pada awal game, usahakan untuk menggunakan skill kalian untuk

[23] Ibid.,25

[24] https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/role-hero-di-mobile-legend-basic. diakses pada 09 Desember 2021.

menghasilkan *damage* ke musuh.[25] Jangan terlalu memaksakan diri untuk melakukan *kill* apabila situasi tidak memungkinkan. Pada pertengahan sampai akhir game, fighter menjadi hero yang kuat dan mampu menghasilkan damage yang hampir sama besarnya dengan hero*marksman* maupun *assassin*. Berikut adalah hero dengan role *fighter*, yaitu: Balmond, Alucard, Bane, Zilong, Freya, Chou, Sun, Alpha, Ruby, Hilda, Lapu-lapu, Roger, Argus, Jawhead, Martis, Aldous, Leomord, Thamuz, Minshittar, Badang, Guinevere, Terizla, X-Borg, Dyroth, Marsha, Yu Zhong danKhaleed.

e) *Assassin*

Assassin adalah hero spesialis untuk membunuh dan mengunci musuh ketika darah mereka sekarat.Hero *assassin* memiliki mobilitas tinggi dan mampu membunuh musuh mereka dengan cepat.[26] Hero ini lebih disarankan kepada pemain yang sudah berpengalaman karena assassin memiliki HP yang rendah namun damage yang sangattinggi.

Tugas *assassin* tentu saja sesuai namanya, membunuh. Pada awal game, assassin harus rajin berkeliling bersama salah satu rekan tim baik *mage*, *fighter* maupun *tank* untuk membunuh *hero* musuh di *lane*. Selama game, *assassin* tidak disarankan untuk melakukan inisiasi. Biarkan tim kalian dahulu lalu kalian dapat masuk di tengah-tengah *teamfight* dan menghabisi tim musuh. Hero dari *role assassin* yaitu: Saber, Karina, Fanny, Hayabusa, Natalia, Lancelot, Ling dan Benedetta

f) *Support*

Seperti namanya, support bertugas untuk melindungi teman satu tim kalian apapun kondisinya. Hero *support* tidak boleh takut mati demi

[25]https://jalantikus.com/tips/jenis-hero-role-mobile-legends/ diakses pada 09 Desember 2021
[26]*Ibid*.,63

melindungi teman kalian. Hero ini dibekali dengan skill-skill yang berguna untuk melindungi anggota timlainnya.

Tugas hero *support* adalah melindungi anggota tim kalian. Sepanjang game, selalu siap akan gank dari lawan maupun *teamfight*. *Support* harus melindungi anggota tim jadi jangan terpancing untuk melakukan banyak kill. Hero *support* harus menahan beberapa damage atau bahkan rela mati demi membiarkan anggota tim lainnya selamat.[27]Berikut nama-nama hero *support*: Nana, Rafaela, Estes, Diggie, Angela, Kaja, Faramis, Carmilla dan Mathilda.

Adapun Faktor penyebab bermain game,dalam melakukan banyak kegiatan, seseorang akan memiliki sebuah alasan ataupun sebab mengapa mengerjakan hal tersebut, begitu juga dalam bermain game para mahasiswa memiliki alasan tertentu baik itu hanya sekedar mengisi waktu luang, bersenang-senang ataupun alasan lainnya. Irmawan menyebutkan dalam jurnalnya ada beberapa faktor yang menyebabkan seseorang bermain game atau bahkan hingga dapat membuat kecanduan, yakni:[28]

1. Gender

   Gender merupakan salah satu faktor mengapa seseorang menyukai game dan juga faktor yang berpengaruh terhadap kecanduan game. Dari beberapa penelitiaan yang telaah dilakukan didapati bahwasanya laki-laki lebih mudah kecanduan game dengan sering menghabiskan waktu di rental dibandingkan perempuan.

2. Kondisi Psikologis.

   Kondisi psikologis seseoraang yang stabil sering dapat membuat memerlukan sesuatu sebagai pelampiasan ataupun hal yang dapat menjadi

[27] Ibid.,48

[28]Sapto Irawan, Dina Siska W., Jurnal Konseling Gusjigang: Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. Vol. 7, No. 1, April 2019., 12

solusi dan menstabilkan kembali psikisnya. Beberapa cara yang umum dilakukan yakni dengan *refreshing* baik jalan-jalan ataupun dengan cara bermain game. Parahnya, anak-anak yang kecanduan game kadang hingga berfantasi seakan-akan mereka berada didalam game tersebut.

3. Jenis game online

Semakin banyak jenis *game* akan memengaruhi seseorang untuk penasaran dan mencoba *game* dengan *genre* yang lain, akan mencari tantangan baru, dan bahkan akan membuat seseorang makin kecanduan terhadap game. Selain itu, jenis game juga akan memengaruhi terhadap fantasi yang dirasakan para penikmat dan pemain game.

Selain hal diatas, dengan pertumbuhan era dan juga digitalic yang semakin berkembang, maka bermain game bukan hanya lagi sebagai pengisi waktu luang, sebagai penenang dan pereda psikologis, akan tetapi lebih dari itu, penyebab bermain game juga dapat dikarenakan gaming merupakan sebuah pekerjaan, baik itu berupa streamer gaming, joki game online. Hal lain yang menjadi faktor juga bisa jadi karena era yang berkembang dan juga pergaulan tongkrongan.

Dalam bermain game ada beberapa dampak yang akan ditimbulkan, baik itu berupa hal positif maupun negatif. Contoh dampak yang umum adalah menyebabkan kecanduan ataupun bahkan dapat sebagai pelampiasan amarah sehingga dapat merefleksi otak juga.

Tidak sedikit juga penelitian yang menyatakan bahwasanya anak yang bermain game itu dapat meningkatkan kecerdasannya, tetapi dilain sisi juga menyita waktu belajar dan berdampak negatif terhadap hal lainnya. Hal inilah yang perlu diperhatikan baik itu bagi orang tua, guru, ataupun anak itu sendiri agar dapat mengatur waktunya sehingga tidak

berdampak negatif. Dikutip dari edisi.co.id per tanggal 15 januari 2022, bahwasanya kegiatan bermain game memiliki beberapa keunggulan contohnya bermain game dapat memperbaiki pengelihatan seseorang, sedang dibidang kognitif yakni dengan memainkan game strategi selama 1 jam dapat meningkatkan kinerja otak menjadi lebih aktif, selain itu juga dari penelitian yang dilakukan di Universitas McMaster bahwasanya bermain game ternyata selain dapat membantu seorang penderita diseleksia, juga dapat meningkatkan ingatan dan fokus pada lansia. Hal tersebut dapat terjadi dengan catatan tidak berlebihan dalam bermain game.[29]

Seperti halnya dalam berbagai hal, dampak dari sesuatu ataupun game sendiri dalam berbagai aspek pasti adakalanya ada yang negatif dan juga positif, berikut dampak yang dapat ditimbulkan dari game online:

1. Dampak Positif

Ada beberapa dampak positif yang ditimbulkan dalam bermain game online yakni sebagai berikut:

a) Menambah ilmu dan melatih kecerdasan.

Seperti disampaikan diatas bahwasanya bermain game sendiri secara motorik dalam bidang kognitif dapat meningkatkan kinerja otak ditambah lagi sekarang maraknya game yang bernuansa kuiz dan tidak jarang digunakan didalam proses pembelajaran. Selain itu, menurut Christiana, seorang remaja yang mengalami adiksi/kecanduan game online biasanya mampu menguasai komputer ataupun teknologi lain

[29] Https://www.edisi.co.id/artikel/pr-972383259/apakah-game-membuatmu-pintar diakses 8 september 2022.

dikarenakan sering dijumpai oleh mereka yang bermain game online.[30]

b) Menambah Teman.

Dalam bermain game online ada istilah MaBar (Main Bareng) yang mana memungkinkan akan berkumpulnya antar pemain dalam suatu room (sebutan ruang game) yang sama secara bersama-sama. Lain daripada hal tersebut, game online sendiri dalam permainannya membutuhkan suatu server connection yang mana menghubungkan antara antar player baik itu yang dari wilayah a dan b secara online. Hal ini memungkinkan antar pemain dalam menambah relawi dan kawan walaupun berjarang tempat. Selain itu, melihat pergaulan yang di era ini tidaklah lepas hampir di dapati setiap tongkrongan baik di kampus, di warung kopi, angkringan, dan tempat lain banyak yang bermain game sehingga tidaklah susah untuk bertambah teman melalui game online terutama game seperti Mobile Legend yang banyak digandrungi di era ini.

c) Menambah Prestasi

Di era kemajuan teknologi dan juga kemajuan jenis-jenis aplikasi serta game, game tidaklah lagi hanya sebatas hiburan. Guna menunjang hal tersebut sekarang banyak prestasi yang dapat di raih melalui game seperti MLBB, PUBG, PES, dan juga game online lainnya yang di wujudkan melalui e-sport baik itu di taraf internasional, nasional, kampus, bahkan daerah ataupun desa. Sebuah hal yang lumrah melihat pertandingan game online di masa ini. Hal inilah yang perlu dimanfaatkan anak-anak sekarang guna menambah prestasi dan juga

[30]Fahdiana R, Dkk. *Dampak Kecanduan Game Online (Mobile Legend) Terhadap Kondisi Emosional dan Perilaku Pada Remaja.* Materi Seminar: UNESA 24 April dan 1 Mei 2021., 146

mengembangkan skill, tanpa melupakan kewajibannya untuk belajaran di sekolah.

d) Menimbulkan Rasa Senang

Pada dasarnya di buatnya game/permainan bertujuan untuk sebuah hiburan, pereda emosi, dan sebagai penimbul rasa senang. Rasa senang ketika bermain game merupakan hal yang positif yang ditimbulkan sebab bermain game salah satunya MLBB. Hal ini dapat dilihat dimana ketika para player naik tingkat atau level (rank) ataupun sebuah kompetisi e-sport atau bahkan hanya sekedar main bersama teman untuk hiburan, streaming ataupun hal lainnya.

e) Menghilangkan Rasa Bosan

Selain menimbulkan rasa senang yang berpotensi membuat kecanduan, game juga bernilai positif dalam menghilangkan kebosanan baik itu ketika di pergaulan, bahkan juga dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar. Bermain MLBB di kalangan anak jaman sekarang juga merupakan pelampiasan dari lelah ataupun ketika selesai tugas kuliah sebagai obat stres.

2. Dampak Negatif

a) Membuang waktu

Bermain game sejatinya dapat menimbulkan rasa kecanduan. Rasa kecanduan dan penasaran inilah yang nantinya menjadikan seseorang dapat mengahbiskan waktunya hanya untuk bermain game baik itu untuk menyelesaikan levelnya atapun lainnya. Sebenarnya bermain game online sendiri juga tak memakan waktu yang begitu lama. Contoh saja mobile legend per gamenya menghabiskan waktu paling lama 30 hingga 40 menit, PlayStation pergamenya menghabiskan waktu hingga 30 menit, dan game

lainnya.Tetapi bila tidak dikondisikan dan dikontrol dengan baik maka bermain game dapat menyita waktu dengan tidak terasa, akibatnya waktu tidur, belajar, dan waktu lainnya pun yang seharusnya dapat digunakan unruk kegiatan yang lebih positif pun tersita karena hanya untuk bermain game.

b) Rendahnya keterampilan sosial

Dengan minimnya waktu yang digunaka untuk belajar dan terlalu banyaknya mengahbiskan waktu hanya untuk bermain ML maka efek ataupun dampak yang diberikan mengakibatkan minimnya para mahasiswa untuk dapat menekuni bidang atau keterampilan lainnya selain gaming, serta kurangnya pergaulan sosial. Inilah yang menyebabkan kemudian mahasiswa dapat hanya memiliki keterampilan sosial yang minim.

c) Nilai pelajaran menurun

Akibat daripada bermain game online yang berlebihan sehingga menghabiskan waktu sehingga dampaknya adalah berkurangnya waktu belajar dan juga fokus ketika belajar. Hal ini juga dapat berdampak terhadap nilai mahasiswa dalam pelajaran dikarenakan tidak adanya waktu untuk belajar dan fokus yang berkurang.

d) Kesehatan menurun

Selain berdampak terhadap berkurangnya fokus, bermain game yang berlebihan dapat menyebabkan menurunnya kesehatan. Hal tersebut bisa dikarenakan kurangnya istirahat, efek radiasi perangkat yang digunakan, ketidak stabilan emosional dan lain-lain.

e) Ketidakstabilan emosional

Game online sejatinya dapat berpengaruh terhadap emosional dan

juga mental setiap pemainnya hal ini juga yang mengakibatkan dan juga salah satu faktor adanya kecanduan game.[31] Setiap permainan memiliki sensasinya masing-masing, terutama seperti game olahraga game perang serta strategi.

