

**BUDAYA GAME ONLINE DI LINGKUNGAN  
MAHASISWA JURUSAN PAI IAIN PONOROGO**

**SKRIPSI**



**OLEH:**

**RIZKI RAHMADYA FAUDINA**

**NIM: 210315207**

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

**2020**

## ABSTRAK

**Rahmadya Faudina, Rizki.** 2020. *Budaya Game Online dikalangan Mahasiswa Pendidikan Agama Islam IAIN Ponorogo.* **Skripsi,** Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Pembimbing: Drs. Harjali, M.Pd.

**Kata Kunci : Budaya, Game Online, PAI**

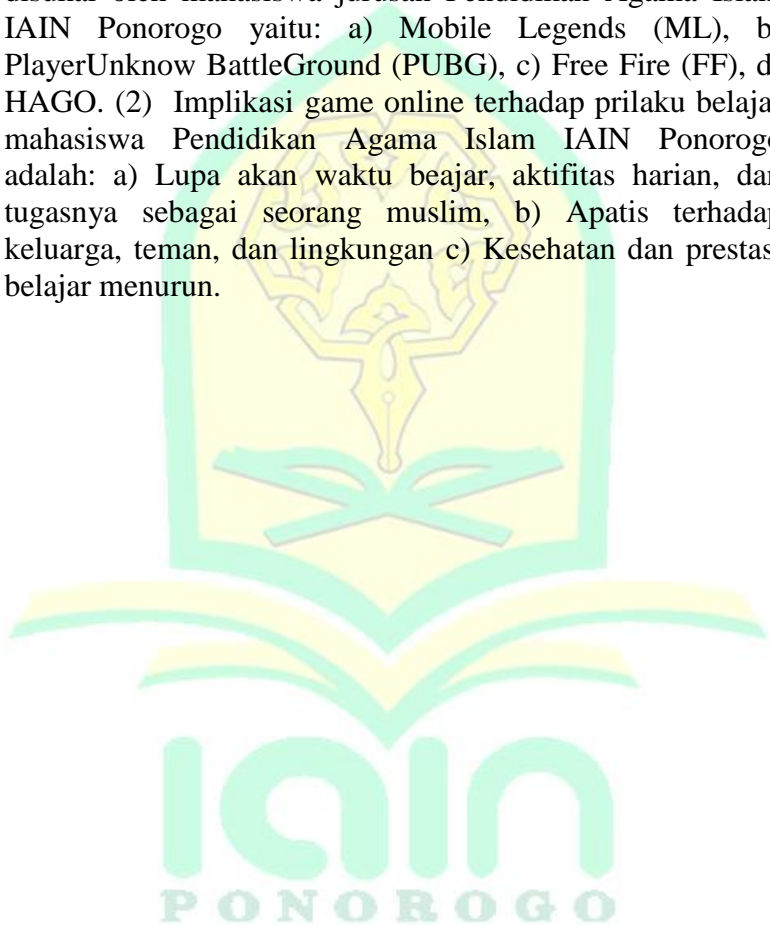
Di zaman yang modern ini, *game online* sudah tidak asing lagi di telinga kaum manusia mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Dalam 10 tahun terakhir, *game online* sudah menjamur dimana-mana. Apalagi sekarang banyak warung internet (warnet) dan *game center* yang menjadi pusat bermain anak muda. *Game online* tidak akan memiliki pengaruh pada kehidupan jika kehadirannya tidak digunakan secara berlebihan. Namun realitanya, kini banyak orang yang menghabiskan waktunya untuk bermain *Game online*, baik di cafe, warnet, kampus atau dimanapun. *Game online* ini membuat para *gamers* lupa akan waktu, dan tidak mengenal kata lelah. Karena itulah penelitian ini dilakukan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan: (1) Untuk mengetahui apa saja jenis *Game online* yang disukai oleh mahasiswa jurusan PAI IAIN Ponorogo. (2) Untuk mengetahui bagaimana implikasi/akibatnya terhadap perilaku belajar mahasiswa.

Metode penelitian yang digunakan dalam analisis data yaitu menggunakan penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data wawancara, observasi dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah model Miles dan Huberman yaitu data reduksi (*reduction*

*data*), penyajian data (*data display*) dan penarikan kesimpulan (*verification*).

Hasil dari penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa: (1) Macam atau jenis game online yang disukai oleh mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam IAIN Ponorogo yaitu: a) Mobile Legends (ML), b) PlayerUnknown BattleGround (PUBG), c) Free Fire (FF), d) HAGO. (2) Implikasi game online terhadap perilaku belajar mahasiswa Pendidikan Agama Islam IAIN Ponorogo adalah: a) Lupa akan waktu belajar, aktifitas harian, dan tugasnya sebagai seorang muslim, b) Apatitis terhadap keluarga, teman, dan lingkungan c) Kesehatan dan prestasi belajar menurun.



## ABSTRACT

**Rahmadya Faudina, Rizki.** 2020. *Online Game Culture among Islamic Education Students of IAIN Ponorogo.* **Thesis**, Tarbiyah Faculty and Teacher Training Department of Islamic Religious Education (PAI) Ponorogo State Islamic Institute (IAIN). Supervisor: Drs. Harjali, M.Pd.

**Keywords : Culture, Online Games, PAI**

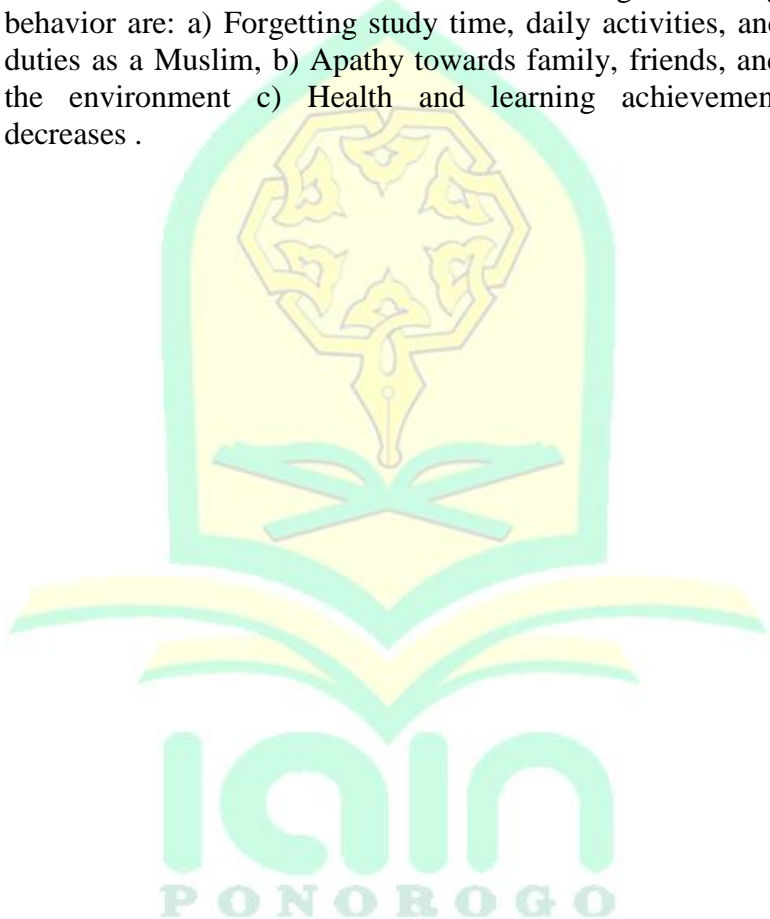
In this modern era, *online games* are already familiar to the ears of the people humans ranging from children to adults. In the past 10 years, *online games* have mushroomed everywhere. Especially now many stalls internet (warnet) and *game center* which is a center for young people playing. *Online games* will not have an effect on life if their presence is not overused. But the reality, now many people who spend their time to play *online games*, whether in cafes, internet cafes, campuses or anywhere. *online game* This makes *gamers* forget about time, and do not know the word tired. That's why this research was conducted.

The purpose of this study is to describe: (1) To find out what types of *online games* are preferred by students of PAI IAIN Ponorogo. (2) To find out how the implications / effects on student learning behavior.

The research method used in data analysis is using qualitative research with interview, observation and documentation data collection techniques. While the data analysis technique used is the Miles and Huberman model, namely data reduction (*data reduction*), data presentation (*data display*) and drawing conclusions (*verification*).

The results of the research can be concluded that: (1) Types or types of online games that are preferred by

students majoring in Islamic Religious Education IAIN Ponorogo, namely: a) Mobile Legends (ML), b) PlayerUnknown BattleGround (PUBG), c) Free Fire (PUBG) FF), d) HAGO. (2) The implications of online games for students' Islamic Education IAIN Ponorogo learning behavior are: a) Forgetting study time, daily activities, and duties as a Muslim, b) Apathy towards family, friends, and the environment c) Health and learning achievement decreases .



## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : RIZKI RAHMADYA FAUDINA  
NIM : 210315207  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul : Budaya Game Online Di Lingkungan Mahasiswa Jurusan PAI  
IAIN Ponorogo

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Pembimbing



**Dr. Harjali, M.Pd**  
NIP.196704132000031002

Tanggal, 19 Februari 2020

Mengetahui,

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



**Khairisul Wathoni, M.Pd.I.**  
NIP.196710082003121002



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**PENGESAHAN**

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Rizki Rahmadya Faudina  
NIM : 210315207  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul : Budaya Game Online Di Lingkungan Mahasiswa  
Jurusan PAI IAIN Ponorogo

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

Hari : Jum'at  
Tanggal : 28 Februari 2020

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

Hari : Kamis  
Tanggal : 5 Maret 2020

Ponorogo, 5 Maret 2020  
Mengesahkan  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan Institut Agama Islam Negeri  
Ponorogo



**Dr. Ahmadi, M.Ag.**  
NIP: 196512171997031003

**Tim Penguji:**

1. Ketua Sidang : Kharisul Wathoni, M.Ag (.....)
2. Penguji I : Dr. M. Miftahul Ulum, M.Ag (.....)
3. Penguji II : Dr. Harjali, M.Pd. (.....)

## SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizki Rahmadya Faudina

NIM : 210315207

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

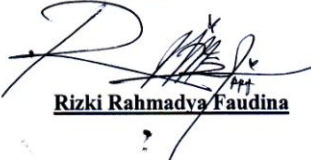
Judul skripsi : **BUDAYA GAME ONLINE DI LINGKUNGAN MAHASISWA  
JURUSAN PAI IAIN PONOROGO**

Menyatakan bahwa tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses. iponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 25 Februari 2020

Penulis



**Rizki Rahmadya Faudina**

P O N O R O G O



## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rizki Rahmadya Faudina  
NIM : 210315207  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo  
Judul Skripsi : Budaya Game Online di Kalangan Mahasiswa Pendidikan Agama Islam (PAI) IAIN Ponorogo.

Dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil karya pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 25 September 2019

Yang Membuat Pernyataan



Rizki Rahmadya Faudina  
NIM : 210315207



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan aktivitas yang sangat penting bagi perkembangan individu. Belajar akan terjadi setiap saat dalam diri seseorang, dimanapun dan kapanpun proses belajar dapat terjadi.<sup>1</sup>

Salah satu konsep yang pernah dirumuskan oleh para ahli mengatakan bahwa keberhasilan dalam belajar dipengaruhi oleh banyak faktor yang bersumber dari dalam (*internal*) maupun dari luar (*eksternal*) diri individu, salah satunya yaitu pengaruh budaya.<sup>2</sup>

Berdasarkan salah satu konsep yang telah dirumuskan oleh para ahli tersebut, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa pengaruh budaya merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan keberhasilan mahasiswa dalam belajar.<sup>3</sup>

Salah satu budaya tersebut adalah budaya media yang juga merupakan budaya berteknologi tinggi, yang memanfaatkan teknologi paling canggih. Karena itu, budaya media adalah bentuk tekno-budaya yang menggabungkan budaya dan teknologi kedalam bentuk dan konfigurasi baru,

---

<sup>1</sup> Lilik Sriyanti, PSIKOLOGI BELAJAR (Salatiga: STAIN Salatiga Press, 2011) 16.

<sup>2</sup> Saifuddin Azwar, Pengantar Psikologi Intelegensi (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1996), 164-165.

<sup>3</sup> *Ibid.*, 164-165

menghasilkan tipe masyarakat baru yang diatur oleh prinsip-prinsip media dan teknologi.

Perkembangan zaman saat ini berkembang pesat dan sangat modern, terutama perkembangan teknologi dan *internet*. Pesatnya pemikiran-pemikiran generasi milenial saat ini juga banyak dipengaruhi oleh pesatnya perkembangan teknologi. Sebut saja *Internet*, *internet* adalah salah satu bukti kemajuan teknologi yang dihasilkan dari kreativitas manusia. Kemajuan-kemajuan tersebut dapat memberikan perubahan yang sangat berpengaruh bagi kehidupan. Pengaruh tersebut ada yang memberikan nilai positif dan ada pula yang negatif. Tergantung pada bagaimana setiap orang memanfaatkannya.

*Internet* adalah inti dari komunikasi yang bermedia komputer, *internet* menghubungkan ribuan jaringan komputer, menyediakan jumlah informasi yang luar biasa banyaknya.<sup>4</sup> *Internet* merupakan ikon dari perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini. Sehingga, hal ini yang membuat setiap individu terus berusaha agar dapat mengikuti setiap perkembangan teknologi yang ada, maka pengetahuan semakin bertambah dan maju seiring perkembangan zaman.

Di zaman yang modern ini, *game online* sudah tidak asing lagi di telinga kaum manusia mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan *game online* sudah menjamur dimana-mana. Mulai dari perkantoran

---

<sup>4</sup> John W. Santrock, *Perkembangan Anak Jilid 1*, (Jakarta: Erlangga 2007), 300.

hingga ke sekolah-sekolah, kini berusaha menggunakan kecanggihan internet untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Apalagi sekarang banyak warung internet (warnet) dan *game center* yang menjadi pusat bermain anak muda.<sup>5</sup> Hal ini didukung dengan banyaknya *game center* di lingkungan sekitar, yang menawarkan harga yang terjangkau pada kaum manusia.

*Game center* itu sendiri tidak seperti warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak dari pada warnet. Inilah yang membuat *game center* hampir selalu ramai dikunjungi, bukan hanya *game center* yang populer. Akan tetapi, *gadget / smartphone* juga yang semakin canggih dan begitu banyak menawarkan *game*, baik *game offline* maupun yang *online*.

Hal ini meyakinkan bahwa *internet* dapat menjadi media baru yang akan dinikmati seluruh masyarakat Indonesia. Salah satu bukti dari perkembangan *internet* adalah dengan hadirnya *Game online* yang berkembang dengan cepat di Indonesia.<sup>6</sup>

Fenomena ini dimulai dengan datangnya film, opera sabun (sinetron), dan dengan popularitas bintang film dan televisi yang telah menjerat hati para mahasiswa laki-laki dan perempuan dan menjadi teladan bagi mereka. Generasi muda kita mengikuti berita tentang mereka, tahu tentang berita-berita terbaru dan gosip selebriti.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Melwin Syafrizal, *Pengantar Jaringan Komputer*, Edisi 1 (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2005), 7.

<sup>6</sup> John W. Santrock, *Perkembangan Anak Jilid 1...*, 300.

<sup>7</sup> Muhammad Shalih Al-Mujanid, *Bahaya Game*, (Solo: PT AQWAM MEDIA PROFETIKA, 2016), 12.

Dengan perkembangan teknologi terbaru, sarana baru untuk komunikasi massa tersebar luas, dan dengan ini, pertarungan yang baru telah dimulai. Ini adalah pertarungan yang bertujuan untuk menjauhkan komunitas muslim dari agamanya, membuat mereka bodoh mengenai kenyataan mereka, dan mengubahnya menjadi komunitas yang terbuka untuk berbagai budaya tanpa menjaga kepribadiannya yang unik, sehingga mereka kehilangan identitas mereka dan tidak memiliki suatu pegangan.<sup>8</sup>

Ini adalah perang yang terfokus pada kelompok manusia yang sangat penting bagi kita semua. Sementara para tentara perang, mereka adalah komputer dan konsol video game. Mesin-mesin ini telah mengambil alih pikiran dari mahasiswa serta generasi muda. Mereka telah mengenalkan adat dan budaya baru kepada mahasiswa, mereka telah mengenalkan kepercayaan yang bertentangan dengan Islam.<sup>9</sup>

Perlu diketahui bahwa beberapa dari produser game-game ini tidak memproduksinya dengan niat merusak kaum muslimin ataupun menyasar mereka, tujuannya hanyalah profit atau menyebarkan ide mereka sendiri. Namun, pada akhirnya game-game ini menjalankan peran yang besar dalam perang ideologi, tanpa disadari oleh para mahasiswa.

Mengikuti penggunaan komputer yang telah tersebar luas, video game juga tersebar, terutama *PlayStation* dan *Smartphone*, yang telah menjadi media game paling populer masa kini. Anak-anak muslim kita telah dites dan dijadikan

---

<sup>8</sup> *Ibid.*, 13

<sup>9</sup> *Ibid.*, 13

“kelinci percobaan” oleh konsol-konsol ini, hingga mereka tidak dapat membayangkan hidup tanpa *PlayStation* dan *smartphone* yang menjadi inti dari hadirnya *Game online*.<sup>10</sup>

*Game online* tidak akan memiliki pengaruh pada kehidupan jika kehadirannya tidak digunakan secara berlebihan. Namun realitanya, kini banyak orang yang menghabiskan waktu sehari-harinya dengan bermain *Game online*, baik di lakukan di rumah, warnet, sekolah, atau dimanapun. *Game online* ini membuat para *gamers* lupa akan waktu, dan tidak mengenal kata lelah. Game-game ini sangat menipu, karena hal-hal yang merusak didalamnya bercampur dengan isinya yang tampak tidak berbahaya, sehingga membuat sulit untuk memahami isu-isu ini dalam pikiran kita.

Selain itu, *Game online* memungkinkan menjadikan mahasiswa menunda-nunda pekerjaan, menyita fokus mahasiswa dalam belajar, beribadah, maupun dalam melakukan kegiatan lainnya. Pada lokasi yang akan peneliti jadikan obyek penelitian, peneliti menemukan budaya bermain game yang dilakukan oleh mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam IAIN Ponorogo, yaitu idealnya mahasiswa belajar namun kenyataannya mahasiswa banyak membuang waktunya hanya untuk bermain game online. Banyaknya mahasiswa yang mengunjungi tempat-tempat yang menyediakan fasilitas free wifi hanya untuk bermain game. Salah satu tempat tersebut adalah cafe, awalnya mahasiswa tersebut datang ke cafe dengan tujuan untuk mengerjakan tugas perkuliahan namun karena adanya

---

<sup>10</sup> *Ibid.*, 13-14



fasilitas wifi, mahasiswa tersebut akhirnya lebih memilih bermain *Game online* dan mengabaikan buku dan laptopnya di meja. Mahasiswa datang ke kampus pada malam hari untuk bermain game dengan memanfaatkan koneksi wifi di kampus. Peneliti juga melihat adanya hal yang ganjal yakni kurangnya interaksi yang mereka lakukan, mereka hanya fokus dengan game yang ada dilayar smartphome masing-masing.

Mahasiswa terlalu larut dalam kegiatan bermain *Game online* sehingga mereka lupa akan kewajiban dan tugas mereka. Mereka mengabaikan hal-hal diluar *Game online* karena terlalu asik sendiri dengan dunia game mereka, dan disinilah kebiasaan atau budaya bermain game itu muncul.

Oleh karena hal tersebut, penelitian ini dilakukan, karena peneliti ingin mengetahui bagaimana budaya *Game online* di kalangan mahasiswa Pendidikan Agama Islam IAIN Ponorogo yang rela menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *Game online* hingga melupakan kewajiban yang harus dilakukannya sebagai mahasiswa dan umat muslim.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka fokus penelitian dalam penelitian ini lebih menitik beratkan pada:

*Game online* dan jenis-jenis game, serta implikasi terhadap prilaku belajar mahasiswa.



### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dalam penelitian ini penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Mengapa mahasiswa jurusan PAI IAIN Ponorogo menyukai game?
2. Bagaimana implikasi atau akibatnya terhadap perilaku belajar mahasiswa jurusan PAI IAIN Ponorogo?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui alasan kenapa mahasiswa jurusan PAI IAIN Ponorogo menyukai game.
2. Untuk mengetahui bagaimana implikasi/akibatnya terhadap perilaku belajar mahasiswa.

### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis yang meliputi:

1. Secara teoritis

Dari hasil penelitian ini akan diketahui bagaimana budaya bermain *Game online* di lingkungan mahasiswa, khususnya mahasiswa jurusan PAI IAIN Ponorogo.

Dapat dijadikan rujukan bagi penelitian selanjutnya mengenai studi *Game online* di lingkungan mahasiswa dan topik yang sejenis.

## 2. Secara praktis

Agar para mahasiswa dapat bermain *Game online* sewajarnya dan dapat mengambil manfaat dari *Game online*.

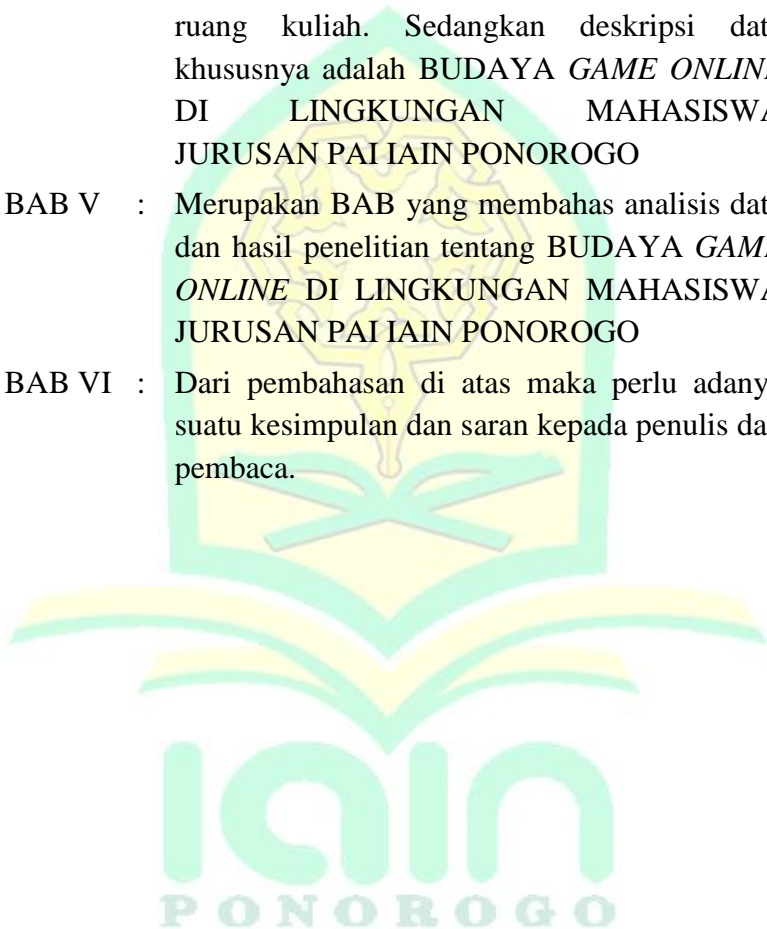
Hasil dari penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa pemerhati atau orang tua sebagai informasi dan metode yang tepat dalam mencegah dampak *Game online*.

## F. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam penulisan maka pembahasan dalam laporan penelitian ini penulis mengelompokkan menjadi VI BAB, masing-masing BAB terdiri dari sub-sub yang berkaitan, sistematika dalam penelitian ini adalah:

- BAB I : Pendahuluan yang memuat latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika pembahasan.
- BAB II : Telaah hasil penelitian terdahulu dan kajian teori ditulis untuk memperkuat suatu judul penelitian, dengan adanya Ipemainsan teori maka antara data dengan teori akan saling melengkapi dan menguatkan.
- BAB III : Metodologi penelitian yang memuat pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data.

- BAB IV : Temuan penelitian yang merupakan gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi data, letak geogarafis, visi dan misi, struktur organisasi, jumlah mahasiswa, jumlah dosen, jumlah ruang kuliah. Sedangkan deskripsi data khususnya adalah *BUDAYA GAME ONLINE DI LINGKUNGAN MAHASISWA JURUSAN PAI IAIN PONOROGO*
- BAB V : Merupakan BAB yang membahas analisis data dan hasil penelitian tentang *BUDAYA GAME ONLINE DI LINGKUNGAN MAHASISWA JURUSAN PAI IAIN PONOROGO*
- BAB VI : Dari pembahasan di atas maka perlu adanya suatu kesimpulan dan saran kepada penulis dan pembaca.



## BAB II

### TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU

#### A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sepri Ridho, *Game Online Dan Religiusitas Remaja* (Studi di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara), Program Studi Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin Dan Studi Agama Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan *game online* pada remaja Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung relatif tinggi hal itu terlihat dari banyaknya remaja yang sudah kecanduan *game online* hal itu didukung oleh semakin banyaknya tempat-tempat bermain *game online* atau yang biasa disebut dengan warung *game online*. Antusiasme remaja yang bermain *game online*, karena adanya tekanan teman, gamenya variatif, kurangnya pengawasan dari orang tua atau keluarga, dan uang saku yang di berikan orang tua untuk anak-anaknya.
- b. *Game online* di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara, berdampak pada Menurunnya kegiatan ibadah sholat 5 (lima) waktu, kurang baiknya ahlak kepada orang tua, menurunnya aktivitas kegiatan Remaja Masjid (RISMA).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Drajat Edy Kurniawan, *Pengaruh Intensitas Bermain Game online terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*, Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta.

Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. Hasil penelitian ini dapat membuktikan bahwa intensitas bermain *Game online* memiliki pengaruh terhadap munculnya perilaku *prokrastinasi* akademik pada mahasiswa. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan semakin tinggi intensitas mahasiswa dalam bermain *Game online* maka semakin tinggi pula kecenderungan mahasiswa untuk berperilaku *prokrastinasi* akademik.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Theresia Lumban Gaol, *Hubungan Kecanduan Game online dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik di Universitas Indonesia*, Skripsi Program Sarjana Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia.

Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa:

- a. Karakteristik jenis kelamin mahasiswa fakultas teknik universitas indonesia di dominasi oleh laki-laki.
- b. Mayoritas alasan bermain *Game online* mahasiswa fakultas teknik universitas indonesia adalah untuk menghilangkan stress.

- c. Jenis *Game online* yang sering dimainkan oleh mahasiswa fakultas teknik universitas indonesia adalah permainan strategi.
- d. Prestasi akademik mahasiswa fakultas teknik universitas indonesia yang bermain *Game online* termasuk kategori baik.
- e. Ada keterkaitan antara bermain *Game online* dengan prestasi belajar mahasiswa fakultas teknik universitas indonesia, yaitu semakin mereka kecanduan dengan *Game online* maka semakin rendah prestasi akademiknya, begitupun sebaliknya.

Dari telaah terdahulu penulis menjelaskan mengenai persamaan dan perbedaan skripsi ini. Pada skripsi ini sama-sama meneliti mengenai *Game online* dan dampaknya terhadap prestasi belajar. Perbedaannya yaitu dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif.

## **B. Kajian Teori**

### **1. Game dan *Game online***

#### **a. Sejarah game dan *Game online***

Sejarah perkembangan industri *Game online* diawali dari pihak akademisi mulai mendesai permainan sederhana,<sup>11</sup> simulasi dan kecerdasan buatan yang menjadi bagian dari penelitian dibidang

---

<sup>11</sup> Direktorat Pemberdayaan Industri Informatika Kementerian Komunikasi dan Informasi, *Peta Industri Game online Indonesia 2015*, (Jakarta: Direktorat Pemberdayaan Industri Informatika Kementerian Komunikasi dan Informasi, cet.1 2016) 11-14.

komputer, namun game sendiri baru diperkenalkan kepada publik di tahun 1980-an, untuk di Indonesia sendiri berikut milestone game:

- 1) Tahun 1980 – 1998. Diawali dengan hadirnya konsol, game & watch, dan arcade import. Pada era tahun 1980-an sampai dengan 1990-an mulai dikenal konsol game seperti Nintendo, Sega dan beberapa game & watch yang cukup populer pada era tersebut seperti pacman, tetris. Serta mesin arcade yang dikenal pada era ini adalah mesin arcade “dingdong”.<sup>12</sup>
- 2) Tahun 1998. Di tahun ini warung internet (warnet) dengan fasilitas ISDN pertama muncul di Jakarta dan Surabaya. Kemunculan warnet dengan fasilitas ini mengawali permainan interaktif online seperti ultima online, everguest.
- 3) Tahun 1999. Pada tahun 1999 Matahari Studio mulai lahir dan menjadi studio game pertama di Indonesia. Pada tahun ini mulai banyak tempat yang menyewakan *Game online* seperti penyewaan game konsol Playstation.
- 4) Tahun 2001. Mulai menjamurnya game center khusus permainan, dimulai dengan kehadiran game “Nexia kingdom the wind”.
- 5) Tahun 2002. Tahun 2002 game “GunBound” dengan tipikal game kasual banyak menarik perhatian dan merupakan game yang cukup terkenal pada tahun tersebut.

---

<sup>12</sup> *Ibid.*, 11-14.



- 6) Tahun 2003 Berdirinya Altermyth dan membuat game berjudul “Inspiri Arena”.
- 7) Tahun 2004. Pada tahun game mulai populer dengan permainan berjudul “Ragnarok”.
- 8) Tahun 2007. Pada tahun ini Nusantara Internasional mulai membuat *Game online* mmorpg “Nusantara online”. Pada tahun ini juga universitas mulai membuka program studi Permainan Interaktif, program studi ini pertama di buka di Perguruan Tinggi Negeri ITB dan ITS.
- 9) Tahun 2008. Pada tahun ini publisher permainan interaktif korea “Kreon” mulai masuk ke Indonesia melalui permainan “Point Blank” yang merupakan MMOFPS dan meraih kesuksesan dalam waktu singkat.
- 10) Tahun 2009. Tahun 2009, mulai bertumbuhnya *Game online* Developer Indie seperti Agate, Toge Production.<sup>13</sup>
- 11) Tahun 2011 *GAME ONLINE* LOFT didirikan di Indonesia untuk mengembangkan permainan interaktif dengan jumlah karyawan mencapai 150 orang pada tahun tersebut.
- 12) Tahun 2012. Berdirinya QEON merupakan salah satu perusahaan pengembang permainan interaktif terbesar di Indonesia.
- 13) Tahun 2013 Square Enix merupakan perusahaan besar permainan interaktif di Jepang mendirikan Square Enix Smilework di Surabaya.

---

<sup>13</sup> *Ibid.*,13-14



14) Tahun 2014. Indonesia menjadi pasar resmi konsol Playstation 4 serta *Game online* Developer Indie di Indonesia berhasil merilis “DreadOut” dengan pendapatan \$ 200.000 satu bulan setelah rilis.<sup>14</sup>

b. Pengertian game dan *Game online*

*Game* adalah suatu aktivitas yang dilakukan dengan tujuan fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan kalah. Selain itu, *Game online* berarti sebuah kontes, fisik maupun mental, sesuai dengan aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk memenangkan taruhan. Sedangkan *Game online* berasal dari bahasa inggris. *Game online* berarti permainan dan *online* yang terdiri dari kata *on* dan *line* artinya hidup dan saluran, sehingga *online* diartikan saluran yang memiliki sambungan. Jadi berdasarkan penjabaran tersebut *Game online* berarti suatu permainan yang dapat dilakukan melalui saluran atau sambungan yang menggunakan jaringan internet atau sinyal.

Selain itu, Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia *Game onliner*: “*Game online* adalah sebuah permainan yang dimainkan via internet bisa menggunakan *PC (personal computer)* atau konsol *Game online* seperti *PS2, XBox* dan lain sebagainya. Sedangkan menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams *Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya. *Game online*

---

<sup>14</sup> *Ibid.*,11-14

lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.<sup>15</sup>

c. Jenis-jenis *Game Online*

Pembagian permainan interaktif berdasarkan platform dibagi menjadi:

- 1) *Arcade* Permainan yang dimainkan pada mesin atau tempat khusus untuk permainan tertentu. Pemain umumnya menggunakan peralatan tertentu seperti pistol, kursi khusus, sensor gerak ijakan, kemudi mobil seperti pada timezone, funworld.
- 2) *Personal Computer (PC)* Permainan yang dimainkan menggunakan komputer pribadi. Contoh game house.
- 3) *Console* Permainan dengan menggunakan mesin tertentu seperti *Xbox, Nintendo wii, PS*.
- 4) *Handheld* Permainan yang dimainkan di *console* khusus yang dapat dibawa kemanamana seperti *Nintendo DS, Sony PSP*.
- 5) *Card & Board* Permainan yang menggunakan kartu dan permainan menggunakan papan.
- 6) *Mobile* Permainan yang dapat dimainkan pada telpon selular.

Dari enam platform yang disebutkan diatas *Card & Board* bukan merupakan permainan

---

<sup>15</sup> Abu Ahmadi dan Munawar, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), 106.

interaktif elektronik yang diatur kedalam rancangan peraturan menteri tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik / Indonesia *Game online Rating System* (IGRS).<sup>16</sup>

d. Grafik yang luar biasa

Ini adalah hasil dari anggaran yang besar yang dimiliki oleh para perusahaan game, sehingga mereka dapat menarik profesional dan innovator dari seluruh bidang. Mereka memanfaatkan pada ahli dalam marketing yang mempelajari dan menganalisis isi dari game. Perusahaan-perusahaan ini berusaha dengan konstan untuk menghasilkan kemajuan dan inovasi yang lebih besar dalam memproduksi game-game ini.

1) Faktor kesenangan

Game-game ini mencapai puncak kesenian di dalam gambar, warna, imajinasi, petualangan, dan presisi dari grafik dan animasi.

2) Elemen kompetisi

Ini adalah jiwa dan elemen atraksi dalam game, seperti balapan mobil dan motor. Beberapa game menampilkan seorang pahlawan yang berusaha menyelamatkan orang-orang lain dari sekelompok orang jahat, seorang criminal yang berusaha kabur dari polisi, atau seseorang yang tersesat di hutan melawan binatang buas. Sehingga, pemain berada

---

<sup>16</sup> Direktorat Pemberdayaan Industri Informatika Kementerian Komunikasi dan Informasi..., (Jakarta: Direktorat Pemberdayaan Industri Informatika Kementerian Komunikasi dan Informasi, cet.1 2016), 9-10.

dalam posisi berkompetisi melawan musuh dan elemen-elemennya, yang menjadi sebab mereka sangat terlarut dalam skenario.<sup>17</sup>

3) Realisme atas dasar sugesti

Ini terjadi melalui gambar-gambar dari tempat-tempat yang memiliki detil yang sangat tepat. Terkadang mereka hidup di dalam hutan, terkadang di tepi gunung, dan terkadang di luar angkasa. Game ini membawa pemain dari realitasnya ke realitas virtual. Game ini menggerakkan hati dan pikiran mereka, sehingga mereka kehilangan seluruh kesadaran mengenai siapa yang bersama mereka.

4) Karakter pahlawan

Game merepresentasikan pahlawan dalam bentuk cerita, sehingga pemain mempersamakan diri dengan mereka dan mewakili mereka selama game, dan bahkan setelahnya. Dengan memberi mereka karakteristik pahlawan dan kekuatan, atau memberinya selera humor, para pemain akan berinteraksi dengannya dan tidak ingin meninggalkannya.<sup>18</sup>

1) Dampak Negatif dan Positif Game Online

Game online memang tidak berpengaruh apabila dilakukan dalam jangka waktu normal atau tidak berlebihan. Namun apabila pemain telah kecanduan maka pengaruh negatif dari game online tidak bisa dihindari lagi.

---

<sup>17</sup> *ibid.*,16-18

<sup>18</sup> *Ibid.*,16-18

Pengaruh negatif game online terdiri dari tiga macam yaitu pertama pengaruh yang spesifik kepada kita para muslim, karena menyebabkan kelalaian terhadap tugas agama kita atau jatuh ke hal-hal yang dilarang. Kedua pengaruh yang diperingatkan oleh para muslim dan juga para intelek barat. Ini adalah dampak yang berhubungan dengan moralitas sosial. Ketiga pengaruh yang umum untuk semua orang di muka bumi, karena berhubungan dengan kesehatan psikologis dan fisik, serta masalah ekonomi.<sup>19</sup>

- 1) Pengaruh Negatif Terhadap Tugas Agama
  - a) Meninggalkan shalat

Game-game ini menarik para pemain untuk duduk di depan layar selama berjam-jam. Setiap kali mereka menuntaskan level, mereka melanjutkan ke level berikutnya yang lebih mengasyikkan dan menarik. Akibatnya akan sulit bagi pemain untuk meninggalkan game-game ini dan bangkit, bahkan untuk shalat. Sehingga, mereka menunda shalat hingga waktunya habis, dan bahkan dapat menyebabkan mereka meninggalkan shalat sama sekali.<sup>20</sup>

Allah berfirman:

فَخَلَفَ مِنْ بَعْدِهِمْ خَلْفٌ أَضَاعُوا الصَّلَاةَ وَاتَّبَعُوا

الشَّهَوَاتِ فَسُوفَ يَلْقَوْنَ عَذَابًا (٥٩)

---

<sup>19</sup> Muhammad Shalih Al-Mujanid, *Bahaya Game*, (Solo: PT AQWAM MEDIA PROFETIKA, 2016), 48.