Permainan-permainan bergenre yang telah disebutkan sangatlah berpengaruh terhadap emosionalitas pemain, dan ini disebabkan adanya keinginan tinggi untuk memenangkan setiap levelnya. Hal ini juga layaknya di game mobile legends yang bergenre aksi atau peperangan ada keinginan yang kuat dari setiap pemain untuk memenangkan setiap pertandingannya hal inilah yang mengganggu kestabilan mental mereka sehingga ketika beberapa hal terjadi akan berpengaruh seperti layaknya melakukan toxic atau berkata kasar dan juga ketika kalah akan marah-marah tidak jelas baik itu terhadap diri sendiri maupun terhadap satu tim lainnya.

f) Acuh tak acuh terhadap suasana

Dampak negatif yang ditimbulkan akibat bermain game online (ML) yang berlebihan yakni acuhnya para pemain terhadap keadaan sekitar, hingga kadang ada yang menyapa atau memanggil tidak terdengar. Selain itu, player game kadang bersuara keras dan mengganggu sekitarnya tanpa dia sadari serta berkata kasar dan kotor.

2. Perilaku Sosial

a. Definisi Perilaku Sosial

Menurut George Ritzer perilaku sosial adalah tingkah laku individu yang berlangsung dalam hubungannya dengan faktor lingkungan yang menimbulkan

[31] *Ibid, 135*

perubahan pada tingkah laku.[32]Definisi lainnya dikemukakan oleh Baron & Byrne Perilaku sosial menurut kedua ahli tersebut adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan perilaku umum yang ditunjukkan oleh individu dalam masyarakat, yang pada dasarnya sebagai respons terhadap apa yang dianggap dapat diterima atau tidak dapat diterima oleh kelompok sebaya seseorang. Selanjutnya menurut Ruswanto perilaku sosial adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dengan memperhitungkan keberadaan orang lain.

Menurut Myers perilaku sosial adalah pola interaksi dan tindakan antara individu dengan lainnya. Menurut H Abu Ahmad perilaku sosial adalah kesadaran individu yang menentukan perbuatan yang berulang-ulang terhadap objeknya.[33] M. Ali Hurlock berpendapat bahwa perilaku sosial menunjukkan kemampuan seseorang untuk menjadi orang yang bermasyarakat.

Dari uraian para ahli sebelumnya, bisa ditegaskan bahwa pada hakikatnya manusia adalah makhluk sosial. Sejak dilahirkan manusia membutuhkan pergaulan dengan orang lain untuk memenuhi kebutuhan biologisnya. Pada perkembangan menuju kedewasaan, interaksi sosial diantara manusia dapat merealisasikan kehidupannya secara individual. Hal ini dikarenakan jika tidak ada timbal balik dari interaksi sosial maka manusia tidakdapat merealisasikan potensi-potensinya sebagai sosok individu yang utuh sebagai hasil interaksi sosial. Potensi-potensi itu pada awalnya dapatdiketahuidarip erilaku kesehariannya.

Perilaku sosial merupakan sifat relatif untuk menanggapi orang lain dengan cara yang berbeda-beda. Sebagai contoh,dalam melakukan kerjasama,ada orang yang melakukannya di atas kepentingan pribadinya, ada

[32] Hurlock, B. Elizabeth,*Perkembangan Anak*,(Jakarta:Erlangga,2012), 262.
[33] Ibid.,30.

orang yang bermalas-malasan, tidak sabar dan hanya ingin mencari untung sendiri. Perilaku sosial juga merupakan sebuah perilaku dimana antar individu yang juga sebenarnya terkait dengan berbagai norma-norma, baik itu berupa norma kesopanan, norma agama, dan juga norma-norma terkait dalam bermasyarakat.

Pada dasarnya perilaku sosial muncul karena manusia adalah makhluk sosial. Manusia sebagai makhluk sosial pun perlu bermasyarakat. Anda dapat membaca macam-macam nilai sosial. Manusia pasti membutuhkan bantuan orang lain untuk memenuhi kebutuhannya sendiri. Hal tersebut sesuai dengan yang dinyatakan oleh Ibrahim perilaku sosial adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia.

Menurut Mohamad Asrori yaitu adanya kepentingan bersama untuk mencapai suatu tujuan, dalam masyarakat mendorong lahirnya perilaku sosial dari individu-individu dalam masyarakat. Dengan demikian perilaku sosial merupakan perilaku yang dimiliki oleh diri manusia namun tidak dibawa ketika manusia itu dilahirkan akan tetapi perilaku sosial ini ada dan terbentuk dengan melalui proses sosial. Soetjipto Wirosarjono mengatakan bahwa bentuk-bentuk perilaku sosial merupakan hasil tiruan dan adaptasi dari pengaruh kenyataan sosial yang ada, Perilaku sosial terbentuk dan ada karena manusia melihat dan memperhatikan hal-hal yang terjadi di sekitarnya dan lingkungannya.[34]

Dalam kehidupan perilaku sosial adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia. Sebagai bukti bahwa manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup sebagai diri pribadi tidak

[34] Mohammad Asrori. 2008,*Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*,(Jakarta: PT.Bumi Aksara,2008),35.

dapat melakukannya sendiri melainkan memerlukan bantuan dari orang lain. Ada ikatan saling ketergantungan diantara satu orang dengan yang lainnya. Artinya, kelangsungan hidup manusia berlangsung dalam suasana saling mendukung dalam kebersamaan. Untuk itu manusia dituntut mampu bekerja sama, saling menghormati, tidak menggangu hak orang lain, dan toleran dalam hidup bermasyarakat.

Menurut Krech, Crutchfield dan Ballachey, perilaku sosial seseorang itu tampak dalam pola *respons* antar orang yang dinyatakan dengan hubungan timbal balik antar pribadi. Perilaku sosial juga identik dengan reaksi seseorang terhadap orang lain. Perilaku itu ditunjukkan dengan perasaan, tindakan, sikap keyakinan, kenangan, atau rasa hormat terhadap orang lain. Perilaku sosial seseorang merupakan sifat relatif untuk menanggapi orang lain dengan cara-cara yang berbeda-beda. Misalnya dalam melakukan kerja sama, ada orang yang melakukannya dengan tekun, sabar dan selalu mementingkan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadinya. Sementara di pihak lain, ada orang yang bermalas-malasan, tidak sabaran dan hanyaingin mencari untung sendiri.[35]

Dalam hubungan sosial manusia pada saat bersosialisasi maka yang ditunjukkannya adalah perilaku sosial. Pembentukan perilaku sosial seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang bersifat internal maupun yang bersifat eksternal. Pada aspek eksternal situasi sosial memegang peranan yang cukup penting. Situasi sosial diartikan sebagai tiap-tiap situasi dimana terdapat saling hubungan antara manusia yang satu dengan yang lain. Dengan kata lain setiap situasi yang menyebabkan terjadinya interaksi sosial dapat dikatakan sebagai situasi sosial. Contoh situasi sosial misalnya di lingkungan pasar, pada saat rapat, atau dalam lingkungan pembelajaran pendidikan jasmani.

[35] Ali, M. *Memahami Riset Perilaku Dan Sosial.* (Jakarta. Bumi Perkasa, 2014),30.

b. Teori Perilaku Sosial

Teori macam perilaku social menurut Sarlito (Sarwono Sarlito, 2009:28) dibagi menjadi tiga yaitu :

1) Perilaku sosial (*social behavior*)

Yang dimaksud perilaku sosial adalah perilaku ini tumbuh dari orang-orang yang ada pada masa kecilnya mendapatkan cukup kepuasan akan kebutuhan inklusinya. Ia tidak mempunyai masalah dalam hubungan antar pribadi mereka bersama orang lain pada situasi dan kondisinya. Ia bisa sangat berpartisipasi, tetapi bisa juga tidak ikut-ikutan, ia bisa melibatkan diri padaorang lain,bisa juga tidak, secara tidak disadari ia merasa dirinya berharga dan bahwa orang lain pun mengerti akan hal itu tanpa ia menonjolkan-nonjolkan diri. Dengan sendirinya orang lain akanmelibatkan dia dalam aktifitas-aktifitas mereka.

2) Perilaku yang kurang sosial (*under social behavior*)

Timbul jika kebutuhan akan inklusi kurang terpenuhi, misalnya: sering tidak diacuhkan oleh keluarga semasa kecilnya. Kecenderungannya orang ini akan menghindari hubungan orang lain, tidak mau ikut dalam kelompok-kelompok, menjaga jarak antara dirinya dengan orang lain, tidak mau tahu, acuh tak acuh. Pendek kata, ada kecenderungan *introvert* dan menarik diri. Bentuk tingkah laku yang lebih ringan adalah: terlambat dalam pertemuan atau tidak datang sama sekali, atau tertidur di ruang diskusi dan sebagainya. Kecemasan yang ada dalam ketidaksadarannya adalah bahwa ia seorang yang tidak berharga dan tidak ada orang lain yang mau menghargainya.

PONOROGO

3) Perilaku terlalu sosial (*over social behavior*).

Psikodinamikanya sama dengan perilaku kurang sosial, yaitu disebabkan kurang inklusi. Tetapi pernyataan perilakunya sangat berlawanan. Orang yang terlalu sosial cenderung memamerkandiri berlebih-lebihan (exhibitonistik). Bicaranya keras, selalu menarik perhatian orang, memaksakan dirinya untuk diterima dalam kelompok, sering menyebutkan namanya sendiri, suka mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengagetkan.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Sosial

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku sosial seseorang, yaitu:[36]

1) Minimnya pengetahuan agama yang didapat

Pengetahuan tentang agama, sangat perlu diterima seorang remaja, sebagai benteng moral yang kuat. Jika ia benar-benar memahami ajaran agamanya dengan baik, maka ia akan selalu berusaha menjalankan kebaikan dan menghindari keburukan. Namun sebaliknya, jika pengetahuan agamanya sangat minim, maka akan sulit pula memeliharamoralnya.

2) Kondisi keluarga dan lingkungan anak yang kurang baik

Lingkungan sangat mempengaruhi pola pikir danperilaku remaja, khususnya keluarga. Keluarga yang baik mampu memberikan pendidikan moral, begitu juga dengan lingkungan masyarakat. Namun jika kondisi keluarga dan masyarakat sekitar kurang baik, maka akan memberikan dampak negatif pada perkembangan remaja.

3) Adanya pengaruh budaya asing

Budaya asing yang tidak tersaring akan berpengaruh pada pola pikir

[36] Jenny Mercer dan Debbie Clayto, *Psikologi Sosial*,(Jakarta Timur:PT. Gelora Aksara Pratama, 2012),120.

remaja. Karena masa remaja cenderung meniru apa-apa saja yang ia anggap hebat, sekalipun itu bertentangan dengan norma dan adat istiadat diwilayahnya. Budaya asing nantinya akan merubah sebuah adat, entah karena alasan modernisasi, ataupun karena alasan pergaulan.

4) Tidak terealisasinya pendidikan moral

Perilaku orangtua dalam kehidupanya sehari-hari sangat berpengaruh pula pada perilaku remaja. Karena remaja cenderung menjadi cerminan dari perilaku orangtuanya. Jika orangtua sendiri belum bisa menjalankan kebiasaan-kebiasaan baik, Maka akan sulit pula bagi seorang remaja menjalankan kebiasaan-kebiasaan yang baik.

3. Sikap Religius

a. Pengertian Sikap Religius

Sikap adalah kecenderungan yang relatif menetap yang bereaksi dengan cara yang baik atau buruk terhadap orang atau barang. Sikap juga sering diartikan sebagai perilaku. Sedangkan religius berasal dari bahasa asing *religion* sebagai kata bentuk dari kata benda yang berarti Agama. Menurut Jalaluddin, agama mempunyai arti percaya kepada Tuhan atau kekuatan *super human* atau kekuatan yang diatas dan disembah sebagai pencipta dan pemelihara alam semesta. Ekspresi dari kepercayaan diatas berupa amal ibadah, dan suatu keadaan jiwa atau cara hidup yang mencerminkan kecintaan atau kepercayaan terhadap Tuhan[37].Menurut Abdullah Khozim,(1982: 82), sudah menjadi kewajiban setiap individu muslim khususnya bagi semua orang tua untuk mendidik dan membina anaknya ke jalan yang sesuai dengan apa yang ada dalam al-Qur'an dan sunah Nabi[38].Keimanan seseorang adakalanya bertambah dan berkurang. Maka setiap orang yang beriman harus berusaha untuk

[37] Jalaluddin, *Psikologi Agama Memahami Perilaku Keagamaan dengan Mengaplikasikan Prinsip-Prinsip Psikologi*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2008),25.

[38] Umar Sidiq,*Urgensi Pendidikan Pada Anak Usia Dini* (Ponorogo:Insania,2011),258.

memperbaharui keimanan dan keislamannya, antara lain dengan selalu dengan selalu mengingat-Nya dan mengerjakan perbuatan yang baik yang diridhoi-Nya[39].