<sup>20</sup> *Ibid.*, 49-54.

*“Kemudian datanglah setelah mereka, pengganti yang mengabaikan shalat dan mengikuti keinginannya, maka mereka kelak akan tersesat.”*  
(Maryam: 59)

b) Membangkang kepada orangtua

Beberapa dari mahasiswa menghabiskan hampir seluruh harinya di depan konsol. mereka tidak suka bersama orang-orang dan menjauhi mereka, lebih memilih game. Ini membuat mereka membangkang orang tua, dan tidak menuruti perintahnya, supaya mereka tidak perlu meninggalkan game mereka.<sup>21</sup>

Allah berfirman:

وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا ۗ إِمَّا يَبُلُغَنَّ عِنْدَكَ الْكِبَرَ أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَاهُمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أُفٍّ وَلَا تَنْهَرْهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا (٢٣) وَاخْفِضْ لَهُمَا جَنَاحَ الذُّلِّ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُلْ رَبِّ ارْحَمْهُمَا كَمَا رَبَّيَانِي صَغِيرًا  
(٢٤)

*“Dan Tuhanmu telah memerintahkan agar kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah berbuat baik kepada ibu bapak. Jika salah seorang di antara keduanya atau kedua-duanya sampai berusia lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-*

---

<sup>21</sup> Ibid.,49-54.



*kali janganlah engkau mengatakan kepada keduanya perkataan “ah” dan janganlah engkau membentak keduanya, dan ucapkanlah kepada keduanya perkataan yang baik. Dan rendahkanlah dirimu terhadap keduanya dengan penuh kasih sayang dan ucapkanlah, ‘Wahai Rabb-ku, Sayangilah keduanya sebagaimana mereka berdua telah mendidik aku pada waktu kecil’.” (Al-Isra’: 23-24)*

c) Memutuskan hubungan persaudaraan

Jika seorang mahasiswa duduk di depan konsol ini pada waktu bebas mereka, kapankah mereka punya waktu untuk menjalin ikatan persaudaraan? Kapan mereka akan menjenguk kakek, nenek, paman, dan saudara-saudara mereka? Sebenarnya, game-game ini bahkan dapat menyebabkan perselisihan di dalam keluarga.<sup>22</sup>

d) Menciptakan perselisihan dan masalah antar teman

Mereka yang memainkan game-game ini dengan teman-teman mereka di warnet melihat bahwa beberapa dari game-game ini mengobarkan amarah, kegelisahan, dan temperamen, hingga seorang teman memutuskan hubungan dengan yang lainnya setelah menyelesaikan satu game. Mereka menunjukkan bagaimana game itu yang pada awalnya santai dan menyenangkan kemudian berubah menjadi kompetisi, yang berujung kekerasan dan pemutusan hubungan.

---

<sup>22</sup> *Ibid.*,

- 2) Pengaruh negatif kepada adab yang baik<sup>23</sup>
  - a) Mengajarkan kriminalitas, pencurian, dan hasil yang disebabkan darinya, yaitu peningkatan dalam fenomena kekerasan

Beberapa dari misi yang harus dijalani oleh pemain di dalam beberapa game ini adalah pembunuhan dari beberapa anggota geng tertentu, perampokan, mencuri senjata dari basis tentara, merampok kereta dan truk, dan sebagainya.

Tipe-tipe game ini telah menyebabkan peningkatan dalam fenomena kekerasan.<sup>24</sup>

- b) Menanamkan jiwa egois di dalam diri mahasiswa

Game-game ini membuat seorang mahasiswa menjadi egois dan mengajarkan mereka untuk tidak memikirkan yang lain selain memenuhi keinginan mereka untuk game-game ini.

Ini secara terus menerus menyebabkan masalah di dalam keluarga, antara kakak adik, mengenai siapa yang dapat bermain lebih dulu atau siapa yang bisa main. Ini bertolak belakang dengan permainan lokal yang dilakukan mahasiswa bersama dengan teman-teman mereka.<sup>25</sup>

- c) Mengembangkan jiwa yang terasingkan di antara pemain

Game-game ini memberikan kesempatan untuk seorang pemain bermain sendirian. Mahasiswa

---

<sup>23</sup> Muhammad Shalih Al-Mujanid, *Bahaya Game*, (Solo: PT AQWAM MEDIA PROFETIKA, 2016),56-62.

<sup>24</sup> *Ibid.*,

<sup>25</sup> *Ibid.*,56-62



duduk dalam jangka waktu yang lama tanpa memerlukan teman; sebenarnya akan mengembangkan suatu jiwa yang terasingkan, perilaku *introvert*, kurangnya kerja sama, dan menolak orang lain. Mahasiswa menghabiskan waktu berjam-jam dengan gamenya tanpa berinteraksi dengan orang lain.

Akibatnya adalah seorang mahasiswa yang anti sosial dan *introvert*. Jika mereka dibawa keluar ke masyarakat, mereka tidak tahu bagaimana harus bersikap, karena mereka tidak pernah belajar bersosialisasi. Ini sangat berkebalikan dengan permainan lokal yang memiliki kualitas unik yaitu membuat mahasiswa saling berinteraksi. Mahasiswa belajar kemampuan sosial dan peran-peran yang akan mereka jalani nanti dalam kehidupan, seperti menjadi seorang ayah, ibu, guru, dan sebagainya. Kebanyakan dari game *outdoor* dimainkan oleh lebih dari dua mahasiswa.<sup>26</sup>

Permainan itu menjadikan mahasiswa terbiasa memiliki kompetisi langsung dengan sesamanya, berkebalikan dengan video game yang membuat mahasiswa terbiasa sendirian dan *introvert*.

### 3) Pengaruh terhadap perilaku umum

Hal beragam mulai dari pengaruh pada kesehatan, psikologis, budaya, dan ekonomi.

---

<sup>26</sup> *Ibid.*,

## a) Pengaruh pada budaya dan sains

Game melemahkan kemampuan untuk meraih kemajuan di bidang sains dan budaya. Saat seorang mahasiswa sangat terlarut dalam video game dan menghabiskan waktu dengannya, akan mengurangi waktu yang dapat mereka gunakan untuk belajar dan memperbaiki diri, dan juga rasa lelah yang berasal dari game-game ini, yang menghabiskan energi mahasiswa.<sup>27</sup> Hal ini dapat menyebabkan hancurnya janji masa depan dan pendidikan mereka; bahkan, beberapa anak meninggalkan sekolah/pelajarannya dan bergegas kepada game sementara keluarganya tidak tahu apa yang sedang mereka lakukan dan dalam keadaan tidak peduli.

Banyak penasihat akademik yang melihat fenomena tidur dalam kelas telah meningkat, begitu pula keterlambatan masuk kelas di pagi hari telah menjadi semacam kebiasaan. Kita banyak mendengar mahasiswa yang mendapat gelar universitas mereka dalam waktu dua kali lipat dari normal, akibat pengaruh video game, dan sebagainya. Hal ini dapat menyebabkan intelektual yang lemah dalam jangka panjang, akibat kurangnya bekerja dengan aspek-aspek yang bermanfaat dalam hidup.

---

<sup>27</sup> Muhammad Shalih Al-Mujanid, *Bahaya Game*, (Solo: PT AQWAM MEDIA PROFETIKA, 2016), 62-68.

b) Pengaruh kesehatan

Tidak diragukan lagi bahwa duduk di depan layar game dalam jangka waktu yang panjang dapat menyebabkan kerusakan yang sangat serius, seperti:<sup>28</sup>

1) Kesehatan yang lemah, lesu, dan obesitas

Mahasiswa duduk diam dalam waktu yang lama di depan konsol-konsol ini. Hal ini menyebabkan melemahnya otot dan kelesuan. Sebuah studi menunjukkan bahwa kenaikan dalam obesitas di kebanyakan Negara di dunia berakibat dari menghabiskan waktu yang lama di depan televisi atau komputer.

Akibatnya mahasiswa mulai memiliki obesitas dan tubuh yang lemah.

2) Luka pada sistem otot

Banyak mahasiswa yang mengeluhkan rasa sakit di leher mereka, terutama di bagian kiri jika mahasiswa itu tidak kidal, dan terkadang di bagian kanan jika mahasiswa itu kidal. Ini adalah akibat dari kecepatan mereka menggunakan tangan, menarik otot leher dan pundak, dan duduk dalam postur yang tidak sehat.

Hal ini juga mengakibatkan bungkunya punggung, akibat duduk dalam satu posisi selama berjam-jam setiap hari. Penglihatan yang terganggu akibat terpapar radiasi yang merusak.

---

<sup>28</sup> *Ibid.*,62-28

Mahasiswa mulai mengembangkan kelemahan dalam penglihatan mereka, sebagai akibat dari terpapar radiasi elektromagnetik frekuensi pendek yang keluar dari layar yang mereka hadapi selama berjam-jam saat bermain.

3) Malnutrisi dan masalah pencernaan

Banyak mahasiswa yang tidak makan siang dan makan malam dengan keluarga mereka, karena mereka sibuk bermain. Mereka mulai terbiasa makan tidak sehat dan pada saat-saat yang tidak cocok untuk tubuh mereka.<sup>29</sup>

c) Pengaruh ekonomi

Kerusakan ekonomi dari game-game ini adalah akibat dari menghambur-hamburkan kekayaan dengan membeli konsol yang mahal, membeli perangkat lunak dan perlengkapan game untuk konsol tersebut, untuk membeli paket data internet, serta untuk perawatan dan perbaikan konsolnya. Sering kali, konsol itu rusak akibat penggunaan yang tidak benar.<sup>30</sup>

Melalui hal ini, sebenarnya tanpa disadari kita membantu musuh-musuh kita dengan uang kita dalam perang melawan akidah, nilai-nilai, sikap, dan perilaku kita.

Kita tahu bahwa berhemat dalam kekayaan adalah salah satu darilima prinsip utama yang Islam perintahkan pada kita, dan bahwa kekayaan

---

<sup>29</sup>*Ibid.*,62-68

<sup>30</sup>*Ibid.*,

seharusnya tidak diberikan kepada yang bodoh, seperti firman Allah swt:

وَلَا تُؤْتُوا السُّفَهَاءَ أَمْوَالَكُمُ الَّتِي جَعَلَ اللَّهُ لَكُمْ قِيَامًا  
وَأَرْزُقُوهُمْ فِيهَا وَاكْسُوهُمْ وَقُولُوا لَهُمْ قَوْلًا مَعْرُوفًا (٥)

*“Dan janganlah kamu serahkan kepada orang yang belum sempurna akalnya, harta (mereka yang ada dalam kekuasaan) kamu yang dijadikan Allah sebagai pokok kehidupan...” (An-Nisa’:5)*

- 4) Segala sesuatu pasti ada baik dan buruknya, begitu pula dengan game online. Selain dampak negatif dari game online yang telah peneliti paparkan diatas, game online juga memiliki dampak positif, yakni:
  - a) Melalui jaringan internet, memungkinkan pemain untuk melakukan sosialisasi virtual tanpa dibatasi ruang dan waktu. Bukan hal langka lagi ketika seorang pemain permainan daring menjalin hubungan pertemanan bahkan pernikahan yang bermula dari bermain game online bersama.
  - b) Permainan daring seringkali menuntut pemainnya untuk menyusun strategi dalam waktu singkat sehingga permainan yang tepat dapat melatih respon dan kecepatan berpikir seseorang. Hasil penelitian University of Rochester di New York, Amerika menyebutkan bahwa para pemain memiliki fokus yang lebih terhadap apa yang terjadi di sekelilingnya, jika dibandingkan dengan mereka-

mereka yang jarang main game, apalagi yang tidak main sama sekali.

- c) Permainan daring jika dimanfaatkan dapat membuka peluang bisnis dan lahan mpemainpatkan penghasilan tambahan. Misalnya saja dengan menjadi pengusaha game centre, berjualan voucher permainan, atau bahkan melakukan transaksi jual beli melalui permainan.<sup>31</sup>

## 2. Perilaku Belajar

### a. Pengertian perilaku belajar

Perilaku belajar terdiri dari dua kata yakni perilaku dan belajar, perilaku dalam bahasa Inggris disebut dengan *behavior* yang berarti kelakuan, tindak-tanduk jalan.<sup>32</sup> Perilaku juga terdiri dari dua kata peri dan laku, peri yang berarti sekeliling, dekat, dan melingkupi. Sedangkan laku artinya tingkah laku, perbuatan, tindak tanduk. Sedangkan belajar berasal dari kata ajar yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (dituntut) oleh orang lain.<sup>33</sup>

Skinner berpendapat bahwa belajar adalah suatu perubahan perilaku. pada saat orang belajar maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, apabila seseorang tidak belajar, maka responnya

---

<sup>32</sup> Jhon M. Echol et al., *Kamus Inggris Indonesia* (Cet. XIII; Jakarta: PT. Gramedia, 1996), hal. 80.

<sup>33</sup> Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Cet. II; Jakarta: Balai Pustaka, 1992), hal. 13.



cenderung menurun. Gagne berpendapat bahwa belajar merupakan proses dari yang sederhana ke yang kompleks. Oleh sebab itu, proses belajar selalu bertahap mulai dari belajar melalui tpemain (*signal*), kemudian melalui rangsangan-reaksi (*stimulus respons*), belajar berangkai (*chaining*), belajar secara verbal, belajar membedakan (*discrimination*), belajar konsep, sampai kepada cara belajar dan belajar untuk pemecahan masalah. Piaget berpendapat bahwa belajar sifatnya individual. Artinya proses belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya.<sup>34</sup>

Perilaku belajar dapat diartikan sebagai sebuah aktivitas belajar. Sebenarnya konsep dan pengertian belajar itu sangat beragam tergantung dari sudut ppemainng setiap orang yang mengamatinya. Belajar sendiri diartikan sebagai perubahan yang secara relatif berlangsung lama pada perilaku yang diperoleh dari pengalaman. Rampengan berpendapat bahwa perilaku belajar adalah kebiasaan belajar yang dilakukan oleh individu secara berulang-ulang sehingga menjadi otomatis atau berlangsung secara spontan. Perilaku belajar tidak dirasakan sebagai beban, tetapi sebagai kebutuhan. Hal ini tercipta karena terus menerus dilakukan dengan bimbingan dan pengawasan serta keteladanan dalam semua aspek dan kreatifitas pendidikan. Selain itu, terdapat

---

<sup>34</sup>Dinn Wahyuddin, dkk, *Pengantar Pendidikan* (Cet. V; Jakarta: Universitas terbuka, 2002),hal.324.

situasi atau kondisi pembelajaran yang diciptakan untuk mendukung berlangsungnya pemunculan kreatifitas dan kegiatan-kegiatan lain dalam konteks pembelajaran.

b. Teori-teori belajar

Berdasarkan aliran-aliran psikologi yang ada, maka muncullah teori belajar, yaitu:<sup>35</sup>

1) Teori Behaviorisme

Merupakan aliran psikologi yang mempemainng individu hanya dari sisi fenomena jasmaniah dan mengabaikan aspek-aspek mental. Dengan kata lain, behavoirisme tidak mengakui adanya kecerdasan, bakat, minat dan perasaan individu dalam suatu belajar. Peristiwa belajar semata-mata melatih *refleks-refleks* sedemikian rupa sehingga menjadi kebiasaan yang dikuasai individu.

2) Teori Belajar Kognitif Piaget

Merupakan salah seorang tokoh yang disebut-sebut banyak menyumbangkan pemikiran dalam dunia pendidikan yang dijadikan sebagai rujukan untuk memahami perkembangan individu.

Menurut *Piaget* bahwa perkembangan kognitif individu meliputi empat tahap yaitu:

- a) Sensor motorik
- b) Pra operasional
- c) Operasional konkret
- d) Operasional formal.

---

<sup>35</sup> Ratna Yudhawati, dkk, *Teori-Teori Psikologi Pendidikan*, Cet. I (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2011), hal. 41-47.



Belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik, yaitu di tunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan dari guru. Guru hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan.

3) Teori Pemrosesan Informasi Belajar

Asumsi yang mendasari teori ini adalah bahwa pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan. Perkembangan merupakan hasil kumulatif dari pembelajaran. Menurut Gagne, bahwa dalam pembelajaran terjadi proses penerimaan informasi untuk kemudian diolah sehingga menghasilkan keluaran dalam bentuk hasil belajar.<sup>36</sup>

4) Teori Belajar *Gestalt*.

*Gestalt* berasal dari bahasa Jerman yang mempunyai arti sebagai “bentuk atau konfigurasi”. Pokok ppemainngan Gestalt adalah bahwa obyek atau peristiwa tertentu akan dippemainng sebagai sesuatu keseluruhan yang terorganisasikan.<sup>37</sup>

---

<sup>36</sup> *Ibid.*,41-47

<sup>37</sup> *Ibid.*, 41-47.

### 3. Pendidikan Agama Islam

#### a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pengertian pendidikan ada bermacam-macam, hal ini dikarenakan perbedaan falsafah hidup yang dianut dan sudut pandang yang memberikan rumusan tentang pendidikan itu. Menurut Sahertian mengatakan bahwa pendidikan adalah "usaha sadar yang dengan sengaja direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan."<sup>38</sup>

Sedangkan Ihsan mengatakan bahwa pendidikan merupakan usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Atau dengan kata lain bahwa pendidikan dapat diartikan sebagai suatu hasil peradaban bangsa yang dikembangkan atas dasar permainan hidup bangsa itu sendiri yakni nilai dan norma masyarakat yang berfungsi sebagai filsafat pendidikannya atau sebagai cita-cita dan pernyataan tujuan pendidikannya.

Sedangkan Pendidikan Agama Islam berarti "usaha-usaha secara sistematis dan pragmatis dalam membantu anak didik agar mereka hidup sesuai dengan ajaran Islam".<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup> Zuhairani dkk, *Metode Khusus Pendidikan Agama*, (Surabaya: Usaha Nasional. 1983), 27.

<sup>39</sup> Zuhairani dkk, *Metode Khusus Pendidikan Agama*, ..., 27.