Jadi dapat disimpulkan bahwa sikap religius adalah suatu keadaan diri seseorang dimana setiap melakukan aktivitasnya selalu berkaitan dengan Agama. Dalam hal ini pula dirinya sebagai hamba yang mempercayai Tuhannya berusaha agar dapat merealisasikan atau mempraktekkan setiap ajaran agama atas dasar iman yang ada dalam batinnya.

Ada beberapa sikap religius yang tampak dalam diri seseorang dalam menjalankan tugasnya, diantaranya:

1) Kejujuran

Kejujuran adalah kunci keberhasilan dalam bekerja. Kejujuran yang dibangundalamhubungandenganoranglainakanmemberikankemudahan. Sebaliknya ketidak jujuran akan membuat seseorang mengalami kesusahan yang berlarutlarut. Ketidak jujuran juga sejatinya juga akan dapat mengurangi kesosialan seseorang dalam bermasyarakat sehingga menjadikan kepercayaan orang lain terhadapnya akan berkurang.

2) Keadilan

Salah satu skill orang relegius adalah mampu bersikap adil kepada semua pihak, bahkan saat dia terdesak sekalipun. Keadilan sendiri merupakan sebuah sikap yang perlu dibina sehingga seseorang tidak berlaku dzolim (tidak menempatkan seseuatu tidak pada tempatnya) sehingga berakibat dapat menimbulkan murka dari Allah.

3) Bermanfaat bagi Orang Lain

Melakukan hal yang bermanfaat bagi banyak orang lain merupakan suatu sedekah. Allah SWT akan menolong suatu kaum manakala kaum tersebut menolong hamba-Nya yang sedang membutuhkan pertolongan. Hal ini merupakan

[39] Umar Sidiq,*Studi Hadist,cet Ke-1* (Batu:Literasi Nusantara,20119),5.

salah satu bentuk sikap religius yang harus ditanamkan dalam diri peserta didik sejak dini.

4) Rendah Hati

Rendah hati adalah lawan dari sifat sombong,rendah hati dapat dicontohkan dengan mendengarkan pendapat orang lain dengan tidak memaksa kehendak sendiri. Seseorang dengan sifat rendah hati akan selalu mempertimbangkan oranglain.

5) Berkerja Efesien

Pekerjaan yang menjadi tanggung jawabnya menjadi fokus yang harus dilakukan dengan sebaik mungkin. Kegiatan ataupun pekerjaan yang dilakukan haruslah dikerjakan seefisien mungkin, sehingga tidak mengganggu waktu kegiatan yang lain, dan dapat memanfaatkan waktu lainnya untuk kegiatan lain yang bermanfaat.

6) Visi Kedepan

Mempunyai agan-agan masa depan yang jelas dan terukur. Jika dia bekerja bersama orang lain dia mampu mengajak dan meyakinkan bahwa dia mampu mencapai visi sesuai dengan usaha keras yang dialakukan saat ini.

7) Disiplin Tinggi

Seseorang yang religius mempunyai tingkat kedisiplinan yang tinggi. Segala sesuatu yang menjadi tanggung jawabnya mempunyai ukuran waktu yang jelas. Ia akan mencapai dan menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Ia mampu mengatur waktu bekerja dengan tidak mengabaikan sikap religiuslainnya.[40]

Jadi dalam hal ini sikap religius mencakup totalitas tingkah laku manusia

[40] Asmaun Sahlan, *Mewujudkan Budaya Religius di Sekolah: Upaya Mengembangkan PAI dari Teori Ke Aksi*, (Malang: UIN Maliki Press, 2009), 68.

dalam kehidupan sehari-hari yang dilandaskan dengan iman kepada Allah,sehingga tingkah lakunya berlandaskan keimanan dan akan membentuk akhlakul karimah yang terbiasa dalam pribadi dan perilakunya sehari-hari. Untuk melihat bahwa sesuatu itu menunjukkan sikap religius atau tidak, dapat dilihat dari karakteristik sikap religius. Ada beberapa hal yang dapat dijadikan indikator religius seseorang yaitu:

a) Komitmen terhadap perintah dan larangan Allah
b) Bersemangat mengkaji ajaran Agama
c) Aktif dalam kegiatan Agama.
d) Akrab dengan kitab suci.
e) Menggunakan pendekatan agama dalam menentukan pilihan.
f) Ajaran agama dijadikan sebagai sumber pengembangan ide.[41]

B. Cara Mencegah Kecanduan Game Online

Pencegahan yakni sebuah istilah yang dapat diartikan sebagai sebuah intervensi dengan tujuan menghalangi dan menghindari hal yang beresiko menimbulkan masalah. Menurut Romano dan Hage pencegahan meliputi berbagai usaha yakni: a) Menghentikan perilaku bermasalah sebelum terjadi, b) menunda timbulnya perilaku bermasalah, c) mengurangi dampak dari masalah perilaku dan, d) memperkuat pengetahuan, sikap, dan mempromosikan perilaku positif.

Xu Turrel dan Yuan menyatakan bahwa ada beberapa cara pencegahan terhadap kecanduan *game online* antara lain *attention switching, dissuasion, aducation, parental monitoring* dan *resource restriction.*[42]

[41] Muhammad Alim, *Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011),12.
[42] Ibid, 35

1. ***Attention switching*** adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengalihkan perhatian pemain dari keterlibatan yang berlebihan terhadap game online. Attention switching memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penurunan dan pencegahan dampak negatif pada kecanduan game online. Kegiatan ekstrakurikuler seperti olahraga dapat membuat remaja tidak terlalu fokus padagame online dan dapat mengurangi tingkat bermain serta pada akhirnya mengurangi tingkat kecanduan game online. Untuk itu, penting bagi orang yang berada di sekitar remaja (significant others) memahami potensi, bakat, maupun minat dalam hal pengalihan perhatian dalam mencegah kecanduan game online.
2. ***Dissuasion*** adalah tindakan yang dilakukan untuk mencegah bermain game online dengan cara memberikan nasihat, argumen, membujuk, menjelajahi sampai dalam bentuk paksaan. Istilah ini erat kaitan tindakan persuasif. Hal ini merupakansebuah praktik umum yang dilakukan oleh kekuatan eksternal (regulator, orang tua, guru, dan teman) untuk pencegahan perilaku yang tidak diinginkan. Penelitian yang dilakukan Babor menunjukkan bahwa tindakan persuasifdapat membuat perbedaan, setidaknya dalam kasus penyalahgunaan alkohol. Seperti yang diketahui bahwa para pecandu game online memiliki rasionalitas terdistorsi dan persuasi adalah salah satu cara potensial untuk membentuk dan menjadi counter terhadap rasionalitas yang terdistorsi.
3. ***Education*** mengacu pada pengetahuan atau fokus upaya pendidikan yang bertujuan pada kognisi seseorang. Sebagai lawan dari dissuasion yang merupakan upaya aktif melawan yang ada pada ranah kognitif seseorang, education sebagian besar ditujukan untuk membangun dasar kognitif yang baik dan dapat dikelola sendiri. Artinya, individu harus aktif dalam memastikan dirinya agar terhindar dari kecanduan game online (misalnya, dengan membaca artikel surat kabar atau menonton berita TV tentang topik tersebut).Selain itu, dibutuhkan juga dorongan

dari lingkaran sosial agar upaya ini dapat berjalan dengan baik. Sekolah sebagai sarana pendidikan dapat memberikan bantuan dari upaya tersebut. Sekolah dapat melakukan intervensi dengan mempromosikan perilaku positif sebagai bentuk pencegahan kecanduan game online. Remaja yang masih dalam usia sekolah bisa mendapatkan pengetahuan dan pemahaman yang baik di sekolah.Upaya yang dilakukan sekolah untuk mencegah perilaku kecanduan merupakan upaya yang efektif dan efisien.

C. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Terkait dengan penelitian penulis, telah ada karya tulis ilmiah yang melakukan penelitian serupa yaitu dengan judul antara lain:

Pertama, karya ilmiah dari Siti Khoiriyah, Mahasiswi 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*".[7]

Hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa game online memiliki dampak terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat limawaktu di desa Rangai, kecamatan Katibung, kabupaten Lampung Selatan. Dampak positifnya adalah meningkankan konsentrasi, mempererat tali silaturahmi, dan meningkatkan kemampuan tentang komputer. Serta dampak negatifnya adalah melalaikan ibadah sholat lima waktu, melalaikan kegiatan didunia nyata, serta 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 peneltian di atas membahas terkait perilaku dalam menjalankan ibadah sholat lima waktu sedangkan pada penelitian ini

membahas terkait dampak *game Mobile Legends* terhadap perilaku sosial religius mahasswa.

Kedua, 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)."[9]

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.

Persamaan antara penelitian di atas dengan penelitian ini yaitu meneliti terkait perilaku dampak bermain *game online* serta instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Perbedaannya pada penelitian di atas membahas terkait religiusitas remaja, sedangkan dalam penelitian ini membahas terkait dampak *game Mobile Legends* terhadap perilaku sosial religius.

Ketiga, skripsi yang di tulis oleh Nur Fikri Khoiri, Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Ponorogo tahun 2021, yang berjudul Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung tahun 2018, yang berjudul "Dampak Bermain *Game Online Mobile Legends* Terhadap Perilaku*Toxic Disinhibition Online* (Studi Kasus di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo)[43]

[43]Nur Fikri Khoiri, *Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online* (Studi Kasus di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorog) (Skripsi: IAIN Ponorogo, 2021), 56.

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa, faktor dari bermain *Game Online Mobile Legends* yang menjadikan perilaku *Toxic Disinhibition Online* terdapat beberapa factor, yaitu adanya permaianan yang kurang baik, adanya perbedaan suku, budaya, agama dan Negara, adanya perilaku *AFK* yaitu perilaku seorang pemain yang meninggalkan permainan dengan sengaja ataupun tidak sengaja, perilaku troll yaitu memainkan *game* dengan asal-asalan atau bermain tidak sesuai dengan tugasnya dan perilaku *feeding* yaitu sengaja membiarkan musuh membunuhnya dengan mudah tanpa adanya perlawanan dari pemain tersebut, sehingga musuh mendapat *pointkill* untuk memperkaya timnya. Perilaku *toxic* yang timbul dari bermain *Game Online Mobile Legends* yaitu perilaku *Flaming Griefing, Cheating Cyberbullying*.

Persamaan antara penelitian di atas dengan penelitian ini yaitu meneliti terkait perilakudampak bermain *Game Online Mobile Legends* serta instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Perbedaannya pada penelitian di atas membahas terkait perilaku *toxic disinhibition online*, sedangkan dalam penelitian ini membahas terkait dampak *game Mobile Legends* bagi perilaku sosial religius mahasiswa PAI IAIN Ponorogo. Serta perbedaan pada studi kasus. Penelitian diatas, studi kasus dilakukan di warung kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo. Sedangkan pada penelitian ini studi kasus dilakukan di warung kopi Goebook, Kauman yang merupakan warkop yang banyak di singgahi oleh mahasiswa entah sebagai diskusi atau untuk bermain *game* saja.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian dan Jenis Penelitian

Dalam sebuah penelitian, pendekatan merupakan suatu hal yang harus ada sebagai point ofview atau alat pandang. Penyelidikan atau penelitian (research)terhadap fenomena agama dilakukan dengan berbagai disiplin ilmu. Sehingga meskipun membahas pokok pembicaraan yang sama, berbagai disiplin ilmu tersebut memeriksanya dari aspek-aspek khusus yang sesuai dengan jangkauan dan tujuannya.[44]Sehingga dengan adanya pendekatan, maka analisis yang dihasilkan dalam penelitian akan spesifik dan mendetail.

Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif berangkat dari fenomena tertentu yang ada pada situasi sosial tertentu. Laporan penelitian akan berisi kutipan-kutipan data untuk memberi gambaran penyajian laporan, data tersebut berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, foto, dokumen pribadi, catatan atau memo, dan dokumen resmi lainnya.

Bodgan dan Taylor mendefinisikan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat di amati. Pendekatan ini di arahkan pada latar belakang dan individu tersebut secara holistik (utuh). Jadi, dalam hal ini tidak boleh mengisolasikan individu atau organisasi ke dalam variabel atau hipotesis, tetapi perlu memandangnya sebagai bagian dari suatu keutuhan. Sejalan dengan definisi tersebut, Kirk dan Miller mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pengamatan pada manusia dalam kawasannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam

[44]Imam Suprayogo dan Tabrani, Metodologi Penelitian Sosial Agama, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), h. 54.

bahasannya dan dalam peristilahannya.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan *(field research)*, di namakan studi lapangan karena tempat penelitian ini di lapangan kehidupan, dalam arti bukan perpustakaan atau laboratorium. Penelitian lapangan pada hekekatnya yaitu penelitian yang langsung dilakukan di lapangan atau pada responden atau informan.

Alasan peneliti dalam mengambil penelitian lapangan karena dengan menggunakan penelitian ini, peneliti akan lebih mendapatkan data asli dan juga dikarenakan peneliti terjun langsung dan terlibat dalam penelitian ini, sehingga ada kesesuaian antara peneliti dan juga yang diteliti.

B. Kehadiran Peneliti

Peneliti dalam penelitian ini bertindak sebagai pelaku utama dalam mengetahui dan menentukan hasil penelitian. Peneliti secara langsung melakukan proses penelitian di lapangan untuk mencari dan mendapatkan data dan sumber data dalam menyelesaikan penelitian.

C. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan lokasi dari sebuah penelitian atau tempat dimana penelitian akan dilakukan.[45]Dalam penelitian ini, peneliti memilih lokasi di warung kopi Goebook, dimana warung tersebut berada di Jalan Ponorogo-Solo No.98, Dusun Sejeruk Kidul, Kecamatan Kauman, Kabupaten Ponorogo. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut dikarenakan di warung tersebut sangat banyak pemain *Game Online Mobile Legends*, dimana juga sering kali ditemukan perilaku sosial religius yang kurang ketika sudah bermain *Game Mobile Legends* di warung tersebut.

D. Data Dan Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah subjek dari mana data diperoleh. Apabila peneliti menggunakan kuesioner atau wawancara dalam pengumpulan data, maka sumber

[45] Afrizal, *Metode Penelitian Kualitatif*,(Jakarta: Rajawali Press, 2014), 128.

data tersebut adalah informan atau responden, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan- pertanyaan peneliti, baik pertanyaan tertulis maupun secara lisan.[46]

1. Data Primer

Sumber data primer dalam penelitian ini yakni mengenai kata-kata atau informasi yang dimana penulis dapatkan dari informan. Data primer yakni data yang diperoleh secara langsung dari sumber data yang pertama di lokasi penelitian atau objek penelitian atau bahan bahan yang mempunyai otoritas[47]Adapun yang menjadi informan yaitu pemain *game Mobile Legends* di warung kopi Goebook.

Para pemain *Game Online Mobile Legends* di warung kopi Goebook dianggap peneliti sering melakukan perilaku saling mengolok-olok dalam *game* maupun diluar *game,* baik mengolok-olok dari segi bermain pemain lain bahkan mengolok-olok yang bersangkutan dengan keluarga, negara hingga agama hingga alupa akan kewajiban mereka kepada tuhanya. Jumlah pemain *game online* di warung kopi tersebut beragam, mengingat tidak setiap hari semua pemain tersebut bermain di warung kopi Goebook dan juga tidak semua pemain *game online* tersebut memainkan *game Mobile Legends,* akhirnya peneliti mengambil lima pemain *game online* yang memenuhi kriteria untuk memperoleh data penelitian ini, yaitu AF, SB, AZ, AM,DM.

2. Data sekunder

Data sekunder atau sumber data tambahan yang diambil secara tidak langsung di lapangan, melainkan sumber data sudah dibuat oleh orang lain.[48]Dalam penelitian ini sumber data sekunder yang diperoleh peneliti yaitu bisa berupa artikel, majalah, jurnal, buku, tesis maupun internet yang terkait tentang *game Mobile*

---

[46] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan.Ed Rev, Cet.14* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2012), 114.

[47] Peter Muhammad Marzuki, *Penelitian Hukum* (Jakarta: Prenada Media, 2005), 141.

[48] Lexy J. Moleong, *MetodologiPenelitianKualitatifEdisiRevisicet. Ke-33*(Bandung:PT RemajaRosdakarya, 2014),160.

Legends, Perilaku Sosial dan *Sikap Religius.*

Data sekunder juga dapat diperoleh melalui foto. Foto menghasilkan data deskriptif yang cukup berharga dan dapat digunakan untuk menelaah data yang dilihat dari segi subyektif.[49]

E. Prosedur Pengolahan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi observai, wawancara dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi atau *observation* atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi dapat dilakukan secara partisipatif atau nonpartisipatif. Dalam observasi parsipatif *(participan observation)* pengamat ikut serta dalam kegiatan yang sedang berlangsung, pengamat ikut sebagai peserta rapat atau peserta penelitian. Dalam observasi nonpartisipatif *(nonparticipatory observation)* pengamat tidak ikut serta dalam kegiatan, dia hanya berperan mengamati kegiatan.

Pada penelitian ini bentuk observasi yang dilakukan peneliti adalah observasi partisipatif, dimana peneliti terlibat langsung secara aktif dalam objek penelitian, serta melakukan pengamatan terhadap apa yang dilakukan oleh pemain *Game Online Mobile Legends* diwarung kopi Goebook. Selanjutnya dicatat dalam bentuk transkrip observasi.

[49] Farida Nugra Hani, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa* (Surakarta: 2014), 111.

2. Wawancara

Wawancara memiliki banyak definisi tergantung konteksnya, menurut Moleong, wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu.[50]Wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang, melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari seseorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertayaan berdasarkan tujuan tertentu.[51]Metode wawancara bebas terpimpin. Yaitu suatu wawancara dimana peneliti bebas melakukan wawancara dengan berpijak kepada catatan mengenai pokok - pokok pertanyaan.[52]Wawancara dilakukan apabila peneliti bermaksud untuk memperoleh pengetahuam tentang makna- makna objek yang dipahami berkenaan dengan topik yang diteliti, dan bermaksud melakukan eksplorasi terhadap isu tertentu suatu hal yang tidak dapat dilakukan melalui pendekatan lain.[53]

Wawancara digunakan untuk memperoleh data langsung secara mendalam dan akurattentang permasalahan yang diteliti.[54] Dalam pelaksanaanya peneliti mengajukan beberapa pertanyaan kepada pemain *game Mobile Legends* di warung kopi Goebook, Sumoroto, Ponorogo.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah dan bukan berdasarkan perkiraan. Untuk melengkapi data-data yang terkumpul, maka pelaksanaan dokumentasi ini sangat

---

[50] Umar Sidiq, *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan,cet Ke-2* (Ponorogo: Nata Karya,2019),59.

[51]Deddy Mulyana, Metodologi Penelitian Kualitatif, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2002), h. 180.

[52] Roni Hanijito Soemitro, *Metodologi Penelitian Hukum, cet, Ke-2* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1993), 72.

[53] E.Kristi Poerwandari, *Pendekatan Kualitatif* (Depok: Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi, 1999), 134.

[54] Puput Syaiful Rohman, *Penelitian Kualitatif*, Januari 2009, Volume 5.

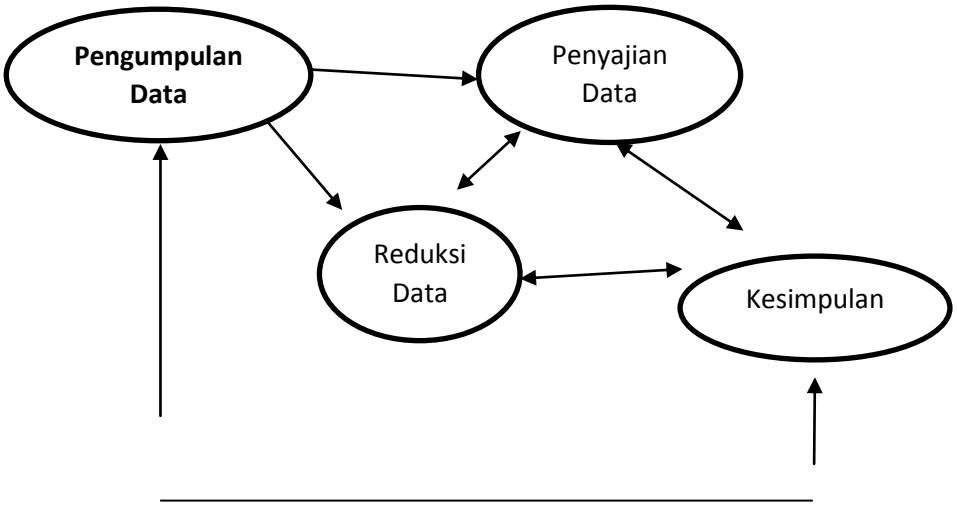
penting untuk menguatkan data-data yang ada.[55]Dokumen-dokumen dapat mengungkapkan bagaimana subjek mendefinisikan dirinya sendiri, lingkungan dan situasi yang dihadapinya pada saat itu, serta bagaimana definisi diri tersebut dalam hubungan dengan orang-orang disekelilingnya dengan tindakan-tindakannya.

F. Teknik Analisis Data

Miles dan Huberman dalam Sugiyono mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction, data display, dan conclusion drawing verification*. Melalui data yang diperoleh berasal dari wawancara, observasi dan dokumentasi kemudian diolah dan dianalisis melalui beberapa langkah, di antaranya melalukan reduksi data dengan membuat abstraksi. Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian, penyederhanaan, pengabstrakan dan transparansi data kasar yang muncul dari catatan lapangan. Sedangkan abstraksi merupakan usaha membuat rangkuman yang inti,proses dan pernyataan yang perlu dijaga sehingga tetap berada didalamnya.[56]Dalam hal ini ada tiga tahap yang menjadi rangkaian proses analisis,yaitu:

PONOROGO

[55] Basrowi, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008), 158-160.
[56]Lexy J. Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif, (Bandung : Remaja Rosadakarya, 2008), h. 247.



Gambar Skema Model Analisis Data Interaktif

(Model Miles dan Hubermen)

a. Mereduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi memberikan gambaran yang lebih jelas dan, mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

Dalam penelitian ini, peneliti mereduksi data dengan menganalisis tentang dampak bermain *Game Online Mobile Legends* bagi perilaku sosial religius.

b. Penyajian Data

Untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.Peneliti melakukan penyajian data dengan menyederhanakan kata-kata yang telah direduksi hingga kemudian disimpulkan. Dari data kesimpulan tersebut memudahkan peneliti memahami konteks isi yang disajikan dalam bentuk laporan penelitian

c. Penarikan kesimpulan (*Conclusion Drawing*)

Langkah selanjutnya dari analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan simpulan dan verifikasi. Simpulan awal yang di kemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Akan tetapi, apabila simpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka simpulan yang dikemukakan merupakan simpulan yang kredibel[57]. Peneliti disini melakukan olah data dari hasil yang telah didapat oleh informan setelah mendapat data yang valid dari data lapangan atau pendapat informan selanjutnya akan dilakukan pengolahan data untuk menemukan inti dari pembahasan diatas.

G. Pengecekan Keabsahan Temuan

Validitas data merupakan konsep penting yang diperbarui dari konsep validitas dan reliabilitas. Pada bagian ini, peneliti harus menekankan teknik apa yang digunakan untuk memeriksa keabsahan data yang ditemukan. Berikut beberapa teknik untuk mengecek keabsahan data selama proses penelitian:

1. Ketekunan Pengamatan

Ketekunan pengamatan mengacu pada proses analisis konstan atau tentatif yang mencari penjelasan yang konsisten dalam berbagai cara. Cobalah untuk membatasi berbagai efek. Apa yang paling penting untuk dicari.Artinya peneliti harus mengamati Dan menunjukkan faktor utama secara detail dan terus menerus. Ia kemudian memeriksanya secara detail, sehingga pada pemeriksaan awal, tampaknya satu atau semua faktor yang diteliti dipahami dengan cara yang biasa[58]. Peneliti disini mengamati secara detail dan insten guna mendapatkan data yang dapat dijadikan

[57] Miles & Huberman, *Analisis Data Kualitatif* (Jakarta: UI Press, 1992),345.

[58] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantiatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2017), 368.

sebagai bahan rujukan pembuatan pembahasan skripsi entah dari percakapan antar pemain atau dengan menggunakan angket guna memperoleh data dari informan.

2. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang menggunakan hal-hal selain data untuk memeriksa atau membandingkan dengan data. Pencarian dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut: membandingkan data observasi dengan data wawancara, membandingkan hasil wawancara informan dengan informan lainnya, dan membandingkan hasil wawancara dengan dokumen terkait[59]. Peneliti disini melakukan rekap data yang telah didapat dari informan guna dijadikan sebagai rujukan pembuatan pembahasan skripsi.

Adapun peneliti dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber. Melakukan triangulasi dengan sumber berarti membandingkan dan memeriksa ulang kepercayaan informasi yang diperoleh melalui penelitian kualitatif dengan waktu dan alat yang berbeda. Peneliti dapat mencapai tujuan ini dengan cara berikut:

a. Bandingkan data yang diamati dengan data yang diakses.
b. Bandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang mereka katakan secara pribadi.
c. Bandingkan apa yang dikatakan orang dalam situasi penelitian dengan apa yang mereka katakan di masalalu.