Syariat islam tidak akan dihayati dan diamalkan orang kalau hanya diajarkan saja, tetapi harus dididik melalui proses pendidikan nabi sesuai ajaran Islam dengan berbagai metode dan pendekatan dari satu segi kita lihat bahwa pendidikan islam itu lebih banyak ditujukan kepada perbaikan sikap mental yang akan terwujud dalam amal perbuatan baik bagi keperluan diri sendiri maupun orang lain.

Dari segi lainnya, pendidikan islam tidak bersifat teoritis saja, tetapi juga praktis. Ajaran islam tidak memisahkan antara iman dan amal shaleh. Oleh karena itu, pendidikan islam adalah sekaligus pendidikan iman dan pendidikan amal dan juga karena ajaran islam berisi tentang ajaran sikap dan tingkah laku pribadi masyarakat menuju kesejahteraan hidup perorangan dan bersama, maka pendidikan islam adalah pendidikan individu dan pendidikan masyarakat. Semula yang bertugas mendidik adalah para Nabi dan Rasul selanjutnya para ulama, dan cerdik ppemainilah sebagai penerus tugas, dan kewajiban mereka.<sup>40</sup>

b. Ppemainngan Islam Tentang *Game Online*

Hukum asal dari *game* komputer, *game handphone* maupun yang berbasis *game online* adalah boleh. Hal ini sesuai dengan kaidah fikihyang artinya :

---

<sup>40</sup> Zakiah Darajat, *Imu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1992). 25-28.

*"Hukum asal dari sesuatu adalah mubah sampai ada dalil yang melarangnya (memakruhkannya atau mengharamkannya)". (Imam as-Suyuthi, dalam al-Asyba' wan Nadhoir: 43).<sup>41</sup>*

*Game atau permainan sesungguhnya adalah bagian dari sarana hiburan dan sarana melepas lelah Islam mewajibkan kepada umatnya agar mengabdikan seluruh hidupnya hanya untuk beribadah kepada Allah swt. Itulah orientasi tunggal yang harus dipegang oleh kaum muslimin etika menjalani kehidupan. Islam lalu memerintahkan umatnya agar melaksanakan perintahnya Allah dengan segenap potensi yang ia miliki dan tidak melanggar larangan-larangan Allah swt.*

Sebagaimana dalam firman Allah swt dalam Surah An-Nisa ayat 14:

وَمَنْ يَعْصِ اللَّهَ وَرَسُولَهُ وَيَتَعَدَّ حُدُودَهُ يُدْخِلْهُ نَارًا خَالِدًا فِيهَا وَلَهُ عَذَابٌ مُهِينٌ (١٤)

*"Dan barang siapa yang mendurhakai Allah dan Rasul-Nya dan melanggar ketentuan-ketentuan-Nya, niscaya Allah memasukkannya ke dalam api neraka sedang ia kekal di dalamnya dan baginya siksa yang menghinakan. ( Q.S. An-Nisa: 14).<sup>42</sup>*

---

<sup>41</sup> Dedi Supriadi, *Ushul Fiqh Perbandingan*, Cet. I, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2014), 41.

<sup>42</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, hal. 118.

Namun demikian, Islam sesungguhnya adalah agama yang sangat menghormati realitas obyektif dan realitas konkrit yang terdapat di sekitar dan dalam diri manusia.<sup>43</sup> Ketika manusia menyukai keindahan, kecantikan, ketampanan, kelezatan, dan kemerdekaan, Islam kemudian menghalalkannya, dengan syarat hal tersebut didapatkan dengan cara yang baik dan dilakukan dengan cara yang benar, yang tercantum dalam AlQur'an surat Al-Baqarah ayat 42:

وَلَا تَلْبِسُوا الْحَقَّ بِالْبَاطِلِ وَتَكْتُمُوا الْحَقَّ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ (٤٢)

*“Dan janganlah kamu campur adukkan yang hak dengan yang bathil dan janganlah kamu sembunyikan yang hak itu, sedang kamu mengetahui.”* (Q.S. Al-Baqarah : 42).<sup>44</sup>

Islam bukanlah agama yang membelenggu manusia, Islam juga bukanlah agama yang utopis, yang memperlakukan manusia seolah-olah malaikat yang tidak memiliki keinginan atau nafsu sama sekali. Islam memperlakukan manusia sesuai dengan naluri kemanusiaannya, Islam sangat memberikan keluasan dan kelapangan bagi manusia yang merasakan kenikmatan hidup.

Mengenai hal ini, ada suatu kisah yang dapat kita ambil pelajaran. Kisah mengenai seorang

---

<sup>43</sup> Dedi Supriadi, *Ushul Fiqh Perbandingan...*,41.

<sup>44</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, hal. 16.

sahabat Nabi saw. yang bernama Hanzhalah. Suatu ketika, muncul kegundahan dalam hati Hanzhalah. Ia merasa bahwa hidupnya telah diselubungi kemunafikan. Terlintas dalam benaknya bahwa hidupnya hanyalah kepura-puraan.<sup>45</sup>

Ketika berhadapan dengan Rasulullah, ia menjadi seorang muslim yang benar-benar taat. Ia berperilaku serius, tidak bercapem, mata selalu sembab, hati selalu berdzikir dan senantiasa dalam kondisi ketakwaan kepada Allah swt. Namun ia berlalu dari Nabi dan bertemu dengan keluarganya, seketika perangnya berubah. Ia mencapem anak istrinya, tertawa, merasa senang dan seolah-olah lupa bahwa sebelumnya ia menangis.<sup>46</sup>

Ternyata, apa yang dialami oleh sahabat Hanzhalah juga dialami oleh sahabat Abu Bakar. Maka, untuk mencari jawaban dari kegundahan hati dua sahabat tersebut, keduanya kemudian mendatangi Rasulullah. Bagaimana Rasulullah menjawab keduanya?

Imam Muslim dalam kitab *Shahih*-nya meriwayatkan jawaban tersebut yang artinya:

*“Demi Dzat yang jiwaku berada di tangannya, jika kalian menepi perbuatan ketika kalian berada di sisiku dan ketika berdzikir, niscaya para malaikat akan menjabat tangan kalian dalam setiap bentang perjalanan hidup dan langkah-*

---

<sup>45</sup> Dedi Supriadi, *Ushul Fiqh Perbandingan*...,41.

<sup>46</sup> *Ibid.*,14



*langkah kalian, namun (ingatlah) wahai Hanzhalah! (Yang demikian itu akan kau dapatkan jika kau rutinkan) sedikit demi sedikit dari waktu ke waktu.” Beliau mengucapkannya tiga kali. (HR. Muslim).*<sup>47</sup>

Hadits ini menunjukkan bahwa kesenangan psikologis dan hiburan merupakan dua hal yang natural dalam diri manusia. Nabi saw bahkan mengatakan orang yang di dalam dirinya tidak ada hal tersebut, ia akan disalami Malaikat. Dan merupakan ucapan simbol yang menunjukkan satu hal yang mustahil terjadi. Maksudnya adalah islam tidak mengajarkan agar seseorang menjauhi kesenangan dan hiburan.<sup>48</sup>

Sebaliknya, Islam justru mengajarkan bahwa mencari kesenangan, beristirahat, mencari hiburan bias dilakukan, namun harus sesuai dengan porsinya. Islam tidak mengharamkan hiburan sama sekali. Namun demikian, tidak semua hiburan mendapatkan tempat dalam agama Islam. Islam hanya memperbolehkan jeni-jenis hiburan yang di dalamnya terdapat unsur-unsur pendidikan, kesehatan, dan nilai-nilai moral lainnya.

Yusuf al-Qaradawi dalam bukunya *Fiqhu al-Lahwi wa al-Tarwihi* menyebutkan jenis-jenis

---

<sup>47</sup> Imam Muslim, Shahih Muslim, no. 2750, Kitab At-Taubah, Bab: keutamaan merutinkan dzikir, merenungi perkara-perkara akhirat dan Al-Muraqabah serta kebolehan meninggalkan yang demikian pada sebagian waktu dan berurusan dengan dunia.

<sup>48</sup> *Ibid.*,



hiburan yang atau permainan yang dilarang dalam agama Islam, yaitu:

- 1) Permainan atau hiburan yang mengandung unsur bahaya, seperti tinju, karena di dalamnya terdapat unsur menyakiti badan sendiri dan orang lain.
- 2) Permainan atau hiburan yang menampilkan fisik dan aurat wanita di depan laki-laki bukan mahramnya, seperti renang dan gulat.<sup>49</sup>
- 3) Permainan atau hiburan yang mengandung unsur magis (sihir).
- 4) Permainan atau hiburan yang menyakiti binatang, seperti menyabung ayam.
- 5) Permainan atau hiburan yang mengandung unsur judi.
- 6) Permainan atau hiburan yang melecehkan atau menghina orang atau kelompok lain.
- 7) Permainan atau hiburan yang dilakukan secara berlebih-lebihan.<sup>50</sup>

Soal hadits yang menyatakan, “Setiap tindakan bersenang-senang yang dilakukan seorang muslim adalah suatu kebatilan, kecuali memanah, belajar menunggang kuda, dan senda-gurau bersama keluarga...”.

Yang dimaksud dengan kebatilan di sini bukan berarti diharamkan seperti diduga oleh sebagian orang. Namun kata ini lebih bermakna

---

<sup>49</sup> Fatwa Majelis Tarjih dan Tajdid Muhammadiyah Tentang Hukum Bermain Game Online. Diakses pada tanggal 27 Mei 2019.

<sup>50</sup> *ibid.*,

tidak mendatangkan manfaat bagi agama, atau mirip artinya dengan kata kesia-siaan. Hal ini sesuai dengan ayat Allah SWT tentang orang-orang yang beriman, surat Al-Mu“minun ayat 3 berikut:

Yang artinya:

*“Dan orang-orang yang menjauhkan diri dari (perbuatan dan perkataan) yang tiada guna”*. (Q.S. Al-Mu“minun : 3).<sup>51</sup>

#### 4. Budaya

Budaya adalah sistem (dari pola-pola tingkah laku yang diturunkan secara sosial) yang bekerja menghubungkan komunitas manusia dengan lingkungan ekologi mereka. Dalam "cara hidup komuniti" ini termasuklah teknologi dan bentuk organisasi ekonomi, pola-pola menetap, bentuk pengelompokan sosial dan organisasi politik, kepercayaan dan praktek keagamaan, dan seterusnya. Bila budaya dipmainng secara luas sebagai sistem tingkah laku yang khas dari suatu penduduk, satu penyambung dan penyelaras kondisi-kondisi badaniah manusia, maka perbedaan ppemainngan mengenai budaya sebagai pola -pola dari (*pattern -of*) atau pola-pola untuk (*pattern -for*) adalah soal kedua.

Budaya adalah semua cara yang bentuknya tidak langsung berada di bawah kontrol genetik yang bekerja untuk menyesuaikan individu-individu dan kelompok ke dalam komuniti ekologi

---

<sup>51</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, hal. 526.

mereka.<sup>52</sup> Konsep budaya turun jadi pola tingkah laku yang terikat kepada kelompok-kelompok tertentu, yaitu menjadi "adat istiadat" (*customs*) atau "cara kehidupan" (*way of life*) manusia.<sup>53</sup> Budaya adalah suatu pola hidup menyeluruh. budaya bersifat kompleks, abstrak, dan luas. Banyak aspek budaya turut menentukan perilaku komunikatif. Unsur-unsur sosio-budaya ini tersebar dan meliputi banyak kegiatan sosial manusia.<sup>54</sup>

Dengan demikian, budayalah yang menyediakan suatu kerangka yang koheren untuk mengorganisasikan aktivitas seseorang dan memungkinkannya meramalkan perilaku orang lain. Budaya menurut para ahli: Kebudayaan sangat erat hubungannya dengan masyarakat. Melville J. Herskovits dan Bronislaw Malinowski mengemukakan bahwa segala sesuatu yang terdapat dalam masyarakat ditentukan oleh kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat itu sendiri. Istilah untuk pendapat itu adalah *Cultural-Determinism*. Herskovits mempelembungkan kebudayaan sebagai sesuatu yang turun temurun dari satu generasi ke generasi yang lain, yang kemudian disebut sebagai *superorganic*.

---

<sup>52</sup> Binford, L. Post-Pleistocene Adaptations. Dalam *New Perspective in Archaeology*, terj. 1968 (Chicago: Aldine) hal.323.

<sup>53</sup> Harris, M. Monistic Determinism: Anti Service. terj, 1969 (*Southwestern: Journal Anthropology*).198-206.

<sup>54</sup> Deddy Mulyana dan Jalaluddin Rakhmat. *Komunikasi Antarbudaya: Panduan Berkomunikasi dengan Orang-Orang Berbeda Budaya*. 2006, (Bandung: Remaja Rosdakarya) hal.25

Sedangkan menurut Selo Soemardjan dan Soelaiman Soemardi, kebudayaan adalah sarana hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat.

Menurut Geertz dalam Kuper budaya memiliki sebuah rangkaian sistem atas makna dan simbol yang disusun dalam pengertian dimana individu-individu mendefinisikan dunianya, menyatakan perasaannya dan memberikan penilaian-penilaiannya, suatu pola makna yang ditransmisikan secara historis, diwujudkan dalam bentuk-bentuk simbolik melalui sarana dimana orang-orang mengkomunikasikan, mengabdikan, dan mengembangkan pengetahuan, karena kebudayaan merupakan suatu sistem simbolik maka haruslah dibaca, diterjemahkan dan diinterpretasikan.<sup>55</sup>

Dari berbagai definisi tersebut, dapat diperoleh pengertian mengenai kebudayaan adalah sesuatu yang akan mempengaruhi tingkat pengetahuan dan meliputi sistem ide atau gagasan yang terdapat dalam pikiran manusia, sehingga dalam kehidupan sehari-hari, kebudayaan itu bersifat abstrak. Sedangkan perwujudan kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya, berupa perilaku dan benda-benda yang bersifat nyata, misalnya pola-pola perilaku, bahasa,

---

<sup>55</sup> Kuper, Adam. "Culture: The Anthropologists Account" (*E-Book*). 1999. (Cambridge: Harvard University Press)hal.98.

peralatan hidup, organisasi sosial, religi, seni, dan lain-lain, yang kesemuanya ditujukan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakat.

Budaya bersifat dinamis dan bukan statis, seperti manusia yang mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Selalu bergerak mengikuti berkembangnya cara berfikir manusia dan menjadikannya sebagai sebuah konsekuensi logis hubungan manusia itu sendiri dengan lingkungan dimana manusia beraktifitas. Hubungan yang dimaksud adalah bagaimana manusia menyikapi berbagai macam persoalan yang tidak lepas dari unsur pemenuhan kebutuhan dasarnya untuk tetap bertahan hidup dan berkembang biak.

Penyikapan ini memiliki perwujudan yang bermacam-macam, dari aktifitas jual beli yang dapat kita temui dalam bentuk pasar baik itu tradisional ataupun modern seperti supermarket ataupun gerai-gerai minimarket terwaralaba sebagai perkembangan konsep perekonomian, hingga perkembangan dan penemuan teknologi-teknologi terbaru dan termutakhir baik yang secara mekanikal ataupun virtual dapat difungsikan sebagai alat perpanjangan tangan (pendukung) manusia yang mana oleh Mumford disebut dengan *homo faber* atau “hewan-yang-menggunakan-alat” mekanikal seperti halnya penemuan roda yang kemudian berevolusi menjadi moda transportasi darat, dan virtual yang dapat dikorelasikan dengan internet

sebagai suatu sistem yang berkembang secara global dari penemuan teknologi komunikasi dan sistem komputer.<sup>56</sup>

Teknologi merupakan salah satu komponen kebudayaan. Teknologi menyangkut cara-cara atau teknik memproduksi, memakai, serta memelihara segala peralatan dan perlengkapan. Teknologi muncul dalam cara-cara manusia mengorganisasikan masyarakat, dalam cara-cara mengekspresikan rasa keindahan, atau dalam memproduksi hasil-hasil kesenian. Teknologi adalah sebuah bentukan dari kebudayaan yang kemudian juga berimbas balik terhadap perkembangan kebudayaan tersebut. Tingginya aktivitas virtual dalam media sosial dan game online oleh masyarakat adalah sebagai akibat dari berkembang pesatnya teknologi informasi secara sporadis. Meskipun didasari oleh bidang pengetahuan dan tujuan yang sama, namun teknologi informasi dikembangkan oleh banyak pihak dengan fitur yang berbeda-beda, *engine* yang berbeda, dan selalu berkompetisi satu sama lainnya untuk menghasilkan sebuah nilai kebaruan sehingga bentuk aplikasi dari teknologi informasi sangatlah beragam.<sup>57</sup>

Selanjutnya mengenai komponen atau unsur kebudayaan menurut Melville J. Herskovits.

---

<sup>56</sup> Lim, Francis. 2008. "Filasafat Teknologi: Don Ihde Tentang Dunia, Manusia, dan Alat". (Yogyakarta: Penerbit Kanisius) hal.32.

<sup>57</sup> *Ibid.*,



Melville J. Herskovits menyebutkan kebudayaan memiliki 4 unsur pokok, yaitu alat-alat teknologi, sistem ekonomi, keluarga, kekuasaan politik. Kemudian wujud budaya menurut J.J. Hoenigman. Wujud kebudayaan dibedakan menjadi tiga, yakni gagasan, aktivitas, dan artefak. Yang pertama adalah gagasan, wujud ideal kebudayaan adalah kebudayaan yang berbentuk kumpulan ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan, dan sebagainya yang sifatnya abstrak, tidak dapat diraba atau disentuh. Wujud kebudayaan ini terletak dalam kepala-kepala atau di alam pemikiran warga masyarakat. Jika masyarakat tersebut menyatakan gagasan mereka itu dalam bentuk tulisan, maka lokasi dari kebudayaan ideal itu berada dalam karangan dan buku-buku hasil karya para penulis warga masyarakat tersebut.

Kemudian urutan selanjutnya adalah Aktivitas atau tindakan. Aktivitas adalah wujud kebudayaan sebagai suatu tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat itu. Wujud ini sering pula disebut dengan sistem sosial. Sistem sosial ini terdiri dari aktivitas-aktivitas manusia yang saling berinteraksi, mengadakan kontak, serta bergaul dengan manusia lainnya menurut pola-pola tertentu yang berdasarkan adat tata kelakuan. Sifatnya konkret, terjadi dalam kehidupan sehari-hari, dan dapat diamati dan didokumentasikan. Dan yang ketiga adalah artefak. Artefak adalah wujud kebudayaan fisik yang berupa hasil dari aktivitas,



perbuatan, dan karya semua manusia dalam masyarakat berupa benda-benda atau hal-hal yang dapat diraba, dilihat, dan didokumentasikan. Sifatnya paling konkret diantara ketiga wujud kebudayaan.<sup>58</sup>



---

<sup>58</sup> *Ibid.*,

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

##### **1. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena yang dialami oleh subyek penelitian. Dalam hal ini jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah *Studi Kasus* yaitu uraian dan penjelasan komprehensif mengenai berbagai aspek seorang individu, suatu kelompok, suatu organisasi (komunitas), suatu program atau suatu situasi sosial. Peneliti studi kasus berupaya menelaah sebanyak mungkin data mengenai subjek yang diteliti.<sup>59</sup>

Peneliti menggunakan jenis pendekatan studi kasus karena dengan pendekatan ini peneliti dapat mengetahui dampak *Game online* dan drakor (drama korea) terhadap ketaatan beribadah dan prestasi akademik mahasiswa.