[59] Ibid.,369.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Latar Penelitian

1. Sejarah Singkat Warung Kopi Goebook

Penelitian ini dilakukan di sebuah warung kopi GoeBook yang berlokasi di Kauman, Ponorogo. Beralamatkan di Dusun Sejeruk Kidul, Kauman, Ponorogo GoeBook Coffee ini berdiri di pertengahan 2017 selain dari lokasinya yang tidak jauh dari tempat peneliti, tempatnya dapat dikatakan nyaman untuk "NongKi" (Nongkrong dan Ngopi) kata anak zaman sekarang dan nama lainnya yaitu warung Cah Kulon Sekayu, warung kopi GoeBook juga merupakan salah satu tempat rujukan dimana para mahasiswa berkumpul baik untuk melakukan diskusi, mengerjakan tugas kuliah, ataupun untuk sekedar nongkrong bersama sembari meminum kopi dan menumpang Wi-Fi. Selain itu, para pengunjung yang datang layaknya di warung kopi biasanya juga bermain game bersama.

2. Sarana dan Prasarana

Barang	Jumlah
Meja	20
Biliard	2
Kursi	45
Wifi	1

Lahan	Luas m2
Lahan Warkop	300 m2
Lahan Parkir	100 m2

3. Keadaan Pengunjung

Penelitian yang dilakukan yakni terjadwal dari pertengahan januari hingga akhir februari 2022. Warung kopi GoeBook sendiri buka mulai jam 09.00-23.00 yang mana dari penelitian yang dilakukan untuk setiap harinya lebih dari 30 pengunjung baik itu yang sendiri maupun berkelompok, baik dari warga setempat, para anak muda, bahkan mahasiswa sembari berdiskusi, berkumpul dan juga mengerjakan tugas kuliah.

B. Paparan Data

1. Dampak *Game Mobile Legend* Bagi Perilaku Sosial dalam Studi Kasus Mahasiswa PAI IAIN Ponorogo di Warung Goebook,Kauman,Sumoroto

Penulis melakukan penelitian di Warung Kopi Goebook Sumoroto Ponorogo pada bulan Juni 2022, yang mana penulis melakukan penelitian tentang "Dampak *Game Mobile Legend* Bagi Perilaku Sosial Religius Mahasiswa PAI IAIN Ponorogo (Studi Kasus Mahasiswa PAI IAIN Ponorogo Di Warung Goebook,Kauman,Ponorogo), tujuan penulis di sini ingin mengetahui pendapat atau pandangan mahasiswa terhadap Dampak *Game Mobile Legend* Bagi Perilaku Sosial Religius Mahasiswa PAI IAIN Ponorogo.Yang pertama kali penulis melakukan wawancara terhadap mahasiswa PAI yang mana penulis meminta tanggapan terhadap adakah dampak dari *game mobile legend* pada perilaku Sehari-hari. Menurut M.Alfi Zakaria.

> Ada mas, saya sadari dalam pribadi saya kurang adanya interaksi dengan sekitar, saya lebih suka dirumah daripada keluar intinya saya lebih fokus pada game itu, tapi ada juga mas positifnya saya menjadi mood,senang,puas tapi perkataan kotor sering keluar dari mulut saya karena kebiasaan[60]. Kemudian menurut pendapat Demas Mahardika dampak dari bermain *game mobile legend* pada perilaku sehari-hari, Ada mas, yang saya rasakan selama ini mungkin saya makin jarang mengurus diri, misal jadi jarang makan, untuk mandi jamnya gak beraturan dan yang parahya lagi saya jadi sering begadang dan otomatis solat subuh saya telat ,dan juga jarang untuk interaksi terhadap lingungan sekitar, tapi ketika sudah maen *game* saya merasa puas dan senang dan yang paling saya rasakan sering berkata kotor sudah menjadi kebiaasaan haha[61]. Dan

[60] Lihat Transkip Wawancara Nomer 01/07-06/2022 Dalam Lampiran Hasil Laporan
[61] Lihat Transkip Wawancara Nomer 02/08-06/2022 Dalam Lampiran Hasil Laporan

> menurut pendapat Ahmad Syahroni dampak dari bermain *game mobile legend* pada perilaku sehari-hari, Ada mas, kecanduan seakan-akan kaloo gak bermain satu hari aja kaya ada yang kurang dan merubah pola hidup saya yang semula bisa memanejen waktu pada akhirnya, walaupun bermain game membuat ga bosan atau dibilang refresing tapi berkata kotor seakan sudah menjadi kebiaasaan karena bermain game kalo ga *toxic* bersama teman-teman kurang greget[62].

Dari tanggapan diatas informan menyatakan bahwa berdampak pada perilaku sehari-hari dalam hal itu bisa dilihat dari jawaban teman-teman yang mengatakan makin jarang mengurus diri ada juga yang menjawab kurang adanya interaksi dengan sekitar dan ada juga yang menjawab kecanduan yang berlebihan. Kemudian penulis menanyakan tentang bermain *game mobile legends* dapat mempengaruhi perilaku sosial,adapun pendapat dari informan yaitu.

> Menurut M.Aziz Fakhurrohman pengaruh perilaku sosialnya yaitu. Cuek mas, tapi orang tua selalu mengingatkan bahwa game bukanlah hal yang baik untuk umur segini, dan saya jujur menjadi pribadi yang tak mau asik berinteraksi dengan orang lain ketika bermain game ini, ngak mau tau nurusan orang lain lah mas pokoknya[63]. Kemudian menurut Ali Maksum Jelas ada mas saya melihat banyak anak muda zaman sekarang yang tak menghiraukan keaadan sekitar ketika sudah asik bermain game itu berjam-jam dan saya juga salah satunya haha[64]. Dan menurut Ahmad Syahroni Ada mas yang saya rasakan kaya tidak butuh orang lain ketika sudah bermain game, dan parahnya kebutuhan pribadi seperti makan mandi saja tersisihkan, apalagi kewajiban kepada tuhan sering teledornya[65].

Dari tanggapan diatas informan menyatakan bahwa berpengaruh pada perilaku sehari-hari dalam hal itu bisa dilihat dari jawaban teman-teman yang mengatakan makin jarang mengurus diri ada juga yang menjawab kurang adanya interaksi dengan sekitar dan ada juga yang menjawab kecanduan yang berlebihan.

2. Dampak *Game Mobile Legend* Bagi Sikap Religius Dalam Studi Kasus Mahasiswa PAI IAIN Ponorogo di Warung Goebook,Kauman,Sumoroto

Seiring perkembangan zaman yang mana banyak remaja,siswa bahkan mahasisa yang mulai nyaman menikmati output perkembangan teknologi contoh *game* hal ini

[62] Lihat Transkip Wawancara Nomer 04/10-06/2022 Dalam Lampiran Hasil Laporan
[63] Lihat Transkip Wawancara Nomer 05/11-06/2022 Dalam Lampiran Hasil Laporan
[64] Lihat Transkip Wawancara Nomer 03/09-06/2022 Dalam Lampiran Hasil Laporan
[65] Lihat Transkip Wawancara Nomer 04/10-06/2022 Dalam Lampiran Hasil Laporan

diperkuat dengan banyaknya warung kopi yang ramai dengan remaja yang bermain *game* tidak hanya diwarung tapi juga di sekolah,kampus bahkan tidak terlepas dari efek perkembangan yang semakin canggih ini namun yang menjadi perhatian hanya bermain *game*, entah karena hari ini generasi muda terlena dan hanya bisa meinkmati perkembangan IT hanya sebatas *game* atau masih belum tau bahwa masih banyaknya manfaat yang ditawarkan dengan adanya perkembangan teknologi ini sehingga banyak yang teledor dalam hal tanggung jawabnya terhadap sang pencipta karena menumpahkan hampir seluruh waktunya dalam sehari hanya untuk bermain *game.* Adapun dampak *game Mobile Legend* pada sikap religius pada mahasiswa IAIN Ponorogo adapun pendapat dari Ahmad Syahroni.

> karena jujur saya sebelum mengenal mobile legend saja kadang lupa untuk melaksanakan kewajiban kepada sang pencipta apalagi hari ini sudah mengenal game ini yang seakan-akan membuat saya semakin nyaman tanpa melakukan kewajiban[66]. Kemudian menurut M.Alfi Zakaria Enggak mas, tapi perlu digaris bawahi waktu solat saya menjadi molor mepet-mepet saat mau pergantian waktu solat lainya. Kalo untuk ngaji malah jarang banget mas setelah saya bermain game ini[67]. Sementara menurut Ali Maksum Enggak mas, alhamdulillahnya saya masih memikirkan atas kewajiban saya kepada tuhan walaupun tidak tepat waktu setidaknya saya masih mengedepankan solat saya[68].

Dari pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa dampak dari *game mobile legend* terhadap keriligiusan pada mahasiswa iain berdampak pada kegiatan ibadahnya seperti sering meninggalkan solat dan mengaji ada juga yang tetap mengingat solat namun dalam pelaksanaannya di akhir waktu sementara ada juga yang tidak terpengaruh dari dampak game dan lebih mementingkan ibadahnya baru bermain lagi.

---

[66] Lihat Transkip Wawancara Nomer 04/10-06/2022 Dalam Lampiran Hasil Laporan
[67] Lihat Transkip Wawancara Nomer 01/07-06/2022 Dalam Lampiran Hasil Laporan
[68] Lihat Transkip Wawancara Nomer 03/09-06/2022 Dalam Lampiran Hasil Laporan

3. Solusi Mahasiswa PAI IAIN Menghadapi Dampak *Game Mobile Legends*

Adapun dampak dari *game mobile legend* pada perilaku sosial religius,mahasiswa tentunya memiliki kesadaran atau pembatas dalam dirinya untuk setidaknya mengurangi porsi dalam bermain *game mobile legend* karena pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak lepas akan manusia lainnya dan kepada sang pencipta. Maka disini mahasiswa diharapkan mempunyai labirin entah dari internal dirinya sendiri guna menanggulangi hal-hal yang bisa terlalu over sehingga bisa menjadi pribadi yang lebih matang dalam hal sosial dan religiusnya, hal ini dapat dilihat dari jawaban mahasiswa yaitu menurut. Demas Mahardika

> Membatasi diri sih mas yang pasti walaupun sulit tapi kalo terbiasa pasti bisa. Dan membatasi waktu sih menurut saya atau memagement waktu[69]. Kemudian menurut M.Alfi Zakaria. Yaaaa kalo itu tergantung dari pribadi masing-masing mas dan lihat posisinya lagi dimana serta mengetahui dampak dari kecanduan *game mobile legend* tersebut[70]. Kemudian menurut Ali Maksum. Kalo solusi bisanya berangkat dari pribadi masing-masing mas, karena itu masuk psikologi, misal dengan memanege waktu dan mencari kegiatan lain dan memahami situasi tempat[71].

Dari pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa solusi mahasiswa PAI IAIN Ponorogo menghadapi dampak *game mobile legend* adalah dengan membatasi waktu dalam bermain *game*,mencari kegiatan yang lain atau menjadikanya lebih bermanfaar,mengetahui dampak dari bermain *game* berlebihan dan selalu memperhatikan tempat atau lingkungan bermain.