##### **2. Kehadiran Peneliti**

Kehadiran peneliti di lapangan sangatlah penting dalam sebuah penelitian. Karena kehadiran peneliti berperan sebagai instrumen dalam penelitian, seperti yang sudah dijelaskan oleh Sugiono dalam bukunya *Memahami Penelitian Kualitatif* instrumen penelitian adalah

---

<sup>59</sup> Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2003), 201.

peneliti itu sendiri, oleh karena itu peneliti sebagai instrumen juga harus duvalidasi seberapa jauh peneliti kualitatif siap melakukan penelitian yang selanjutnya terjun ke lapangan, peneliti akan terjun ke lapangan sendiri.<sup>60</sup> Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif yang pada prinsipnya sangat menekankan latar yang alamiah dari objek penelitian yang dikaji. Kemudian dibandingkan dengan data yang telah ditemukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun kehadiran peneliti diketahui statusnya sebagai peneliti oleh obyek atau informan.

### 3. Lokasi Penelitian: IAIN Ponorogo

Penelitian ini akan dilakukan di IAIN Ponorogo karena ketertarikan peneliti dengan banyaknya mahasiswa yang bermain *Game online* dimanapun tempatnya hingga lupa waktu dan melupakan tugas-tugas mereka sebagai umat muslim dan mahasiswa.

### 4. Data dan Sumber Data

Sumber data utama dalam penelitian ini adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah tambahan seperti dokumen dan lainnya. Dengan demikian sumber data dalam penelitian ini adalah: kata-kata dan tindakan sebagai sumber utama lainnya adalah tertulis, foto, dan sumber data lainnya.<sup>61</sup>

---

<sup>60</sup> Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2009) 59-61.

<sup>61</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002), 157.

a. Sumber Primer

Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data pada pengumpul data<sup>62</sup> yang diperoleh langsung dari narasumber yaitu Mahasiswa IAIN Ponorogo. Data tersebut adalah data yang diolah dan disajikan oleh peneliti dari sumber utama.

b. Sumber Sekunder

Sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen.<sup>63</sup> Selain itu data sekunder yakni data yang dikumpulkan, diolah dan disajikan oleh pihak lain dalam bentuk publikasi atau jurnal.

5. Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh bahan-bahan, keterangan, kenyataan-kenyataan dan informasi yang dapat dipercaya. Untuk memperoleh data seperti yang dimaksud tersebut, dalam penelitian digunakan teknik-teknik, prosedur-prosedur, alat-alat serta kegiatan yang nyata. Proses pengumpulan data dapat dilakukan melalui tiga hal sebagai berikut:<sup>64</sup>

---

<sup>62</sup> Beni Ahmad Saebani, *Metode Penelitian* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2008), 186.

<sup>63</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), 193.

<sup>64</sup> Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitaitaif* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), 93.

a. Teknik Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan tersebut dilakukan oleh dua pihak yaitu pihak pengaju pertanyaan / pewawancara dan pihak terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan oleh pewawancara.<sup>65</sup>

Dalam bentuknya yang paling sederhana wawancara terdiri atas sejumlah pertanyaan yang dipersiapkan oleh peneliti dan diajukan kepada seseorang mengenai topik penelitian secara tatap muka, dan peneliti mencatat atau merekam jawaban-jawabannya tersebut.<sup>66</sup>

Teknik wawancara merupakan langkah dalam menggali informasi mengenai topik permasalahan agar terjawab dan menggali sebuah harapan-harapan yang akan disampaikan melalui tatap muka dari dua pihak tertentu. Jawaban yang dihasilkan yaitu berupa rekaman atau tulisan.

Teknik ini digunakan untuk memperoleh data tentang dampak *Game online* dan drama korea terhadap ketaatan ibadah dan prestasi akademik mahasiswa. Adapun yang akan peneliti wawancarai di antaranya adalah saudara Puji Sri Lestari dan saudara BPS Priyo Sembodo dari jurusan Pendidikan Agama Islam, untuk mengetahui bagaimana dampak *Game online* dan drama korea terhadap ketaatan ibadah dan prestasi akademik

---

<sup>65</sup> *Ibid.*, 186.

<sup>66</sup> Emir, *Metode Penelitian Kualitataif Analisis Data* (Jakarta: Rajawali Press, 2011), 49-50.

mereka, karena keduanya adalah salah satu penggemar drama korea dan *Game online*.

Hasil wawancara dari masing-masing informasi tersebut ditulis lengkap dengan kode-kode dalam transkrip. Tulisan lengkap dari wawancara tersebut dinamakan yaitu transkrip wawancara.

b. Teknik Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Observasi merupakan instrument pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung yakni dengan menggunakan mata tanpa menggunakan alat stpemainr lain untuk keperluan tertentu.<sup>67</sup>

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dimana peneliti melihat dan mengamati secara visual sehingga validitas data sangat tergantung pada kemampuan observer dalam mempengaruhi hal-hal yang terjadi di lapangan.<sup>68</sup>

Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang bagaimana dampak *Game online* dan drama korea terhadap ketaatan beribadah dan prestasi akademik mahasiswa. Adapun yang akan diobservasi adalah Mahasiswa IAIN Ponorogo. Disini peneliti akan mengamati langsung dan berdasarkan wawancara langsung dengan Mahasiswa.

Hasil observasi dalam penelitian ini, dicatat dalam catatan lapangan, sebab catatan lapangan merupakan alat

---

<sup>67</sup> Moh Nasir, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Ghalia,1998), 212.

<sup>68</sup> Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitataif*, 94.

yang sangat penting dalam penelitian kualitatif. Catatan lapangan adalah alat yang digunakan oleh pengamat dalam situasi pengamatan. Pengamatan dalam hal ini relative bebas membuat catatan, dan biasanya dilakukan sesudah pengamatan dilakukan. catatan mungkin berupa laporan langkah-langkah, peristiwa, atau berupa catatan tentang gambaran umum secara singkat.<sup>69</sup>

b. Teknik Dokumentasi

Peneliti mencari data yang diperlukan sebagai penunjang kevalidan penelitiannya yaitu dengan cara mencari dokumen-dokumen yang dibutuhkan untuk keperluan penelitian. Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, biografi, peraturan kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya, foto, gambar hidup, sketsa lainnya.<sup>70</sup> Dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Hasil pengumpulan data melalui cara dokumentasi ini, dicatat dalam bentuk format transkrip dokumentasi.

Teknik dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan oleh peneliti. Selain itu metode dokumentasi ini juga bisa peneliti gunakan untuk mendokumentasikan kegiatan yang

---

<sup>69</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002), 181.

<sup>70</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2007), 329.



sedang berlangsung. Hasil pengumpulan data dengan cara teknik dokumentasi ini dicatat dalam format transkrip dokumentasi.

## 6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya kedalam suatu pola, kategori, dan satu uraian dasar.<sup>71</sup> Teknik analisis data pada kasus ini menggunakan analisis kualitatif mengikuti konsep yang diberikan Miles dan Hiberman, yang mana mereka mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus pada setiap tahapan penelitian sampai tuntas, sehingga datanya sampai jenuh. Aktifitas dalam analisis meliputi: data reduction, data display, dan conclussion drawing/verification.<sup>72</sup>

### a. Data Reduksi (Reduksi Data)

Mereduksi data dalam konteks penelitian yang dimaksud adalah merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, membuat kategori dan pemusatan perhatian. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, proses ini berlangsung selama penelitian ini dilakukan dari awal sampai akhir penelitian.<sup>73</sup>

---

<sup>71</sup> *Ibid.* 94.

<sup>72</sup> Emir, *Metodologi penelitian Kualitatif Analisis Data*, 129.

<sup>73</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kualitatif dan R&D...*, 338.

b. Penyajian Data (Data Display)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data atau menyajikan data kedalam pola yang dilakukan dalam berupa teks naratif, bagan, grafik, metric, dan jaringan. Penyajian ini dibatasi sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan proses ini peneliti mengelompokkan hal-hal yang serupa menjadi kategori dan kelompok-kelompok. Kemudian melakukan display data secara sistematis agar lebih mudah dipahami interaksi antara bagian-bagiannya. Dalam proses ini data diklasifikasikan berdasarkan tema-tema.<sup>74</sup>

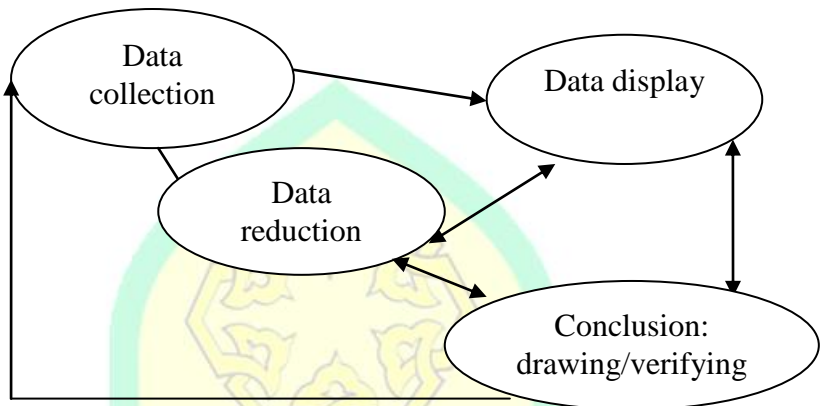
c. Penarikan Kesimpulan (Verifikation)

Kegiatan selanjutnya dalam teknik analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Penarikan kesimpulan hanyalah sebagian kegiatan dari konfigurasi yang utuh. Kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, akan berubah jika tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat dan yang mendukung pada tahapan pengumpulan data berikutnya tetapi apabila kesimpulan pada tahap awal sudah didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif

---

<sup>74</sup> *Ibid.*, 341.

adalah merupakan temuan baru yang atau belum pernah ada.<sup>75</sup>



Gambar 3.1 Gambar Desain Analisis Data

## 7. Pengecekan Keabsahan Temuan

Untuk menetapkan keabsahan data diperlukan tehnik pemeriksaan. Pelaksanaan tehnik pemeriksaan didasarkan atas sejumlah kriteria tertentu. Derajat kepercayaan keabsahan data dapat diadakan pengecekan dengan tehnik yaitu pengamatan ketekunan dan triangulasi.

### a. Ketekunan/Keajegan Pengamatan

Ketekunan pengamatan adalah menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang dicari. Ketentuan pengamatan dilaksanakan peneliti dengan cara: 1) mengadakan pengamatan dengan teliti dan dirinci secara berkesinambungan terhadap faktor-faktor yang menonjol

<sup>75</sup> *Ibid.*, 345.

yang ada hubungannya dengan dampak Budaya *Game online* di kalangan mahasiswa jurusan PAI IAIN Ponorogo. 2). menelaahnya secara rinci sampai pada suatu titik jenuh, sehingga pada pemeriksaan tahap awal tampak salah satu faktor yang ditelaah sudah difahami dengan cara biasa.

b. Triangulasi

Teknik triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai perbandingan terhadap data itu. Ada 4 macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan: sumber, metode, penyelidikan, dan teori.<sup>76</sup> Dalam penelitian ini digunakan teknik triangulasi dengan sumber yang artinya membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif. Hal ini dapat dicapai peneliti dengan jalan: a) membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara, b) membandingkan apa yang dikatakan orang yang didepan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi, c) membandingkan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikataka sepanjang waktu, d) membandingkan keadaan-keadaan seseorang dengan berbagai pendapat dan ppemainngan orang yang berpendidikan, orang berada,

---

<sup>76</sup> Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif...*, 330.

orang pemerintahan, e) membandingkan hasil wawancara dengan isi sesuatu dokumen yang terkait.<sup>77</sup>

## 8. Tahapan-Tahapan Penelitian

Dalam penelitian ini ada tiga tahapan dan ditambah dengan tahap terakhir yaitu tagan penulisan laporan hasil penelitian. Tahap-tahap tersebut adalah:

### 1. Tahap Pralapangan

Ada enam kegiatan yang harus dilakukan oleh peneliti dalam tahap ini, yang meliputi:

- a. Menyusun rancangan penelitian,
- b. Memilih lokasi penelitian mengurus perizinan penelitian,
- c. Menjajaki dan menilai lokasi penelitian,
- d. memilih dan memanfaatkan informan,
- e. menyiapkan perlengkapan penelitian.<sup>78</sup>

### 2. Tahap Pekerjaan Lapangan

Uraian tentang tahap pekerjaan dibagi atas tiga bagian, yaitu:

- a. memahami latar penelitian dan persiapan diri,
- b. memasuki lapangan,
- c. berperan serta sambik mengumpulkan data.

### 3. Tahap Analisis Data

- a. Analisis selama pengumpulan data.
- b. Setelah pengumpulan data.

### 4. Tahap Penulisan Hasil Laporan Penelitian

---

<sup>77</sup> *Ibid.*, 331.

<sup>78</sup> Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitataif*, 84-87.

## **BAB IV**

### **TEMUAN PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Data Umum**

##### **1. Sejarah IAIN Ponorogo**

Keberadaan IAIN Ponorogo tidak terlepas dari Akademi Syari'ah Abdul Wahhab (ASA) sebagai embrionya, yang didirikan pada tanggal 1 Februari 1968 atas ide KH. Syamsuddin dan KH. Chozin Dawoedy. Akademi ini kemudian dinegerikan pada tanggal 12 Mei 1970 menjadi Fakultas Syari'ah Ponorogo IAIN Sunan Ampel yang dipimpin oleh R.M.H. Aboe Amar Syamsuddin dengan menyelenggarakan Program Sarjana Muda. Selanjutnya tumbuh dan berkembang mulai tahun 1985/1986 dengan menyelenggarakan program Sarjana Lengkap (S-1) dengan membuka Jurusan Qodlo' dan Muamalah Jinayah.<sup>79</sup>

Berikut adalah daftar pimpinan Fakultas Syariah Ponorogo IAIN Sunan Ampel:

- a. M.H. Aboe Amar Sjamsoeddin, Dekan Fakultas Syariah Tahun 1970-1975
- b. H. A. Herry Aman Zainuri, Dekan Fakultas Syariah Tahun 1975 – 198
- c. H. Sjamsul Arifin AR, Dekan Fakultas Syariah Tahun 1983- 1988

---

<sup>79</sup> Lihat Transkrip Dokumentasi dalam Lampiran Nomor 01/D/01-3/2019

- d. H. Zein Soeprapto, Dekan Fakultas Syariah Tahun 1988- 1991
- e. Mohammad Sofwan, Dekan Fakultas Syariah Tahun 1991 – 1994
- f. H. Nardoyo, Dekan Fakultas Syariah Tahun 1994 – 1998

Berdasarkan tuntutan perkembangan dan organisasi Perguruan Tinggi, maka dikeluarkan Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 1997 Tentang Pendirian Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri. Sejak saat itulah semua fakultas di lingkungan IAIN yang berlokasi di luar induk, berubah menjadi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) dan tidak lagi menjadi bagian dari IAIN Sunan Ampel Surabaya. STAIN bersifat otonom dan merupakan unit organik tersendiri di lingkungan Departemen Agama (saat ini: Kementerian Agama) yang dipimpin oleh Ketua yang bertanggung jawab kepada Menteri Agama. Pembinaan STAIN secara fungsional dilakukan oleh Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam Departemen Agama.

Peresmian alih status tersebut dipemainsi dengan upacara yang diadakan oleh Menteri Agama RI di Jakarta. Setelah upacara peresmian, secara otomatis terjadi pemisahan dan peralihan prinsip antara Rektor IAIN dengan Ketua STAIN masing-masing. Mulai tahun akademik 1997-1998 semua urusan administrasi, pendidikan,



ketenagaan, dan keuangan STAIN sepenuhnya dikelola otonom oleh masing-masing STAIN.

STAIN Ponorogo merupakan salah satu dari Fakultas daerah, yaitu Fakultas Syari'ah IAIN Sunan Ampel di Ponorogo, yang dialihstatuskan menjadi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri. STAIN Ponorogo yang berdiri sejak tanggal 21 Maret 1997 M, bertepatan dengan tanggal 12 Dzulqaidah 1417 H. Dengan perubahan status tersebut, maka STAIN Ponorogo dapat membuka tiga Jurusan yaitu Jurusan Syari'ah, Jurusan Tarbiyah, dan Jurusan Ushuluddin.

Keberadaan STAIN Ponorogo berakhir pada tahun 2016 seiring dengan alih status menjadi IAIN Ponorogo. Selama berdiri kurang lebih 19 tahun, telah terjadi empat kali pergantian Ketua STAIN Ponorogo. Berikut adalah daftar Ketua STAIN Ponorogo sejak tahun 1997 hingga 2016.

- a. H. Anshor M. Rusydi, Ketua STAIN Ponorogo Tahun 1998 – 2002
- b. H. Sugihanto, M.Ag., Ketua STAIN Ponorogo Tahun 2002 – 200.
- c. H. A. Rodli Makmun, M.Ag., Ketua STAIN Ponorogo Tahun 2006 – 2010
- d. Hj. S. Maryam Yusuf, M.Ag., Ketua STAIN Ponorogo Tahun 2010 – 2016

Pada tahun 2016 ini, berdasarkan Perpres 75 tahun 2016, STAIN Ponorogo resmi menjadi IAIN

Ponorogo. Tujuan alih status ini adalah perguruan tinggi tidak hanya menyelenggarakan pendidikan profesional dan akademik dalam lingkup satu disiplin ilmu pengetahuan, teknologi atau kesenian tertentu, tetapi lebih luas lagi adalah dapat menyelenggarakan pendidikan profesional dan akademik dalam sekelompok disiplin ilmu pengetahuan, teknologi atau kesenian sejenis.