C. Pembahasan

Di zaman yang modern dan serba *online* sekarang, manusia tidak terlepas dari *gadget* yang menguhubungkan seseorang pada dunia maya atau jaringan internet, begitu pula dengan hadirnya *game online* yang banyak digandrungi berbagai usia, mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Banyak dari para pemain *game online* tidak mengenal tempat dan waktu, mulai dari di rumah masing-masing,

[69] Lihat Transkip Wawancara Nomer 02/08-06/2022 Dalam Lampiran Hasil Laporan
[70] Lihat Transkip Wawancara Nomer 01/07-06/2022 Dalam Lampiran Hasil Laporan
[71] Lihat Transkip Wawancara Nomer 03/09-06/2022 Dalam Lampiran Hasil Laporan

sekolah atau kampus, tempat kerja, warung kopi, hingga di tempat-tempat umum lainnya, mereka dapat bermain ketika istirahat sekolah, istirahat kuliah, istirahat kerja, di waktu luang, ada juga yang bermain mulai dari bangun tidur sampai tidur lagi, bahkan hingga tidak pernah tidur dan melupakan kewajiban diri mereka sendiri demi bermain sebuah *game online.*

Dalam karya ilmiah ini, peneliti membahas sebuah perilaku sosial religius yang diterapkan oleh para pemain *game online Mobile Legends* ketika berada di sebuah warung kopi di Dusun Sejeruk Kidul, Desa Kauman, Kecamatan Sumoroto, Kabupaten Ponorogo, Jawa Timur, yaitu warung kopi Goebook, atau dengan nama lain warung kopi Cah Kulon Sekayu. Alasan peneliti memilih warung kopi Goebook dikarenakan banyak sekali pemain *game online* di warung kopi tersebut, sebenarnya bukan hanya *game Mobile Legends* saja yang dimainkan di warung tersebut, tetapi juga *game online mobile* lain yang sedang trending saat ini, antara lain *Player Unknown Battleground (PUBG), Free Fire, Chess Rush, Line Get Rich, Among Us, Call Of Duty Mobile, League Of Legends, Arena Of Valor,* dan mungkin masih banyak lagi *game online* yang belum peneliti ketahui. Tetapi disini alasan peneliti memilih *game online Mobile Legends* dikarenakan pemain dari *game online Mobile Legends* lebih banyak dari pemain *game online* lainnya, dan juga dalam *game online Mobile Legends* lebih banyak terjadinya muncul perilaku acuh tak acuh terhadap suasana sekitar,lupa akan kewajiban beribadah dan *toxic* yang dilakukan oleh pemain yang ada di warung kopi Goebook atau yang menjadi lawan mereka di dalam *game.*

Warung kopi Goebook, merupakan sebuah tempat untuk nongkrong, bersantai, kencan, ngopi, *nge-es,* bermain *game,* berkumpul sebuah komunitas dan berkumpul keluarga, beralamatkan di dusun Sejeruk Kidul, Desa Kauman, Kecamatan Sumoroto, Kabupaten Ponorogo. Warung ini berdiri sejak pertengahan

tahun 2017, didirikan oleh seorang bapak bernama Pak Habib yang rumahnya tidak jauh dari warung Goebook tersebut, tepatnya di Desa Kauman, Kecamatan Sumoroto, menurut Pak Habib pemilik warung, warung kopi Goebook sangat favorit untuk semua kalangan dari yang muda hingga dewasa, karena warungnya di desain tradisional dengan tempat lesehan yang nyaman untuk bersantai, *njagong*, bermain *game* dan lain sebagainya. Di warung kopi Goebook juga menyediakan berbagai menu minuman es dan *anget*, yaitu aneka macam es Nutrisari, Marimas, es teh, es jeruk, es degan, es parem, kopi, kopi susu, teh anget, wedang jeruk, dan wedang parem, dengan harga mulai dari tiga ribuan, ada juga aneka makanan ringan, gorengan, mie instan dan juga nasi kucing yang seiap untuk menemani perut lapar pelanggan mulai dari pagi hari hingga tengah malam.

Pak Habib mengatakan, bahwa warungya memang ramai di kunjungi anak-anak sekolah, kuliah dan juga orang-orang dewasa yang hanya sekedar berisitirahat sambil ngobrol dengan teman sebayanya. Beliau juga mengatakan, mulai dari *ba'da maghrib*, warungnya sudah diramaikan oleh anak-anak pemain *game online*, bahkan hingga tutup warung sekitar jam 23.00 warungnya tetap ramai, ada juga yang masih bermain *game online* hingga menjelang *subuh*, ada yang masih bersantai-santai sambil menikmati secangkir kopi, ada juga yang *leyeh-leyeh* hingga tidur di warung kopinya. Sedangkan menurut hasil pengamatan peneliti, suasana dalam warung kopi Goebook tersebut walaupun sudah buka mulai jam 09.00 pagi, tetapi warung tersebut baru ramai ketika *ba'da isya* pukul 19.00, dimana mayoritas yang meramaikan warung tersebut yaitu anak-anak hingga dewasa mulai dari usia sekolah hingga kuliah, yang mana pengunjung warung tersebut mayoritas besar merupakan pemain *game online Mobile Legends*. kemudian untuk sikap dan perilaku para pemain *game online* tersebut menurut pak Habib beraneka ragam, ada yang fokus bermain, ada yang diiringi dengan candaan dengan temannya, ada yang

teriak-teriak dilengkapi dengan *pisuhan-pisuhan* yang beraneka ragam ucapannya sebagai simbol keakraban dengan teman bermainnya dan jarang sekali yang memakai mushola untuk sekedar melaksanakan kewajibanya kepada Allah SWT, tetapi bagi pak Habib, hal-hal seperti itu sudah menjadi kebiasaan bagi beliau, karena sudah hampir setiap hari pak Habib menikmati dan mengamati semua tingkah laku, canda tawabahkan *pisuh-pisuhan* dari anak-anak pemain *game online* di warung kopi Goebook miliknya.

Di warung tersebut, pak Habib tidak sendirian, beliau ditemani pegawainya bernama mas Demas yang tidak lain juga masih tetangganya, mas Demas bekerja daripagi mulai pukul 09.00 hingga 18.00, kemudian barulah pak Habib mulai pukul 18.00 hingga tutup yaitu pukul 23.00. Begitulah keseharian di warung kopi Goebook dari buka hingga tutup[72].

1. Dampak *Game Mobile Legend* Bagi Perilaku Sosial dalam Studi Kasus Mahasiswa PAI IAIN Ponorogo di Warung Goebook,Kauman,Sumoroto

Menurut Krech, Crutchfield dan Ballachey, perilaku sosial seseorang itu tampak dalam pola *respons* antar orang yang dinyatakan dengan hubungan timbal balik antar pribadi. Perilaku sosial juga identik dengan reaksi seseorang terhadap orang lain. Perilaku itu ditunjukkan dengan perasaan, tindakan, sikap keyakinan, kenangan, atau rasa hormat terhadap orang lain. Perilaku sosial seseorang merupakan sifat relatif untuk menanggapi orang lain dengan cara-cara yang berbeda-beda. Misalnya dalam melakukan kerja sama, ada orang yang melakukannya dengan tekun, sabar dan selalu mementingkan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadinya. Sementara di pihak lain, ada orang yang bermalas-malasan,tidak sabaran dan hanya ingin mencari untung sendiri[73].

[72] Lihat Transkip Wawancara Nomer 06/12-06/2022 Dalam Lampiran Hasil Laporan
[73] Ali, M. *Memahami Riset Perilaku Dan Sosial.* (Jakarta. Bumi Perkasa, 2014),30.

Dari paparan data diatas terdapat beberapa masalah dalam perliaku sosial adapun dampak *game mobile legend* terhadap perilaku sosial penulis menemukan beberapa masalah,jarang berinteraksi dengan orang lain hanya dengan teman mabarnya saja,jarang keluar rumah tidak peduli dengan keadaan sekitar,pendidikan moral yang berubah,kegiatan pribadi yang terganggu bahkan sering berkata kotor dan kurangnya respec kepada orang tua serta adakah dampak positif dari bermain *game mobile legend*.

Pertama yang ingin penulis ketahui yaitu perilaku jarang berinteraksi dengan orang lain hanya kepada teman mabarnya hal tersebut dapat dilihat dari pernyataan M.Alfi Zakaria, Cuek saja mas, enggak kalo ke perilaku sosial mungkin berdampak karna setelah saya bermain game ini saya menjadi orang yang individualis dan acuh tak acuh pada sekitar, misal ada acara kumpulan remaja lingkungan saya malah milih ke warung untuk sekedar bermain game ini[74]. Terus menurut Demas Mahardika, Agak perhatian mas, dan orang tua saya mengingatkan mas sebenarnya, tapi yang namanya anak muda yang haus akan hiburan maka saya akan kembali ke habitat itu lagi, kalo dampak sosial jelas ada mas saya lo sering mengedepankan kepentingan sendiri (bermain game), bahkan sampai lupa terhadap kewajiban solat.[75]. Dan menurut Ahmad Syahroni, Cuek mas, tapi orang tua selalu mewanti-wanti saya untuk tidak terlalu pokus pada game karena ada hal yang lain untuk lebih mengembangkan potensi untuk mencapai masa depan yang cerah mas. Ada mas yang saya rasakan kaya tidak butuh orang lain ketika sudah bermain game, dan parahnya kebutuhan pribadi seperti makan mandi saja tersisihkan, apalagi kewajiban kepada tuhan sering teledornya[76].

Selanjutnya penulis ingin mengetahui tentang perilaku jarang keluar rumah dan

[74] Lihat Transkip Wawancara Nomer 01/07-06/2022 Dalam Lampiran Hasil Laporan
[75] Lihat Transkip Wawancara Nomer 02/08-06/2022 Dalam Lampiran Hasil Laporan
[76] Lihat Transkip Wawancara Nomer 04/10-06/2022 Dalam Lampiran Hasil Laporan

tidak peduli orang lain hal ini dapat dilihat dari pernyataan Ahmad Syahroni, Ada mas,kecanduan seakan-akan kaloo gak bermain satu hari aja kaya ada yang kurang dan merubah pola hidup saya yang semula bisa memanejen waktu pada akhirnya, walaupun bermain game membuat ga bosan atau dibilamg refresing tapi berkata kotor seakan sudah menjadi kebiaasaan karena bermain game kalo ga *toxic* bersama teman-teman kurang greget[77]. Terus menurut Demas Mahardika, Ada mas, yang saya rasakan selama ini mungkin saya makin jarang mengurus diri, misal jadi jarang makan, untuk mandi jamnya gak beraturan dan yang parahya lagi saya jadi sering begadang dan otomatis solat subuh saya telat , dan juga jarang untuk interaksi terhadap lingungan sekitar, tapi ketika sudah maen *game* saya merasa puas dan senang dan yang paling sayarasakan sering berkata kotor sudah menjadi kebiaasaan haha haha[78]. Dan menurut M.Alfi Zakaria, Ada mas, saya sadari dalam pribadi saya kurang adanya interaksi dengan sekitar, saya lebih suka dirumah daripada keluar intinya saya lebih fokus pada game itu. tapi ada juga mas positifnya saya menjadi mood,senang,puas tapi perkataan kotor sering keluar dari mulut saya karena kebiasaan.[79].

Selanjutnya penulis ingin mengetahui tentang pendidikan moral yang berubah dari para pemain *game* ini hal ini dapat dilihat dari pernyataan Demas Mahardika, Jelas ngak tertata mas, aktivitas harian menjadi ngak karuan dan niat hati ingin selalu untuk memainkan game tersebut, kayak ada yang kurang mas ketika gak bermain mobile legend, walaupun niatnya cuma sebentar namun akhirnya bisa sampai 8 jam sehari haha[80]. Terus menurut M.Alfi Zakaria, Kalo dibilang tertata sih juga enggak tapi saya juga masih mempunyai perhatian terhadap sekitar walaupun itu sedikit.[81].

[77] Lihat Transkip Wawancara Nomer 04/07-06/2022 Dalam Lampiran Hasil Laporan
[78] Lihat Transkip Wawancara Nomer 02/08-06/2022 Dalam Lampiran Hasil Laporan
[79] Lihat Transkip Wawancara Nomer 01/10-06/2022 Dalam Lampiran Hasil Laporan
[80] Lihat Transkip Wawancara Nomer 02/07-06/2022 Dalam Lampiran Hasil Laporan
[81] Lihat Transkip Wawancara Nomer 01/08-06/2022 Dalam Lampiran Hasil Laporan

Dan menurut Ahmad Syahroni, Ambigu mas, karna kalo dibilamg tertata juga ngak kalo tidak tertata juga ngak, karena saya masih bisa memposisikan diri sebagai manusia yang butuh manusia lainya[82].

Selanjutnya penulis ingin mengetahui tentang kegiatan pribadi yang terganggu bahkan sering berkata kotor dan kurangnya *respec* kepada orang tua hal ini dapat dilihat dari pernyataan Demas Mahardika, Ada mas, yang saya rasakan selama ini mungkin saya makin jarang mengurus diri, misal jadi jarang makan, untuk mandi jamnya gak beraturan dan yang parahya lagi saya jadi sering begadang dan otomatis solat subuh saya telat , dan juga jarang untuk interaksi terhadap lingungan sekitar, tapi ketika sudah maen *game* saya merasa puas dan senang dan yang paling saya rasakan sering berkata kotor sudah menjadi kebiaasaan haha[83]. Terus menurut M.Aziz Fatkhurohman, Cuek mas, tapi orang tua selalu mengingatkan bahwa game bukanlah hal yang baik untuk umur segini, dan saya jujur menjadi pribadi yang tak mau asik berinteraksi dengan orang lain ketika bermain game ini, ngak mau tau nurusan orang lain lah mas pokoknya.[84]. Dan menurut Ali Maksum, Cuek mas, tapi orang tua selalu mengingatkan bahwa game adalah sesuatu hal yang bila ditekuni bisa membuat kita terlena akan zona nyamannya itu lo mas. Jelas ada mas saya melihat banyak anak muda zaman sekarang yang tak menghiraukan keaadan sekitar ketika sudah asik bermain game itu berjam-jam dan saya juga salah satunya haha[85].