Selain peningkatan secara kuantitas, keberadaan program studi di lingkungan IAIN Ponorogo juga mengalami peningkatan kualitas. Pada tahun 2015, telah dilaksanakan akreditasi pada program studi baru yang telah berusia dua tahun dan juga reakreditasi bagi program studi lama. Hasilnya, lima program studi baru berhasil terakreditasi B dan lima program studi lama terakreditasi B. Selanjutnya, pada tahun 2016, institusi (semula bernama STAIN Ponorogo) telah mendapatkan akreditasi B dari BAN-PT sesuai SK Nomor: 1146/SK/BAN-PT/Akred/PT/VII/2016. Berhubung terjadi alih status dari STAIN Ponorogo menjadi IAIN Ponorogo, maka BAN-PT melakukan surveilen. Hasilnya, institusi IAIN Ponorogo kembali dinyatakan terakreditasi dengan predikat B.

## **2. Letak Geografis IAIN Ponorogo**

IAIN Ponorogo merupakan salah satu institut agama Islam di Ponorogo. Dimana keseluruhan ada 4 institut agama Islam di Ponorogo. IAIN Ponorogo adalah satu-satunya institut agama Islam yang

berstatus negeri di Ponorogo. IAIN Ponorogo terletak di Jl. Pramuka No. 156 Ronowijayan, Ponorogo, Jawa Timur, Indonesia.<sup>80</sup>

### 3. Visi, Misi dan Tujuan IAIN Ponorogo

Setiap lembaga pasti memiliki visi misi untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai, begitu pula dengan lembaga pendidikan, khususnya IAIN Ponorogo.

Adapun visi IAIN Ponorogo adalah:

“Sebagai Pusat Kajian Dan Pengembangan Ilmu Keislaman Yang Unggul Dalam Rangka Mewujudkan Masyarakat Madani”.

Sementara itu misi IAIN Ponorogo adalah:

- a. menghasilkan sarjana di bidang ilmu-ilmu keislaman yang unggul dalam kajian materi dan penelitian
- b. Menghasilkan sarjana yang mampu mewujudkan *civil society*
- c. Menghasilkan sarjana yang berkarakter dan toleran

Sedangkan tujuan dari IAIN Ponorogo adalah:

- a. Memberikan akses Pendidikan Tinggi Keislaman kepada masyarakat dengan tata kelola yang baik
- b. Menyiapkan human resources yang terdidik

---

<sup>80</sup> Lihat Transkrip Dokumentasi dalam Lampiran Nomor 02/D/28-3/2019

- c. Menghasilkan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang berkualitas.<sup>81</sup>

#### 4. Fakultas dan Jurusan

Saat ini IAIN Ponorogo memiliki beberapa jurusan yang terdapat beberapa program studi :

- a. Fakultas Syariah dan Ekonomi Islam
- 1) Program Studi Ahwalus Syakhshiyah
  - 2) Program Studi Muamalah
  - 3) Program Studi Perbankan Syari'ah
  - 4) Program studi Zakat dan Wakaf
- b. Fakultas Tarbiyah
- 1) Program Studi Pendidikan Agama Islam
  - 2) Program Studi Pendidikan Bahasa Arab
  - 3) Program Studi Tadris Bahasa Inggris
  - 4) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
  - 5) Program Studi Pendidikan Guru Raudhaotul Atfhal
  - 6) Program Studi Manajemen Pendidikan Islam
  - 7) Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam
  - 8) Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
- c. Fakultas ushuluddin
- 1) Program Studi Ilmu Al-Quran dan Tafsir
  - 2) Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam
  - 3) Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam
- a. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
- 1) Program Studi Ekonomi Syatiah
  - 2) Program Studi Perbankan Syari'ah
  - 3) Program Studi Manajemen Zakat dan Wakaf

---

<sup>81</sup> Lihat Transkrip Dokumentasi dalam Lampiran Nomor 03/D/28-3/2019

## 5. Sarana Prasana IAIN Ponorogo

Sarana dan prasarana atau yang biasa disebut dengan sarpras adalah segala sesuatu yang menunjang terlaksananya proses pembelajaran serta dapat mencapai tujuan belajar siswa. Sarana prasarana di IAIN Ponorogo ini sangatlah memadai. IAIN Ponorogo saat ini sudah memiliki dua kampus yakni kampus 1 atau biasa disebut dengan kampus utama karena gedung auditorium (graha watoe dhakon), gedung akademik, gedung pasca sarjana serta perpustakaan terletak di kampus 1 jalan pramuka dan kampus 2 yang berada di jalan raya Ponorogo Madiun Jenangan Ponorogo Jawa timur.

Di kampus 1 IAIN Ponorogo memiliki 6 gedung perkuliahan yang sudah memiliki fasilitas Wifi dan dinamai Gedung A, B, C, D, E, F. Di setiap ruang kelas dalam gedung memiliki LCD dan proyektor, meja kursi set yang memadai, ventilasi yang baik, dan alat” pendukung pembelajaran yang lain. Serta satu gedung laboratorium yang sudah memiliki fasilitas wifi, proyektor, AC, dan alat-alat pendukung lainnya.

IAIN Ponorogo juga telah memiliki ma’had putra yang sudah difasilitasi perlengkapan tidur, almari, wifi, dll dan ma’had putri yang terletak di sebrang barat mahad putra daerah Tonatan, Kec. Ponorogo, Kabupaten Ponorogo, Jawa Timur 63471. Ma’had putri memiliki fasilitas sama dengan ma’had putra hanya saja di ma’had putri terdapat gedung ruang perkuliahan yang juga digunakan untuk

pembelajaran di ma'had, serta GOR (gedung olahraga) yang digunakan untuk even-even tertentu. Dengan adanya sarana dan prasarana yang sangat memadai maka tentu saja hal tersebut dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik.

## **B. Deskripsi Data Khusus**

### **1. Data mengapa mahasiswa jurusan PAI IAIN Ponorogo menyukai game**

Sesuai dengan tujuan dari penelitian yang dilakukan, kemudian peneliti memperoleh data-data tentang budaya *game online* di lingkungan mahasiswa IAIN Ponorogo. Pada bab ini disajikan data sesuai dengan tujuan dari penelitian, penyajian data dimaksudkan untuk memaparkan data yang telah diperoleh dari penelitian yang dilakukan. Dalam penyajian data ini, peneliti memaparkan mengenai alasan mengapa mahasiswa jurusan PAI IAIN Ponorogo menyukai game

Untuk mengetahui alasan mengapa mahasiswa jurusan PAI IAIN Ponorogo menyukai game maka peneliti mulai mengamati lokasi penelitian yakni IAIN Ponorogo, yang kemudian peneliti menjumpai saudara BPS. BPS adalah informan pertama yang bersedia diwawancarai oleh peneliti. BPS adalah mahasiswa semester 8 yang mengambil jurusan pendidikan agama islam di Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. BPS yang

pada saat diwawancarai sedang bermain game di perpustakaan<sup>82</sup>, menyatakan bahwa:

“Ya karna bermain game itu menyenangkan.”<sup>83</sup>

Sementara itu saudara RAM yakni informan kedua, yang pada saat diwawancarai sedang bermain game di Graha Wathoe Dhakon IAIN Ponorogo<sup>84</sup> menyatakan:

“Karna game itu sangat menyenangkan menurut saya, jadi saya menyukainya.”<sup>85</sup>

Sedangkan saudara ISA yang saat itu sedang bermain game di depan/pelataran Wathoe Dhakon IAIN Ponorogo<sup>86</sup> menyatakan bahwa:

“Karna menurut saya bermain game itu sangat menghibur, menantang dan menyenangkan.”<sup>87</sup>

Kemudian saudara PSL yang saat diwawancarai sedang bermain game di Halaman

---

<sup>82</sup> Lihat Transkrip Observasi dalam Lampiran Nomor 01/O/24-4/2019.

<sup>83</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 01//W/24-4/2019.

<sup>84</sup> Lihat Transkrip Observasi dalam Lampiran Nomor 02/O/25-4/2019.

<sup>85</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 02//W/25-4/2019

<sup>86</sup> Lihat Transkrip Observasi dalam Lampiran Nomor 03/O/29-4/2019

<sup>87</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 03//W/29-4/2019.



Graha Wathoe Dhakon tepatnya di depan Masjid Ulin Nuha IAIN Ponorogo<sup>88</sup> menyatakan:

“Saya menyukai game karna game itu seru dan sangat menyenangkan.”<sup>89</sup>

Sedangkan saudara FNK juga menyatakan bahwa:

“Saya menyukai game karna bermain game sangat menantang, seru dan menyenangkan.”<sup>90</sup>

Dan saudari WU menyatakan bahwa:

“Saya suka game karna game itu serru, asyik, menantang dan menyenangkan.”<sup>91</sup>

Dari pendapat di atas dapat digaris bawahi bahwa alasan mengapa mahasiswa jurusan PAI IAIN Ponorogo menyukai game adalah karena menurut mereka game sangatlah menantang, seru, mengasyikan, dan menyenangkan. Pernyataan dari informan-informan tersebut juga diperkuat dengan data dokumentasi yang didapatkan saat peneliti melakukan observasi, data tersebut berupa foto dari kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh informan

---

<sup>88</sup> Lihat Transkrip Observasi dalam Lampiran Nomor 04/O/26-4/2019

<sup>89</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 02//W/25-4/2019.

<sup>90</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 02//W/25-4/2019.

<sup>91</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 02//W/25-4/2019.

yakni saat informan bermain game, yang selajutnya data dokumentasi berupa foto saat peneliti melakukan wawancara.

Berbicara mengenai budaya yang memiliki sifat fleksibel, maka sebelum terbentuknya sebuah budaya itu sendiri pasti memiliki sebuah proses yang panjang sebelum bisa disebut sebagai budaya. Begitu pula dalam hal bermain game, mengapa kegiatan bermain game bisa membudaya, sejak kapan kegiatan itu dilakukan dan kenapa seseorang sangat gemar bermain game, apa alasan yang mendasari hal tersebut. Oleh karena hal tersebut disini peneliti akan memaparkan alasan mengenai bagaimana mahasiswa jurusan PAI IAIN Ponorogo bisa mengenal dan bermain game. Untuk itu menurut pernyataan saudara BPS:

“Sebenarnya sejak kecil saya sudah mengenal apa itu game. Dulu saya bermain game sejak mengenal nine tendo. Kemudian saya rehat karna saya bersekolah di pondok. Saya mulai bermain game kembali sejak sekolah menengah atau aliyah. Awalnya saya tidak berniat bermain game lagi, namun pada saat itu teman saya mengenalkan game online pada saya. Lalu saya mulai mencoba game itu dan pada akhirnya saya kembali kecanduan bermain game.”<sup>92</sup>

---

<sup>92</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 01//W/24-4/2019.

Hal yang kurang lebih sama juga dinyatakan oleh saudara ram, ia menyatakan bahwa:

“Sejak SMA. Waktu itu saya diajak teman ke warnet, lalu dikanalkan dengan game online. Awalnya diajari main game COC yang lagi marak atau terkenal. Kemudian saya rasa bermain game sangatlah menyenangkan jadi saya terus-terusam bermain game hingga sekarang.”<sup>93</sup>

Kemudian saudara ISA juga menyatakan bahwa:

“Saya mengenal dan mulai bermain game saat sekolah menengah atas. Saat itu kan permainan online sedang ngetren jadi awal kenal game dari situ. Kemudian coba-coba untuk memainkannya bareng teman-teman. Ternyata menyenangkan dan disitulah saya mulai menjadikan game menjadi hobi.”<sup>94</sup>

Selanjutnya saudari PSL. Saudari PSL menyatakan bahwa:

“Saya mengenal game sejak SMA. Awal kenal dan bermain game karena diajak teman. Kemudian saya rasa saya menyukai game. Dan ya itu berlangsung hingga sekarang.”<sup>95</sup>

---

<sup>93</sup> <sup>93</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 02//W/25-4/2019

<sup>94</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 03//W/29-4/2019.

<sup>95</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 04//W/26-4/2019.

Saudara FNK juga memberi pernyataan bahwa:

“Sejak kecil sebenarnya sudah suka game. Namun mulai serius bermain game itu waktu SMA, lalu game menjadi hobi saya. Saya terus bermain game hingga sekarang akibatnya saya tidak bisa mengontrol waktu untuk bermain game”<sup>96</sup>

Dan saudari WU menyatakan bahwa:

“Sejak SMA. Awal kenal game karna teman. Awalnya saya tidak serius bermain game tapi teman saya terus saja mengajak saya untuk bermain game. Jadi ya mau nggak mau saya jadi ikut menggemari game hingga sekarang.”<sup>97</sup>

Dari pendapat di atas dapat digaris bawahi bahwa mahasiswa jurusan PAI IAIN Ponorogo mulai mengenal game dan bermain game pada saat sekolah menengah atas (SMA). Mayoritas dari para mahasiswa ini bermain game karena dikenalka atau diajak oleh teman mereka. Pernyataan dari informan-informan tersebut juga diperkuat dengan data dokumentasi yang didapatkan saat peneliti melakukan observasi, data tersebut berupa foto dari

---

<sup>96</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 05//W/30-4/2019.

<sup>97</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 06//W/26-4/2019.

kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh informan yakni saat informan bermain game, yang selanjutnya data dokumentasi berupa foto saat peneliti melakukan wawancara

Setiap orang pasti memiliki pilihan tersendiri mengenai apapun yang terdapat di dunia ini khususnya sebuah produk, begitu pula mengenai game. Karna hal itu disini peneliti akan memaparkan data tentang game yang dimainkan oleh mahasiswa jurusan PAI IAIN Ponorogo yaitu menurut saudara BPS:

“Game yang pernah saya mainkan itu Mobile Legends atau biasa disebut ML sama gamers dan PlayerUnknow BattleGround atau PUBG.”<sup>98</sup>

Selanjutnya saudara RAM juga memberi pernyataan bahwa:

“Game yang pernah saya mainkan itu PUBG, Mobile Legends, dan Hago.”<sup>99</sup>

Saudara ISA juga menyatakan bahwa:

“Game yang pernah saya mainkan itu FF (Free Fire) dan Mobile Legends.”<sup>100</sup>

---

<sup>98</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 01/W/24-4/2019.

<sup>99</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 02/W/25-4/2019.

<sup>100</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 03/W/29-4/2019.

Kemudian sdari PSL, ia menyatakan bahwa:

“Game yang pernah saya mainkan itu HAGO dan Mobile Legends.”<sup>101</sup>

Selanjutnya saudara FNK, yang menyatakan bahwa:

“Game yang pernah saya mainkan itu PUBG, FF dan Mobile Legends.”<sup>102</sup>

Dan yang terakhir saudari WU menyatakan:

“Game yang pernah saya mainkan adalah game HAGO dan Mobile Legend.”<sup>103</sup>

Dari pendapat di atas dapat digaris bawahi bahwa jenis-jenis game yang pernah dimainkan oleh para informan tersebut adalah Mobile Legends (ML), PlayerUnknow BattleGround (PUBG), Free Fire (FF), HAGO. Pernyataan dari informan-informan tersebut juga diperkuat dengan data dokumentasi yang didapatkan saat peneliti melakukan observasi, data tersebut berupa foto dari kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh informan yakni saat informan bermain game, yang selajutnya data dokumentasi berupa foto saat peneliti melakukan wawancara.

---

<sup>101</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 04/W/26-4/2019.

<sup>102</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 05/W/30-4/2019.

<sup>103</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 06/W/26-4/2019.

Setiap orang pasti memiliki hal yang menjadi kegemaran/kesukaan mereka, tak berbeda dengan game online. Diantara macam-macam *game online* yang telah dimainkan oleh mahasiswa tersebut, game yang paling digemari para informan tersebut yakni:

Menurut saudara BPS *game online* yang paling ia gemari adalah:

“Game yang paling saya gemari adalah game Mobile Legends.”<sup>104</sup>

Sedangkan saudara RAM juga menyatakan bahwa *game online* yang paling ia gemari adalah:

“Game yang paling digemari ML (Mobile Legends).”<sup>105</sup>

Sedangkan saudara ISA menyatakan bahwa:

“Game yang paling saya gemari Mobile legends”.<sup>106</sup>

Hal yang sama juga dinyatakan oleh saudari PSL, yang menyatakan bahwa:

“Game yang paling saya gemari itu Mobile legends”.<sup>107</sup>

---

<sup>104</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 01/W/24-4/2019.

<sup>105</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 02//W/25-4/2019.

<sup>106</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 03//W/29-4/2019.



Dan saudara FNK juga menyatakan bahwa:  
“Game yang paling saya gemari itu Mobile Legends.”<sup>108</sup>

Kemudian saudari WU menyatakan bahwa:  
“Game yang paling saya gemari yaitu Mobile Legends.”<sup>109</sup>

Berkaitan dengan jenis game yang digemari oleh mahasiswa. Dari pendapat di atas dapat digaris bawahi bahwa game online yang paling digemari oleh informan/mahasiswa adalah Mobile legends, karena bukan hanya seru tetapi game ini juga sedang hits/populer saat ini.

Setiap orang pasti mempunyai sebuah alasan dalam melakukan sesuatu, khususnya dalam hal yang mereka sukai, mereka pasti memiliki alasan kenapa lebih menyukai hal tersebut. Entah itu untuk mencari kesenangan, menghindari kesengsaraan, atau memang suka akan hal tersebut. Begitupula dengan para mahasiswa yang bermain game online yang kemudian menjadi informan dalam penelitian ini. Untuk alasan lebih menyukai jenis game online menurut para informan adalah: menurut saudara BPS hal tersebut dikarenakan:

---

<sup>107</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 04/W/26-4/2019.

<sup>108</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 05/W/30-4/2019.

<sup>109</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 06/W/26-4/2019.

“Ya karna game online itu lebih seru, lebih menantang, tidak membosankan, banyak fiturnya, selalu di upgrade.”<sup>110</sup>

Selanjutnya saudara RAM menyatakan bahwa:

“Karena kalau game online terasa lebih tertantang dan menghibur karena melawan musuh yang dimainkan oleh orang lain bukan computer, jadi tidak bisa ditebak alurnya. Kemudian game online juga mempunyai banyak fitur dan juga selalu di upgrade, jadi setiap bermain itu tantangannya berbeda. Sedangkan game offline kebanyakan dimainkan oleh komputer, membosankan, tidak sering diupgrade, sekalnya di upgrade hanya fitur tampilan saja yang diperbaiki bukan level tantangan.”<sup>111</sup>

Kemudian saudara ISA menyatakan bahwa:

“*Karena kalau* game online terasa lebih tertantang dan menghibur karena melawan musuh yang dimainkan oleh orang lain bukan komputer, jadi tidak bisa ditebak alurnya. kemudian game online juga mempunyai banyak fitur dan juga selalu di upgrade, jadi setiap bermain itu tantangannya berbeda. Sedangkan game offline kebanyakan dimainkan oleh komputer, membosankan,

---

<sup>110</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 01//W/24-4/2019.