Yang terakhir penulis ingin mengetahui tentang adanya dampak positif ketika bermain *game mobile legend* hal ini dapat dilihat dari pernyataan Demas Mahardika, Ada mas,ketika sudah maen *game* saya merasa puas dan senang dan yang paling saya rasakan sering berkata kotor sudah menjadi kebiaasaan haha[86]. Terus menurut

[82] Lihat Transkip Wawancara Nomer 03/10-06/2022 Dalam Lampiran Hasil Laporan
[83] Lihat Transkip Wawancara Nomer 02/07-06/2022 Dalam Lampiran Hasil Laporan
[84] Lihat Transkip Wawancara Nomer 02/08-06/2022 Dalam Lampiran Hasil Laporan
[85] Lihat Transkip Wawancara Nomer 03/10-06/2022 Dalam Lampiran Hasil Laporan
[86] Lihat Transkip Wawancara Nomer 02/07-06/2022 Dalam Lampiran Hasil Laporan

Ali Maksum, Saya rasa ada mas karena saya anggap game mobile legend ini sebagai hiburan dikala gabut[87]. Dan menurut M.Alfi Zakaria, Ada juga mas positifnya saya menjadi mood,senang,puas tapi perkataan kotor sering keluar dari mulut saya karena kebiasaan.[88].

Dari analisis dan juga kegiatan di lokasi penelitian terkait dampak *Game Online Mobile Legend* (ML) didapati adanya dampak negatif maupun positif yang mana berpengaruh terhadap bagaimana para mahasisiwa PAI/objek berperilaku sosial di masyarakat ataupun sekedar di kalangannya.

Dampak positif yang diberikan menurut pengamatan serta dari wawancara yang dilakukan adalah dengan bermain ML pengaruhnya terhadap perilaku sosial yakni makin erat dan akrabnya pergaulan. Hal itu juga dapat memengaruhi mereka dari aspek kekompakan kelompok.Dilain itu, dampak sosial yang diberikan yakni dapat memperluas jangkauan sosial mereka.

Selain itu, juga terdapat dampak negatifnya yakni bermain game ML akan menyebabkan acuh tak acuh terhadap lokasi setempat ataupun di masyarakat. Hal inilah yang menjadi sorotan, perilaku ini jika dibiarkan akan menjadi sebuah karakter para pemain game tersebut, sifat acuh tak acuh ini yang nantinya sangat berdampak negatif dalam pergaulan sehingga dapat menyebabkan ketika di panggil tidak mengabaikan, serta hanya menganggap dan hanya bergaul dengan kelompoknya saja.

Perilaku sosial yang juga seharusnya dimiliki setiap individu dan diterapkan dalam keseharian dengan baik mengingat manusia merupakan makluk sosial atau saling membutuhkan, dengan terjadinya kecanduan game yang menyebabkan hal-hal buruk tersebut maka menjadi berkurang, sehingga berdampak kurang baik. Terlebih lagi melihat tinjauan yang terdahulu bahkan 50% mereka di zaman ini menghabiskan

[87] Lihat Transkip Wawancara Nomer 03/08-06/2022 Dalam Lampiran Hasil Laporan
[88] Lihat Transkip Wawancara Nomer 01/10-06/2022 Dalam Lampiran Hasil Laporan

waktu untuk bermain game menjadikan mereka seakan-akan acuh tak acuh dan tidak perduli kecuali dengan para pemain game lainnya, mengingat di sekelilingnya juga banyak masyarakat lainnya.

Di lain hal diatas, perilaku yang ada di game misal berkata kotor dan kasar dapat menjadi sebuah kepribadian yang melekat yang dampaknya terhadap perilaku sosial adalah kurangnya menghormati, respec, sopan santun serta hanya mementingkan golongannya sendiri.

Dampak sosial inilah juga yang nantinya bisa berpengaruh terhadap sikap religius para mahasiswa PAI tersebut dalam kegiatan sehari-hari.

2. Dampak *Game Mobile Legend* Bagi Sikap Religius dalam Studi Kasus Mahasiswa PAI IAIN Ponorogo di Warung Goebook,Kauman,Sumoroto

Sikap adalah kecenderungan yang relatif menetap yang bereaksi dengan cara yang baik atau buruk terhadap orang atau barang. Sikap juga sering diartikan sebagai perilaku. Sedangkan religius berasal dari bahasa asing *religion* sebagai kata bentuk dari kata benda yang berarti Agama. Menurut Jalaluddin, agama mempunyai arti percaya kepada Tuhan atau kekuatan *super human* atau kekuatan yang diatas dan disembah sebagai pencipta dan pemelihara alam semesta. Ekspresi dari kepercayaan diatas berupa amal ibadah, dan suatu keadaan jiwa atau cara hidup yang mencerminkan kecintaan atau kepercayaan terhadap Tuhan[89].

Dari penjelasan diatas sikap religius merupakan ekspresi dari kepercayaan berupa amal ibadah, dan suatu keadaan jiwa atau cara hidup yang mencerminkan kecintaan atau kepercayaan terhadap Tuhan, misal shalat dan mengaji. Dalam hal ini dampak *game mobile legends* berpengaruh pada sikap religius karena mahasiswa menjadi sering lupa

[89] Jalaluddin, *Psikologi Agama Memahami Perilaku Keagamaan dengan Mengaplikasikan Prinsip-Prinsip Psikologi*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2008),25.

bahkan sengaja meninggalkan kewajibannya kepada sang pencipta, hal tersebut dapat dilihat dari pendapat mahasiswa yang saya wawancarai. Menurut Ahmad Syahroni, lupa untuk melaksanakan kewajiban kepada sang pencipta apalagi hari ini sudah mengenal game ini yang seakan-akan membuat saya semakin nyaman tanpa melakukan kewajiban[90]. Kemudian Menurut M.Alfi Zakaria, saat bermain game saya sering molor-molor saat solat mepet waktu pergantian solat lainya[91]. Sedangkan menurut Ali Maksum Enggak mas, alhamdulillahnya saya masih memikirkan atas kewajiban saya kepada tuhan walaupun tidak tepat waktu setidaknya saya masih mengedepankan solat saya[92].

Melihat hasil analisis wawancara dan keadaan pemuda di era ini yang penuh dengan kemodernisasian zaman sikap religius sangatlah perlu di perhatikan. Era modern bahkan secara garis besar sangat berpengaruh terhadap bagaimana sikap dan juga kereligiusan seseorang ditambah lagi segala hal dapat diakses secara bebas. Selain itu, game sangatlah berpengaruh dalam kehidupan pemuda, baik yang masih sekolah di taraf Sekolah Dasar bahkan hingga usia 30 tahunan.

Sikap religius sendiri sangatlah penting ditinjau daripada baik itu dari aspek dari hubungan baik itu dengan tuhan dan juga dengan manusia, sangatlah berdampak dan juga terkoneksi dengan sikap religius yang mana meliputi banyak hal seperli perkara lisan (berkata baik, dzikir) dan juga interaksi lain seperti gerak gerik tubuh dan juga sikap sesuai dengan anjuran agama.

Menurut penelitian yang dilakukan, para mahasiswa PAI dapat menghabiskan waktu 2 hingga 3 jam untuk bermain ML di warung kopi goeboek. Hal ini pastinya dapat berdampak terhadap setiap aspek mahasiswa tersebut, baik itu dari sikap sosial, religius, kepribadian dan lain sebagainya.

[90] Lihat Transkip Wawancara Nomer 04/10-06/2022 Dalam Lampiran Hasil Laporan
[91] Lihat Transkip Wawancara Nomer 01/07-06/2022 Dalam Lampiran Hasil Laporan
[92] Lihat Transkip Wawancara Nomer 03/09-06/2022 Dalam Lampiran Hasil Laporan

PONOROGO

Ditinjau dari data diatas, maka didapati bahwasnya sikap religius diantara lain dengan bertendensi atau ber indikator terhadap beberapa point berikut:

Dari penelitian yang dilakukan, game mobile legend secara umum dalam segi dampak terhadap sikap religius memberikan dampak negatif terhadap seseorang/ mahasiswa PAI (sebagai objek). Hal ini dapat dirinci sebagai berikut:

1. *Toxic* (Berkata kotor dan kasar)

2. Mengundur bahkan lupa waktu sholat.

3. Melalaikan dari mengingat tuhan

4. Dapat menimbulkan permusuhan

Selain itu, bermain game yang terlalu lama termasuk hal hal yang dilarang oleh agama, baik dari segi terlalu berlebih lebihan dan juga melalaikan dari hal-hal yang perlu dilakukan lainnya. Selain itu juga bermain game hingga berlarut-larut selain daripada melalaikan dari Allah juga merupakan hal yang dilarang dalam agama.

Ada beberapa maqolah maupun hadits yang mengingatkan akan pentingnya seseorang untuk tidak menghabiskan waktunya hanya untuk hal yang tidak bermanfaaat salah satunya yakni bermain game dengan berlebihan. Seperti dalil-dalil berikut:

1. HR. Bukhori no. 6412

نِعْمَتَانِ مَغْبُوْبٌ فِيْـهِمَا كَثِـيْرٌ مِنَ النَّاسِ، الصِّحَّةُ و الفَرَاغُ

Artinya:"Ada dua kenikmatan yang banyak manusia tertipu, yakni nikmat sehat dan nikmat waktu senggang".

2. HR. Ahmad dan Tirmidzi

مِنْ حُسْنِ إِسْلاَمِ ٱلْمَـرْءِ تَرْكُهُ ماَ لاَ يَعْـنِيْهِ

Artinya:"Diantara tanda kebaikan dalam islam seseorang adalah meninggalkan hal yang tidak bermanfaat baginya".

3. Q.s. Al- Hadid: 20

ٱعْلَمُوٓاْ أَنَّمَا ٱلْحَيَوٰةُ ٱلدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهْوٌ وَزِينَةٌ وَتَفَاخُرٌۢ بَيْنَكُمْ وَتَكَاثُرٌ فِي ٱلْأَمْوَٰلِ وَٱلْأَوْلَٰدِ ۖ كَمَثَلِ غَيْثٍ أَعْجَبَ ٱلْكُفَّارَ نَبَاتُهُۥ ثُمَّ يَهِيجُ فَتَرَىٰهُ مُصْفَرًّا ثُمَّ يَكُونُ حُطَٰمًا ۖ وَفِي ٱلْأٓخِرَةِ عَذَابٌ شَدِيدٌ وَمَغْفِرَةٌ مِّنَ ٱللَّهِ وَرِضْوَٰنٌ ۚ وَمَا ٱلْحَيَوٰةُ ٱلدُّنْيَآ إِلَّا مَتَٰعُ ٱلْغُرُورِ

Artinya: “Ketahuilah, bahwa sesungguhnya kehidupan dunia ini hanyalah permainan dan suatu yang melalaikan, perhiasan dan bermegah-megah antara kamu serta berbangga-banggaan tentang banyaknya harta dan anak, seperti hujan yang tanam-tanamannya mengagumkan para petani; kemudian tanaman itu menjadi kering dan kamu lihat warnanya kuning kemudian menjadi hancur. Dan di akhirat (nanti) ada azab yang keras dan ampunan dari Allah serta keridhaan-Nya. Dan kehidupan dunia ini tidak lain hanyalah kesenangan yang menipu.”[93]

Dari dalil-dalil diatas, diketahui bahwasanya kita tidak diperkenankan agar terlalu menyia-nyaiakan waktu dan terlena dengan waktu yang senggang bahkan menyibukkan diri untuk hal-hal yang tidak bermanfaat. Hal tersebut pastilah berdampak kurang baik, baik itu dari segi kesehatan, kondisi waktu dan perekonomian, bahkan terhadap nilai-nilai spiritualitas seseorang.

[93] Al-Qur’an

3. Solusi Mahasiswa PAI Terhadap Dampak dari *game Mobile Legend*

Pasti dalam setiap masalah ada solusi yang setidaknya bisa untuk meredam atau menghentikan semakin parahnya dampak dari suatu permasalahan. Diera globalisasi hari ini apa saja semakin mudah misal dalam mengakses informasi sekarang tinggal dirumah lewat HP, namun dibalik kemudahan yang ditawarkan oleh IT yang semakin canggih ada juga yang bisa menjadi bumerang khususnya bagi generasi muda hari ini yaitu *Game.*

Ada beberapa yang solusi dari mahasiswa untuk menanggapi permasalahan diatas, hal ini diperkuat dengan hasil wawancara saya dari para mahasiswa yang menjadi informan saya. yaitu menurut. Demas Mahardika Membatasi diri sih mas yang pasti walaupun sulit tapi kalo terbiasa pasti bisa. Dan membatasi waktu sih menurut saya atau memagement waktu[94]. Kemudian menurut M.Alfi Zakaria. Tergantung dari pribadi masing-masing mas dan lihat posisinya lagi dimana serta mengetahui dampak dari kecanduan *game mobile legend* tersebut[95]. Kemudian menurut Ali Maksum. Bisanya berangkat dari pribadi masing-masing mas, karena itu masuk psikologi, misal dengan memanege waktu dan mencari kegiatan lain dan memahami situasi tempat[96].