<sup>111</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 02//W/25-4/2019.

tidak sering diupgrade, sekalinya di upgrade hanya fitur tampilan saja yang diperbaiki bukan level tantangan.”<sup>112</sup>

Saudari PSL juga menyatakan bahwa:

“*Karena game online kan lebih menantang, menarik, dan menghibur. Tidak membosankan, karena fitur-fiturnya selalu diperbarui, gamenya selalu diupgrade baik dari segi fitur maupun tingkat kesulitan level karena senjatanya terus diupgrade. Misalnya awalnya senjatanya hanya pisau, pedang, dan panahan, lalu diupgrade menjadi pisau tipe A,B,C. Pedang A, B, C, dst. Dan ditambah senjata lain tembak, dll. Dan senjata-senjata tersebut bisa digunakan setiap naik level. Misal level 1-2 bisa menggunakan pisau tipe A, 25 keatas bisa menggunakan tembak. Dan kita juga bisa mengumpulkan poin-poin yang bisa digunakan untuk membeli senjata, jadi jika poin yang dikumpulkan kita bisa membeli senjata yang jauh lebih BPS lagi yang akan membantu mempercepat mencapai level tinggi. Sedangkan game offline kan hanya itu-itunya saja tipenya, tidak diupgrade dan pada akhirnya akan membosankan karena untuk mencapai level tinggi sangat mudah.*”<sup>113</sup>

---

<sup>112</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 03//W/29-4/2019.

<sup>113</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 04//W/26-4/2019.

Sementara itu saudara FNK juga menyatakan hal yang kurang lebih sama bahwa:

“Game online itu jauh lebih menantang, menyenangkan, menarik, dan menghibur. game online tidak membosankan, karena mempunyai karakter-karakter hero yang bermacam-macam dengan senjata bawaan yang berbeda-beda. Game online juga memiliki fitur yang luar biasa, dan yang terpenting fitur-fitur itu terus diperbarui. Sedangkan game offline biasanya hanya memiliki karakter itu-itu saja dengan plot yang sama, dan tidak ada pengembangan dalam fitur-fiturnya. Selain mudah dalam mencapai level, game offline juga mudah di hack levelnya, contohnya sekarang kan ada aplikasi untuk menghack game dan lain-lain, ita tinggal download aplikasi hack itu kemudian kita hack game offline yang kita inginkan. Jadi game offline itu kurang menarik dan tidak special.”<sup>114</sup>

Begitu pula dengan saudari WU yang menyatakan:

“*Karena* game online lebih menghibur, menarik, dan lebih menantang. Game online tidak membosankan, karena selalu diperbarui, gamenya selalu diupgrade baik dari segi fitur maupun tingkat kesulitannya yang semakin tinggi dan naik dari level 1, 2, 3, dan seterusnya karena senjatanya terus diupgrade.

---

<sup>114</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 05//W/30-4/2019.

Setelah kita sudah naik ke level yang lebih tinggi lagi maka kita akan mendapatkan senjata yang paling menarik yang tentunya senjata yang kita dapatkan bias kita gunakan untuk melawan lawan main kita di dalam game online. dari game online kita dapat main bareng dengan orang yang jauh misalnya dengan orang luar kota. Game ini tentunya sangat menarik di lingkungan mahasiswa karena selain gamenya seru dan sangat menghibur di dalam game online yang misalnya game mobile legend memiliki karakter yang keren yang terus di upgrade sehingga menarik lingkungan mahasiswa untuk memainkan game ini termasuk saya sendiri sangat menyukai game online dengan beberapa sajian fitur-fitur yang selalu di upgrade membuat saya sangat menggemari game online.”<sup>115</sup>

Dari pendapat di atas dapat digaris bawahi bahwa alasan para informan lebih menyukai game online daripada game offline karena game online itu lebih seru, lebih menantang, tidak membosankan, banyak fiturnya, selalu di *upgrade* (diperbarui).

## **2. Bagaimana implikasinya terhadap perilaku belajar mahasiswa?**

Segala sesuatu pasti memiliki implikasi atau pengaruh atau konsekuensi. Ada sebab pasti ada

---

<sup>115</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 06//W/26-4/2019.

akibat. Seperti contohnya, orang yang berbuat baik, akan menuai hasil perbuatan itu. Orang yang berbuat jahat, juga akan merasakan akibat dari tindakannya itu. Semua ada konsekuensinya. Seseorang yang taat beribadah kepada Allah pasti akan menuai kenikmatan, dari hasil perbuatannya, hidupnya akan tenang, dijauhkan dari musibah, dll. Tidak ada keputusan yang salah, hanya konsekuensi dari pilihan tersebut itulah yang harus diterima. Seperti halnya bermain game online, tidak ada yang salah dengan hal tersebut, yang salah adalah para pemainnya tidak bisa membagi waktu, tidak bijak dalam memilah waktu yang tepat, dan mengimbangnya dengan aktivitas belajar serta aktivitas harian yang lain.

Seperti pernyataan dari saudara BPS mengenai kegiatan bermain game online yang mengganggu aktivitas belajar dan aktivitas hariannya. Saudara BPS menyatakan bahwa:

“Iya. Dulu memang begitu tapi sekarang kan harus bikin skripsi jadi sekarang nggak sesering dulu. Tapi ketika seperti di kos, atau seperti saat *kumpul* dengan teman-teman, pasti lupa waktu, lupa belajar, ya begitulah ya namanya gamers.”<sup>116</sup>

Pernyataan tersebut juga diperkuat dengan pernyataan dari saudara RAM, yang menyatakan bahwa:

---

<sup>116</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 01//W/24-4/2019.



“Mau nggak mau, iya. Soalnya kalau sudah asik ngagame kan jadi lupa sama tugas, belajar, dan sebagainya. Jangankan belajar, makan saja lupa. Pokoknya kalau ngegame itu *seperti* sudah sibuk dengan dunia sendiri, jadi nggak peduli sekitar, ibaratnya mau ada yang manggil ataupun ada banjir datang gitu nggak peduli.”<sup>117</sup>

Sementara itu, saudara ISA juga menyatakan bahwa:

“Karena kalau game online terasa lebih tertantang dan menghibur karena melawan musuh yang dimainkan oleh orang lain bukan computer, jadi tidak bisa ditebak alurnya. kemudian game online juga mempunyai banyak fitur dan juga selalu di upgrade, jadi setiap bermain itu tantangannya berbeda. Sedangkan game offline kebanyakan dimainkan oleh komputer, membosankan, tidak sering diupgrade, sekalinya di upgrade hanya fitur tampilan saja yang diperbaiki bukan level tantangan.”<sup>118</sup>

Sedangkan saudari PSL menyatakan bahwa:

“Karena game online kan lebih menantang, menarik, dan menghibur. Tidak membosankan, karena fitur-fiturnya selalu

---

<sup>117</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 02//W/25-4/2019.

<sup>118</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 03//W/29-4/2019.



diperbarui, gamenya selalu diupgrade baik dari segi fitur maupun tingkat kesulitan level karena senjatanya terus diupgrade. Misalnya awalnya senjatanya hanya pisau, pedang, dan panahan, lalu diupgrade menjadi pisau tipe A,B,C. Pedang A, B, C, dst. Dan ditambah senjata lain tembak, dll. Dan senjata-senjata tersebut bisa digunakan setiap naik level. Misal level 1-2 bisa menggunakan pisau tipe A, 25 keatas bisa menggunakan tembak. Dan kita juga bisa mengumpulkan poin-poin yang bisa digunakan untuk membeli senjata, jadi jika poin yang dikumpulkan kita bisa membeli senjata yang jauh lebih BPS lagi yang akan membantu mempercepat mencapai level tinggi. Sedangkan game offline kan hanya itu-itu saja tipenya, tidak diupgrade dan pada akhirnya akan membosankan karna untuk mencapai level tinggi sangat mudah.»<sup>119</sup>

Sementara saudara FNK menyatakan bahwa: “Game online itu jauh lebih menantang, menyenangkan, menarik, dan menghibur. Game online tidak membosankan, karena mempunyai karakter-karakter hero yang bermacam-macam dengan senjata bawaan yang berbeda-beda. Game online juga memiliki fitur yang luar biasa, dan yang terpenting fitur-fitur itu terus diperbarui. Sedangkan gaem offline biasanya hanya

---

<sup>119</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 04//W/26-4/2019.

memiliki karakter itu-itu saja dengan plot yang sama, dan tidak ada pengembangan dalam fitur-fiturnya. Selain mudah dalam mencapai level, game offline juga mudah di hack levelnya, contohnya sekarang kan ada aplikasi untuk menghack game dan lain-lain, ita tinggal download aplikasi hack itu kemudian kita hack game offline yang kita inginkan. Jadi game offline itu kurang menarik dan tidak special.”<sup>120</sup>

Sama halnya dengan saudari WU yang menyatakan bahwa:

“Karena game online lebih menghibur, menarik, dan lebih menantang. Game online tidak membosankan, karena selalu diperbarui, gamenya selalu diupgrade baik dari segi fitur maupun tingkat kesulitannya yang semakin tinggi dan naik dari level 1, 2, 3, dan seterusnya karena senjatanya terus diupgrade. Setelah kita sudah naik ke level yang lebih tinggi lagi maka kita akan mendapatkan senjata yang paling menarik yang tentunya senjata yang kita dapatkan bias kita gunakan untuk melawan lawan main kita di dalam game online. dari game online kita dapat main bareng dengan orang yang jauh misalnya dengan orang luar kota. Game ini tentunya sangat menarik di lingkungan mahasiswa karena selain gamenya seru dan sangat menghibur di dalam game online yang

---

<sup>120</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 05//W/30-4/2019.

misalnya game mobile legend memiliki karakter yang keren yang terus di upgrade sehingga menarik lingkungan mahasiswa untuk memainkan game ini termasuk saya sendiri sangat menyukai game online dengan beberapa sajian fitur-fitur yang selalu di upgrade membuat saya sangat menggemari game online.”<sup>121</sup>

Dari pernyataan-pernyataan informan diatas dapat digaris bawahi bahwa, kegiatan bermain game online mengganggu aktivitas belajar dan aktivitas lain seperti aktivitas harian para mahasiswa/informan, karena hampir keseluruhan dari informan yang bermain game tidak bisa membagi waktu antara bermain game dan belajar serta aktivitas harian yang lain.

Setiap orang pasti ingin produktif dalam memanfaatkan waktu. Karena pada dasarnya waktu itu merupakan sesuatu yang sangat penting yang bisa dimanfaatkan untuk berbagai hal. Setiap orang perlu memiliki suatu perencanaan, mengorganisir, menggerakkan, dan pengawasan, terhadap produktivitas waktu. Karena manajemen waktu sangatlah penting bagi setiap individu. Dengan manajemen waktu yang baik maka seseorang dapat mencapai produktivitas dan efisiensi yang lebih

---

<sup>121</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 06//W/26-4/2019.

besar dalam melakukan pekerjaan atau aktivitas-aktivitas yang akan dikerjakan.

Sementara itu saudara BPS menyatakan bahwa:

“Ya kalau dirumah masih bisa membagi waktu anantara aktivitas dengan bermain game, karena kalau dirumah susah sinyal dan juga nggak ada teman bermain, apalagi kalau dirumah juga harus membantu orang tua, jadi kalo dirumah masih bisa beraktivitas seperti biasa. Tapi kalau di kos tetep berpengaruhlah, kadang-kadang lupa belajar, bikin tugas, apalagi kalo mainnya sama temen-temen pasti lupa belajar, karena sudah terlanjur asik bermain game, dalam sehari saja tidur Cuma 2-3 jam, apalagi pas awal-awal kecanduan kadang malah gak tidur, tapi buruknya ya kuliah terganggu kadang ngantuk, kesehatan juga otomatis terganggu.”<sup>122</sup>

Hal yang sama disampaikan oleh saudara RAM, saudara RAM menyampaikan bahwa:

“Kalau dirumah sedikit masih bisa membagi waktu antara aktivitas lain dengan bermain game, karena kalau dirumah harus membantu orang tua, bantu ini bantu itu, dan yang terpenting kalau di rumah itu nggak ada temen mabar (main bareng), jadi kalau dirumah maing gamenya nggak terlalu sering. Kalau dirumah itu tetep main game tapi

---

<sup>122</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 01//W/24-4/2019.

nggak sesering dikos. Kalau di kos ya otomatis nggak bisa membagi waktu, soalnya kan ada banyak teman, jadi ada banyak yang mengajak mabar, entah di cafe, kampus, ataupun di tempat lain yang berfasilitas wifi. Jadi meskipun awalnya punya niat belajar pun ya tetep nggak jadi belajar karena tergoda oleh game. Seumpama awalnya sudah niat mau belajar karena besok UTS, tapi ada teman mengajak mabar (main bareng) gitu, yaudah belajarnya tidak jadi malah main game.”<sup>123</sup>

Saudari ISA juga menyatakan bahwa:

“Untuk waktu bermain sih ada, hanya saja waktu bermain itupun juga untuk bermain game, jadi biasanya janji bertemu dengan beberapa teman ditempat yang berfasilitas free wifi, jadi nanti ditempat itu kita mabar (main bareng). Kalau nggak gitu waktu ada kegiatan khataman misalnya sebelum mulai tepatnya waktu menunggu teman-teman yang lain datang sempatin mabar dulu. Begitupun saat sudah selesai mengaji mabar lagi, jadinya ya berkelompok, yang main game disudut kanan seumpama, lalu yang tidak main game di sudut kiri, soalnya kan yang tidak main merasa diacuhkan jadi mereka duduk disisi lain dan ngobrol sendiri. Untuk waktu belajar ya sangat berkurang, soalnya kan jika dikondisikan seperti waktu bermain kan tidak

---

<sup>123</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 02//W/25-4/2019.

sama, jika waktu bermain kan mau nggak mau kita harus jalan jauh, prepare dan lain-lain, sementara belajar kan hanya di lingkup kamarkan jadi ya males gitu mau belajar, kan kalau disuruh milih antara belajar dan main game ya tentu saja main game menjadi pilihan. Lebih mudah dan asik main game kan dari pada belajar. Jadi ya gitu, waltu belajar kurang.”<sup>124</sup>

Sedangkan saudara PSL menyatakan bahwa:

“Iya sedikit. Karena waktu belajar saya tidak 100 % terenggut, saya masih bisa mengerjakan tugas-tugas kuliah, hanya saja yang biasanya kalau ada waktu luang saya gunakan untuk belajar sekarang malah saya gunakan untuk main game. saya rasa. Untuk jam tidur memang terganggu, karena kadang-kadang main hingga larut malam, tapi untungnya masih bisa menghadle kuliah.”<sup>125</sup>

Saudara FNK pun menyatakan bahwa:

“Iya. Karena kan waktu belajar saya terenggut oleh game, jadi ya tentu saja itu mempengaruhi prestasi belajar saya. Contohnya waktu mengerjakan tugas-tugas kuliah tidak bisa berkonsentrasi dan megerjakannya seadanya karena buru-buru

---

<sup>124</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 03//W/29-4/2019.

<sup>125</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 04//W/26-4/2019.



ingi segera main game lagi. Untuk aktivitas lain tentu saja juga terganggu apalagi waktu makan dan jam tidur, karena kalau sudah main game biasanya saya lupa waktu oleh karena itu waktu makan dan tidur saya sangat berkurang sekali. Apalagi kalau sudah bermain game biasanya malas mau beraktivitas lain, jadi ya untuk makan malas soalnya kan malas beranjak ke tempat lain.”<sup>126</sup>

Kemudian saudari WU juga menyatakan bahwa:

“Untuk game online atau game mobile legend yang saat ini selalu saya mainkan itu banyak menyita waktu beajar saya karena saat saya bermain game terkadang sampai lupa waktu. Untuk waktu bermain sebenarnya sih masih ada, tetapi saat bermain itu juga bermain game, misanya ada teman saya menganjak saya untuk ke cafe K dengan si A, B, C, dan lain-lain, nah nanti disitu kami pun juga bermain game, jadi kita itu jalan-jalan atau bermain itu untuk mabar (main bareng) lah istilahnya. Karena kan teman-teman saya juga hobi ngegame.”<sup>127</sup>

Dari pernyataan-pernyataan para informan diatas dapat digaris bawahi bahwa kurang produktif

---

<sup>126</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 05//W/30-4/2019.

<sup>127</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 06//W/26-4/2019.



dalam membagi waktu, apalagi jika informan tersebut sedang berada di kos-kosan. Karena, saat di kos banyak sekali godaan untuk mengabaikan pekerjaan kuliah dan belajar dan lebih memimih untuk bermain game, contohnya banyak teman-teman informan yang mengajak mabar (main bareng).

Kemudian mengenai pengaruh bermain game online dalam prestasi belajar. Menurut saudara BPS selaku salah satu informan menyatakan:

“Ya bisa jadi, saya tau IPK saya naik turun tapi saya nggak tau pasti itu karna saya tidak mendengarkan atau ngantuk atau karna pada saat UTS/UAS saya lupa belajar karna bermain game.”<sup>128</sup>

Saudara RAM juga memberi pernyataan bahwa:

“Bisa jadi, karena kecanduan dalam game dapat membuat seseorang atau diri saya pribadi enggan untuk belajar bila mana sudah asyik bermain game dan pengaruhnya saya tidak bisa mengerjakan tugas-tugas ataupun soal-soal ujian dengan baik.”<sup>129</sup>

---

<sup>128</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 01//W/24-4/2019.

<sup>129</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 02//W/25-4/2019.

Sementara saudara ISA memberi pernyataan bahwa:

“Bisa jadi, karena lebih sering main game kan dari pada belajar dan bikin tugas, kadang-kadang ngantuk juga saat di kelas soalnya kan main game sampek larut banget jadi kurang tidur. Gagal fokus juga waktu ngerjain soal-soal ujian kalau lagi ujian, karena kan main game sampe larut kadang malah nggak sempet tidur terus besoknya ujian nggak fokus soalnya nggak belajar, nahan ngantuk pula.”<sup>130</sup>

Saudara PSL juga memberi pendapat bahwa: “Enggak juga, karena kan masih bisa mengimbangi tadi, masih bisa mengerjakan tugas kan, jadi aman.”<sup>131</sup>

Sementara itu saudara FNK memberi pernyataan bahwa:

“Iya saya rasa, karena kan waktu belajar banyak ternggut oleh main game tadi.”<sup>132</sup>

Sedangkan saudari WU menyatakan bahwa: “Sedikit banyak ya iya. Karna kan kalau bermain game suka lupa waktu, jadi ya lupa belajar dan lain-lain akhirnya ya kadang saat

---

<sup>130</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 03//W/29-4/2019.

<sup>131</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 04//W/26-4/2019.