Melihat paparan data diatas dampak dari *Game Online Mobile Legend* terhadap sikap sosial dan juga sikap religius mahasiswa PAI studi kasus di warung goebook yang mana condong kepada dampak negatif, maka peneliti sebagai salah satu mahasiswa PAI memberikan solusi yang diharapkan dengannya maka dampak-dampak negatif tersebut dapat diminimalisir atau bahkan dapat dirubah menjadi sesuatu yang berdampak positif terhadap sikap sosial dan juga sikap religius pemain *Game Online Mobile Legend*. Adapaun solusi yang di berikan adalah sebagai berikut:

1. Membatasi waktu dalam bermain game

[94] Lihat Transkip Wawancara Nomer 02/08-06/2022 Dalam Lampiran Hasil Laporan
[95] Lihat Transkip Wawancara Nomer 01/07-06/2022 Dalam Lampiran Hasil Laporan
[96] Lihat Transkip Wawancara Nomer 03/09-06/2022 Dalam Lampiran Hasil Laporan

Seharusnya dalam bermain game ada batasan-batasan waktu yang ditetapkan dan hanya di waktu-waktu longgar, sehingga nantinya tidak menggangu kegiatan yang sifatnya lebih penting, seperti belajar, mengerjakan tugas, melatih keterampilan, bekerja, sholat, dan ibadah lainnya.

2. Mengganti atau menjadikannya lebih bermanfaat

   Solusi lainnya yang ditawarkan adalah agar dapat mengganti ataupun dapat menjadikan sebuah game online menjadi lebih bermanfaat, sehingga tidak berdampak buruk terhadap sikap sosial ataipun sikap religius

3. Mengetahui dampak dari game online

   Selanjutnya mahasiswa perlu mengkaji bagaimana efek negatif dan positif dari game online terkhusus mobile legend yang nantinya diharapkan dapat menyikapi permainan sebagaimana mestinya dan tidak terjadi kecanduan game online.

4. Selalu memperhatikan tempat atau lingkungan bermain.

   Hal ini yang cukup penting yakni bagaimana nantinya para pemain dapat mengkondisikan suasana sehingga tidak lagi acuh tak acu terhadap lokasi sekitar, sehingga tidak menggangu aktifitas orang lain dan juga dapat menghargai orang lain.

4. Implikasi Pemerintah dalam Upaya Mengurangi Dampak Kecanduan *Game* pada Generasi Muda

Pemerintah sedang menggarap kebijakan untuk mendukung perkembangan dan promosi industri game dan eSport di Indonesia. Tapi, di sisi lain Badan Kesehatan Dunia (World Health Organization/WHO) menetapkan kecanduan game sebagai salah satu bentuk penyakit mental.Tenaga Ahli Madya Kantor Staf Presiden Abraham Wirotomo mengatakan memang dengan jumlah gamer di Indonesia yang mencapai 40 juta masih akan ditemukan beberapa orang dengan kondisi menyimpang yang ekstrem. Ada tiga metode yang

ditawarkan pemerintah melalui KPAI kepada orang tua dan guru dalam penanganan fenomena diatas :

1. ***Attention switching*** adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengalihkan perhatian pemain dari keterlibatan yang berlebihan terhadap game online. Attention switching memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penurunan dan pencegahan dampak negatif pada kecanduan game online. Kegiatan ekstrakurikuler seperti olahraga dapat membuat remaja tidak terlalu fokus padagame online dan dapat mengurangi tingkat bermain serta pada akhirnya mengurangi tingkat kecanduan game online. Untuk itu, penting bagi orang yang berada di sekitar remaja (significant others) memahami potensi, bakat, maupun minat dalam hal pengalihan perhatian dalam mencegah kecanduan game online.
2. ***Dissuasion*** adalah tindakan yang dilakukan untuk mencegah bermain game online dengan cara memberikan nasihat, argumen, membujuk, menjelajahi sampai dalam bentuk paksaan. Istilah ini erat kaitan tindakan persuasif. Hal ini merupakansebuah praktik umum yang dilakukan oleh kekuatan eksternal (regulator, orang tua, guru, dan teman) untuk pencegahan perilaku yang tidak diinginkan. Penelitian yang dilakukan Babor menunjukkan bahwa tindakan persuasif dapat membuat perbedaan, setidaknya dalam kasus penyalahgunaan alkohol. Seperti yang diketahui bahwa para pecandu game online memiliki rasionalitas terdistorsi dan persuasi adalah salah satu cara potensial untuk membentuk dan menjadi counter terhadap rasionalitas yang terdistorsi.
3. ***Education*** mengacu pada pengetahuan atau fokus upaya pendidikan yang bertujuan pada kognisi seseorang. Sebagai lawan dari dissuasion yang merupakan upaya aktif melawan yang ada pada ranah kognitif seseorang, education sebagian besar ditujukan untuk membangun dasar kognitif yang baik

dan dapat dikelola sendiri. Artinya, individu harus aktif dalam memastikan dirinya agar terhindar dari kecanduan game online (misalnya, dengan membaca artikel surat kabar atau menonton berita TV tentang topik tersebut).Selain itu, dibutuhkan juga dorongan dari lingkaran sosial agar upaya ini dapat berjalan dengan baik. Sekolah sebagai sarana pendidikan dapat memberikan bantuan dari upaya tersebut. Sekolah dapat melakukan intervensi dengan mempromosikan perilaku positif sebagai bentuk pencegahan kecanduan game online. Remaja yang masih dalam usia sekolah bisa mendapatkan pengetahuan dan pemahaman yang baik di sekolah.Upaya yang dilakukan sekolah untuk mencegah perilaku kecanduan merupakan upaya yang efektif dan efisien.

IAIN
PONOROGO

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari data, pembahasan, teori dan penjabaran diatas terkait dampak *Game Online Mobile Legend* yang diteliti tehadap mahasiswa PAI yang bertempat di warung kopi goebook dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dampak *Game Online Mobile Legend* terhadap perilaku sosial mahasiswa pai dapat dibagi menjadi dua yakni dampak positif berupa melatih kekompakan tim, peduli terhadap orang lain dan juga makin eratnya pertemanan. Adapun dampak negatifnya yakni menjadi acuh tak acuh terhadap lingkungan, mementingkan kelompok nya sendiri, sering berkata kasar dan kurang hormat terhadap kelompok lain.
2. Adapun dampak *Game Online Mobile Legend* terhadap sikap religius yakni didapati bahwa game ML berdampak negatif terhadap sikap religius mahasiswa PAI.
3. Solusi dari mahasiswa PAI dalam menghadapi dampak dari *Game Online Mobile Legend* adalah dengan melakukan pemetaan waktu dan pembatasan dalam bermain ML dan memanfaatkan game ML sewajarnya saja atau bahkan bila pun di tekuni maka ketika ada kompetisi ataupun tanpa melupakan mencari keterampilan lainnya.

B. Saran

1. Bagi orang tua hendaknya selalu mengawasi dan memantau khususnya anak-anak yang masih menginjak usia labil ketika bermain game sehingga waktunya tidak tersita sia-sia dan lebih bermanfaat.
2. Bagi para pemain game dari segala usia agar memahami mengenai kajian dan pendalaman terkait dampak dari game dan manfaat yang diberikan sehingga tidak menjadi pecandu game.

3. Bagi guru diharapkan dapat memberikan pendalaman dan penjelasan akan dampak game dan himbauan agar nantinya peserta didik maupun pemain game lebih dapat mengontrol kebiasaannya dalam bermain game.

.

IAIN
PONOROGO

DAFTAR PUSTAKA

Afrizal. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Press. 2014.

Alim, Muhammad. *Pendidikan Agama Islam*.Bandung: Remaja Rosdakary. 2011.

Andrew. Rollings. *Fundamentals of Game Design* Barkeley CA: New Riders. 2006.

Antonius Tri Setio Nugroho. Definisi Game. dalam http://chikhungunya.wordpress.com. diakses pada 08 Desember 2021.

Arikunto,Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan. Ed Rev. Cet.14.* Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2012.

Asrori. Mohammad. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik.* Jakarta: PT.Bumi Aksara. 2008.

Basrowi. *Memahami Penelitian Kualitatif* . Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2008.

Clayto. Jenny Mercer dan Debbie. *Psikologi Sosial,*Jakarta Timur:PT. Gelora Aksara Pratama. 2012.

Diakses dari https://media.skyegrid.id/5-game-online-terlaris-di-indonesia/pada 21November 2021

Diakses dari https://selular.id/2019/07/garena-indonesia-duduki-peringkat-ke-17-dengan-jumlah-mobile-gamer-terbanyak/pada 26 November 2021

E.Kristi,Poerwandari.*Pendekatan Kualitatif* (Depok: Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi. 1999.

Ermida. "Sikap Terhadap Pembelian Produk Secara Online (E-Commerce) Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Ekstrovet-Introvet,"3.(2001).

Fahdiana R, Dkk. *Dampak Kecanduan Game Online (Mobile Legend) Terhadap Kondisi Emosional dan Perilaku Pada Remaja.* Materi Seminar: UNESA 24 April dan 1 Mei 2021.

Fitri Ma'rifatul Laili. "Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan*Game Online* Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya" *Jurnal BK*. 1. (2015).

Hadari,Nawawi. *Metode Penelitian Bidang Sosial.* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press. 2007.

Hani. Farida Nugra. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Surakarta. 2014.

https://esportsnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/diakses pada 08 Desember 2021.

https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/role-hero-di-mobile-legend-basic. diakses pada 09 Desember 2021.

https://itemku.com/blog/daftar-hero-mobile-legend diakses pada 08 Desember 2021

https://jalantikus.com/tips/jenis-hero-role-mobile-legends/ diakses pada 09 Desember 2021

https://mojok.co/terminal/karakter-seseorang-berdasarkan-role-hero-favorit-mereka-di-mobile-legend/ diakses pada 17 Februari 2021.

Https://www.edisi.co.id/artikel/pr-972383259/apakah-game-membuatmu-pintar diakses 8 september 2022

Huberman, Miles. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press. 1992.

Hurlock, B,Elizabeth.*Perkembangan Anak*,Jakarta:Erlangga,2012.

I Ketut Sidharta Yogatama,"Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!)." *Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. 3 (Maret, 2019).

Irawan Sapto, Dina Siska W., Jurnal Konseling Gusjigang: Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. Vol. 7, No. 1, April 2019.

Jalaluddin. *Psikologi Agama Memahami Perilaku Keagamaan dengan Mengaplikasikan Prinsip-Prinsip Psikologi*. Jakarta: Raja Grafindo. 2008.

Kurniawan, Eldi Akbar.*Analisis Perubahan Perilaku Sosial Akibat Game Online (Studi Kasus di Mahasiswa Semester 7 STIA Sebelas April Sumedang)*http://180.250.247.102/conference/index.php/knia/article/view/99/pdfd iakses pada 21 November 2021

Lexy J, Moleong. *MetodologiPenelitianKualitatifEdisiRevisicet. Ke-33*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya. 2014.

M, Ali.*Memahami Riset Perilaku Dan Sosial*. Jakarta. Bumi Perkasa,2014.

Marzuki, Peter Muhammad.*Penelitian Hukum.* Jakarta: Prenada Media. 2005.

Onathan, Lukas. *Jaringan Komputer*. Cet. I; Yogyakarta: Graha Ilmu. 2006.

Putra, Fadly Firmansyah. Dampak Game OnlineTerhadap Perubahan Perilaku Sosial MahasiswaTelkom Universityhttps://journal.unsika.ac.id/index.php/politikomindonesiana/article/view/3236 diaksespada 25 November 2021.

Reddy Gede Eko. *Makalah Intranet/Internet Game Online.* Yogyakarta: UPN Veteran. 2009.

Rohman, Puput Syaiful. *Penelitian Kualitatif*. Volume 5,Januari 2009.

Sahlan, Asmaun. *Mewujudkan Budaya Religius di Sekolah: Upaya Mengembangkan PAI dari Teori Ke Aksi*. Malang: UIN Maliki Press. 2009.

Sidiq,Umar. *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan,cet Ke-2* Ponorogo: Nata Karya. 2019.

Sidiq,Umar. *Studi Hadist. cet Ke-1*. Batu:Literasi Nusantara. 2019.

Sidiq,Umar. *Urgensi Pendidikan Pada Anak Usia Dini.* Ponorogo:Insania. 2011.

Soemitro, Roni Hanijito.*Metodologi Penelitian Hukum, cet, Ke-2* Jakarta: Ghalia Indonesia. 1993.

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

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantiatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods).*Bandung: Alfabeta, 2017.

Wiharsono,Kurniawan. *Jaringan Komputer*. Yogyakarta: CV. Andi Offset. 2007.

Young, Kimberly S. *Kecanduan Internet*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2017.

IAIN
PONOROGO