<sup>132</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 05//W/30-4/2019.

ujian tidak bisa menjawab pertanyaan dengan maksimal.”<sup>133</sup>

Mengenai implikasi atau pengaruh atau akibat dari game online Segala sesuatu pasti ada baik dan buruknya, ada sisi negatif dan positifnya. Begitupun dengan game online. Dalam bermain game online pasti memiliki sisi positif dan negatif. Menurut saudara BPS hal positif dan negatif dari bermain game online itu adalah:

“Kalau segi positifnya itu bermain game online kan berfikir jadi otak tidak mati karna kan digunakan terus, berfikir terus, karna gamenya kan butuh strategi, lebih mengasah kreatifitas, punya banyak teman di dunia game. Hal negatif yang ditimbulkan dari nggame itu pertama, kesehatan itu pasti, kesehatan itu sudah pasti yang diserang awal karna kan tidurnya kurang, males makan minum. Trus kedua, cara kita bersosialisasi, ketika kita main game, kita itu lupa dengan teman kita yang tidak main game, tapi yang main game tetap, kita itu tetap bersosialisasi karna kan membahas tentang game ya, ya namanya juga gamers jadi kalau sudah ngomongin tentang game itu ya gak ada bosannya. Nah yang tidak main game itu menjadi diacuhkan gitu, ya meskipun nggak niat mengacuhkan, tapi kan karna sibuk main game ya fokusnya ke game jadi kadang itu

---

<sup>133</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 06//W/26-4/2019.

nggak denger kalo nggak gitu males jawab soalnya takut nggak fokus trus kalah. Kalau memang sudah kecanduan kita itu waktu itu seolah-olah sangat sebentar karena seharian itu hanya ngegamee saja, kita lupa dengan segalanya.<sup>134</sup>

Saudara RAM juga menyatakan bahwa:

“Hal positifnya dalam nominasi game tersebut kadangkala adanya sebuah turnamen yang mana sebagai wadah menyalurkan bakat dan skill dalam bermain game yang mana hadiah nya juga memiliki nominal yang fantastis. Kita punya banyak teman, seperti contohnya di game HAGO, di game tersebut kan kita bisa main dengan orang lain yang tidak dikenal, kemudian disana kan kita bisa menambahkan orang yang tadi bermain dengan kita, lalu kita bisa chatting dengan orang itu. Terus kalo bermain game apalagi game online kan kita harus membuat strategi, jadi kita terus berfikir, otak terus diasah untuk membuat strategi yang BPS. Sedangkan hal negatif yang ditimbulkan dari bermain game itu banyaknya bermain game dapat mengurangi sifat sosial dalam realita kehidupan sehari seperti contohnya kalau sudah asik dengan game melupakan teman lain yang tidak bermain game, saat kumpul

---

<sup>134</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 01//W/24-4/2019.

dengan teman-teman hanya bermain game dan pasif berbicara.

Dapat juga membuat orang bermalas-malasan seperti malas belajar, mengganggu kesehatan karena jarang tidur. Mengganggu aktivitas belajar, contohnya tidak mengerjakan tugas, tidak belajar, mengantuk saat jam pembelajaran berlangsung, dan lain-lain. Menghabiskan banyak dana untuk membeli paket data.”<sup>135</sup>

*Hal yang sama juga dinyatakan oleh saudara ISA. Saudara ISA menyatakan bahwa:*

“Hal positifnya adalah mengurangi beban yang saya miliki ketika merasa jenuh, bosan, stress. Sementara itu hal negatifnya adalah jadi malas belajar dan membuat tugas, jadi kurang sosialisasi dengan teman lain yang tidak bermain game, menghabiskan banya dana untu membeli paket data hanya agar bisa bermain game, mengganggu kesehatan, mengganggu aktivitas sehari-hari.”<sup>136</sup>

Sementara saudari PSL menyatakan bahwa:

“Kalau bagi saya hal positif dari bermain game online adalah menghilangkan rasa jenuh, stress, bisa mendapat teman dari luar

---

<sup>135</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 02//W/25-4/2019.

<sup>136</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 03//W/29-4/2019.

kota. Sementara itu hal negatifnya adalah waktu belajar berkurang, menghabiskan banya dana untuk membeli paket data, mengganggu kesehatan, mengganggu aktivitas sehari-hari.”<sup>137</sup>

Sementara menurut saudara FNK implikasi atau pengaruh positif dan negatif dari game online adalah:

“Menurut saya hal positif dari bermain game online adalah menghilangkan stress, bosan, lelah pikiran. Sementara itu hal negatifnya adalah waktu belajar berkurang, mengganggu kesehatan, menghabiskan banya dana untuk membeli paket data, serta mengganggu aktivitas sehari-hari.”<sup>138</sup>

*Hal yang sama juga diutarakan oleh saudara WU yakni:*

“Untuk hal positif yang saya peroleh dari game onine untuk menghilangkan beban pikiran dan rasa jenuh kitadengan adanya game online dapat menghibur diri kita sendiri dari rasa kejenuhan. Dari segi hal negatifnya seperti yang saya jelaskan sebelumnya sedikit mengganggu waktu belajar saya, menyita banyak waktu istirahat saya siang ataupun malam, ya yang sebenarnya game onine juga

---

<sup>137</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 04//W/26-4/2019.

<sup>138</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 05//W/30-4/2019.

tidak BPS untuk kesehatan, mengganggu aktivitas saya yang lainnya.”<sup>139</sup>

Dari pernyataan-pernyataan informan diatas dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif dan negatif dari bermain game online. Pengaruh positifnya yaitu mempunyai teman baru baik dalam kota maupun luar kota, karena pada game online sekarang memiliki fitur interaktif, jadi kita bisa bermain dengan pemain dari kota manapun. Selain itu menurut informan bermain game online bisa membantu untuk menghilangkan stress, penat, tekanan. Sementara itu sisi negatifnya menurut para informan yaitu banyak menyita waktu belajar. Menjadikan diri kita malas belajar, malas mengerjakan tugas, malas melakukan hal lain selain bermain game, bahkan untuk makan dan minum saja malas. Selain itu pengaruh negatif dari bermain game adalah banyak menyita waktu istirahat sehingga mengganggu kesehatan dan kebugaran tubuh.

---

<sup>139</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 06//W/26-4/2019.



## BAB V PEMBAHASAN

### 1. Alasan mengapa mahasiswa jurusan PAI IAIN Ponorogo menyukai game

Sesuai dengan penelitian tentang budaya *game online* di lingkungan mahasiswa IAIN Ponorogo, kaitannya dengan alasan mengapa mahasiswa jurusan PAI IAIN Ponorogo menggemari game. Maka alasan mahasiswa jurusan PAI IAIN Ponorogo ialah karena bermain game itu seru, mengasyikan, menantang, dan menyenangkan. Pernyataan dari informan-informan tersebut juga diperkuat dengan data dokumentasi yang didapatkan saat peneliti melakukan observasi dan wawancara, data tersebut berupa foto dari kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh informan yakni saat informan bermain game dan transkrip wawancara.

Berbicara mengenai budaya yang bersifat abstrak. Budaya dapat diartikan sebagai suatu kebiasaan, pola tingkah laku manusia yang telah terbentuk dalam jangka waktu yang lama. Membutuhkan proses yang panjang bagi suatu hal agar dapat disebut sebagai budaya. Begitupula dengan bermain game. Sesuai dengan hal tersebut dan kaitanya dengan sejak kapan mahasiswa jurusan PAI IAIN Ponorogo mengenal dan bermain game online maka menurut peneliti keseluruhan informan memiliki jawaban yang kuang lebih sama yakni perama kali mengenal game saat SMA dan awal bermain game karna dikenalkan dan diajak oleh teman.

Di era sekarang seiring dengan perkembangan internet game online juga berkembang dengan pesat. Banyak sekali macam atau jenis game online yang tersedia sekarang. Sesuai dengan hal tersebut, yang berkaitan dengan Jenis *game online* yang digemari oleh mahasiswa jurusan PAI IAIN Ponorogo. Maka jenis-jenis game yang pernah dimainkan oleh para mahasiswa tersebut adalah Mobile Legends (ML), PlayerUnknown BattleGround (PUBG), Free Fire (FF), HAGO. Pernyataan dari informan-informan tersebut juga diperkuat dengan data dokumentasi yang didapatkan saat peneliti melakukan observasi dan wawancara, data tersebut berupa foto dari kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh informan yakni saat informan bermain game dan transkrip wawancara.

Hal tersebut sudah sesuai dengan teori yang menjelaskan bahwa Mobile permainan yang dapat dimainkan pada telpon selular. Game mobile antara lain COC, AOV, Mobile Legend, PUBG, Free Fire (FF), dll.

Menurut peneliti mengenai game yang pernah dimainkan oleh mahasiswa jurusan PAI IAIN Ponorogo adalah Mobile Legends (ML), PlayerUnknown BattleGround (PUBG), Free Fire (FF), HAGO karena berdasarkan hasil wawancara dan observasi menyatakan bahwa memang game-game tersebut yang banyak dimainkan oleh mahasiswa. Dan menurut peneliti juga karena memang game-game tersebut termasuk jenis game online dan game-game yang memang sedang menjadi trend masa kini, karena itu game tersebut

menjadi game yang banyak dimainkan oleh mahasiswa.<sup>140</sup>

Game online digandrungi mulai dari anak-anak hingga orang dewasa termasuk mahasiswa. Perkembangan game sendiri sangatlah pesat. Dahulu game hanya bisa dimainkan maksimal dua orang, jika tidak melawan komputer. Sedangkan sekarang game bisa dimainkan oleh dua orang lebih, bahkan banyak orang bersama-sama.

*Mobile Legends: Bang Bang* adalah sebuah permainan MOBA yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga "jalur" yang dikenal sebagai "top", "middle" dan "bottom", yang menghubungkan basis-basis.

Di masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai "hero", dari perangkat mereka sendiri. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah, yang disebut "minions", bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan menara. Game mobile sendiri merupakan game yang terpopuler di Indonesia, bahkan di kelas dunia.

Hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti mengenai game online yang paling digemari oleh mahasiswa. Dari 6 informan

---

<sup>140</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 01/W/24-4/2019

yang diteliti, keseluruhan informan menjawab bahwa game online yang paling digemari yaitu game Mobile Legends.<sup>141</sup>

Game merupakan salah satu bentuk hiburan yang sangat digemari oleh banyak kalangan karena dianggap lebih interaktif dan menantang. Selain itu, game juga menawarkan visual yang menarik dan mampu memanjakan mata para gamer. Perkembangan dunia game yang sangat pesat memunculkan banyak game-game baru. Dulu mungkin kita hanya memainkan game offline tanpa internet di HP jadul. Namun kini sudah banyak game yang sifatnya online yang membawa perubahan cukup besar dalam dunia game. Saat ini, kita mengenal dua jenis game, yaitu game offline dan game online. Perbedaan mendasar keduanya adalah pada kebutuhan akan internet. Jika game online membutuhkan koneksi internet sedangkan game offline tidak.

Untuk game offline sendiri biasanya berumur lebih tua dari game online dan bersifat single player, kecuali beberapa game ada fitur. Jika sudah tamat maka pemain akan cepat bosan, karena umumnya game offline ini memiliki gameplay yang terarah karena player biasanya hanya bertugas untuk mencapai suatu tujuan seperti mengalahkan penjahat untuk menyelamatkan dunia, menjadi juara suatu turnamen, menyelesaikan suatu misi, dan sebagainya. Di dalam

---

<sup>141</sup>Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 02/W/25-4/2019

game offline pun, para player hanya bisa berinteraksi dengan NPC (Non Player Character) atau komputer saja ataupun dengan karakter player lain yang jumlahnya terbatas dan tidak begitu banyak. Kurangnya inovasi dan update pada game offline daripada game online yang terus diupdate dan memiliki banyak inovasi. Pada game offline tidak terdapat fitur yang bisa digunakan untuk berkomunikasi dengan pemain lain.

Kemudian mengenai game online, game online merupakan jenis game yang membutuhkan koneksi internet stabil secara terus-menerus agar bisa dimainkan karena game online menggunakan sistem gameplay real-time. Di jaman sekarang ini memang menjadi masa kejayaan game online. Banyak rilisan dari berbagai genre yang menjadi sangat populer di seluruh dunia. Sebut saja PUBG, Arena of Valor, Mobile Legend dan masih banyak yang lainnya. Game online memiliki server sehingga kalian bisa bermain dengan player lain dimanapun mereka berada. Ini merupakan salah satu keunggulan game online dibandingkan game offline.

Gameplay dari game online pun agak berbeda dari game offline karena para player umumnya dituntut untuk melakukan berbagai aktivitas yang berulang sekaligus berkelanjutan. Di dalam game online, para player bisa berinteraksi dengan NPC atau karakter player lain yang jumlahnya sangat banyak, tergantung dari kemampuan server game tersebut dalam menampung player. Keuntungan lain dari game online yaitu kita bisa bermain dengan orang lain bahkan yang jaraknya jauh diluar pulau sekalipun. Game online tidak

bisa tamat dan memiliki banyak tantangan serta reaward disetiap levelnya sehingga tidak membuat pemain bosan. Update yang lebih sering sehingga gameplay menjadi lebih seru, grafik yang BPS yang memanjakan mata. Akun yang sudah besar bisa dijual dikemudian hari. Itulah alasan mengapa banyak sekali orang yang lebih memilih bermain game online daripada game offline. Hal tersebut juga telah sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti mengenai alasan mengapa kebanyakan mahasiswa lebih menyukai game online daripada game offline.<sup>142</sup>

## **2. Implikasi atau akibatnya terhadap perilaku belajar mahasiswa jurusan PAI IAIN Ponorogo**

Pada saat ini game online dianggap sebagai salah satu media hiburan yang mengasyikan khususnya bagi mahasiswa, mayoritas mahasiswa menganggap bahwa game adalah sarana terbaik bagi mereka untuk melepas penat atau stress karena segudang tugas perkuliahan yang mereka miliki. Namun tidak sedikit pula orang menganggap bahwa video game dapat berdampak buruk bagi kehidupan manusia. Berbagai polemik tentang adanya gejala kecanduan, hingga aksi kriminal yang dipemainsi oleh keberadaan hobi kita ini memang telah sukses memunculkan suatu perdebatan tersendiri. Pasalnya kegemaran bermain game menjadikan intensitas seseorang dalam memainkannya menjadi

---

<sup>142</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 04/W/26-4/2019



semakin tidak terkendali, oleh karena itu mereka melupakan hal-hal yang seharusnya mereka kerjakan.

Pada awalnya, seseorang hanya bermain game untuk mengisi waktu luang, menghilangkan rasa stres atau tertekan, atau sebagai wadah untuk berkumpul dan berkenalan dengan orang-orang atau teman baru. Namun kemudian kegiatan bermain game ini dapat menjadi rutin jika ia merasa senang dan mendapatkan kepuasan tertentu dari kegiatan bermain game tersebut. Terutama banyak sekali yang menjadi kecanduan dikarenakan ia menemukan sebuah kelompok teman dan memiliki tujuan yang sama. Kecanduan ini dapat muncul sejak seorang anak sudah dapat memahami arti dari kelompok teman ataupun keuntungan yang ia dapati. Biasanya seseorang dapat menjadi terobsesi pada bermain game online sejak Sekolah Menengah Atas. Ketika kuliah, mereka akan meningkatkan tingkat kesulitan gamenya dari yang mudah hingga mereka harus memecahkan masalah yang semakin rumit. Hal tersebut membuat mereka semakin fokus dan terobsesi untuk bermain game hingga melupakan tugas-tugas atau kewajiban mereka sebagai pelajar atau mahasiswa. Dan mengabaikan budaya hidup sehat mereka untuk bermain game.

Oleh karena itu hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti mengenai apakah aktivitas bermain game online mengganggu aktivitas belajar dan aktivitas harian. Yang menyebutkan bahwa dari kesemua informan menyatakan bahwasanya



kebiasaan mereka bermain game menjadikan mereka lupa akan kewajiban-kewajiban mereka dalam melakukan aktivitas belajar maupun aktivitas keseharian.<sup>143</sup>

Sama halnya dengan apa yang sudah jelaskan diatas bahwasanya tidak dapat dipungkiri kini game telah menjelma menjadi salah satu unsur penting dalam dunia hiburan. Keberadaannya yang kian membuat hidup menjadi lebih berwarna ditambah dengan kemajuan yang pesat dari segi teknologi konsol dan pembuatan gamenya menjadikan game adalah sesuatu yang tidak dapat lepas dari kehidupan kita sehari-hari dan amat diminati. Bermain game merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan ide awal dari sebuah game pastinya adalah sebagai media hiburan. Dan pastilah hampir semua game dibuat sebagai hiburan. Baik itu game offline yang bermediakan Playstation atau game yang bisa dimainkan melalui Smartphone kita ataupun Game Online yang biasanya menggunakan komputer dan jaringan internet. Tentang bagaimana seseorang justru menjadi stress karena terus menerus kalah saat bermain game, itu persoalan lain. Namun seharusnya seperti juga pada olah raga yang bersifat kompetitif, seharusnya game juga dapat membantu para pemainnya untuk belajar sportif.

Terenggutnya waktu-waktu berharga atau waktu yang bisa dimanfaatkan untuk melakukan hal lain yang

---

<sup>143</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 05/W/30-4/2019

jauh lebih bermanfaat seperti halnya waktu untuk belajar, mengerjakan tugas, waktu bermain dengan teman sebaya, bermain diluar rumah seperti contohnya waktu untuk berolahraga telah terenggut oleh waktu untuk bermain Game. Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti mengenai apakah aktivitas bermain game online mengganggu waktu belajar, bermain di luar rumah dan bermain bersama teman-teman sebaya. Dari kesemua informan menyatakan bahwasanya candunya mereka terhadap game online, banyaknya waktu yang mereka gunakan untuk bermain game online membuat mereka tidak memperdulikan waktu belajar mereka, mengabaikan teman-teman sebaya mereka, menjadikan mereka malas, bahkan untuk bermain di luar rumah.<sup>144</sup>

Game online sendiri merupakan wadah bermain yang sangat digemari anak-anak, remaja, hingga kalangan mahasiswa, dimana game online sendiri mempunyai daya tarik yang membuat mahasiswa lebih memilih bermain dari pada belajar, hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya mahasiswa menghabiskan waktu di depan computer ataupun mobile dari pada buku, sehingga menyebabkan aktivitas kuliah terganggu. Mahasiswa yang mengalami ketergantungan pada aktivitas game, akan mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama,

---

<sup>144</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 06/W/26-04/2019

diperkirakan mahasiswa akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian sosial, di mana mahasiswa tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Hasil belajar menunjukkan prestasi belajar pada mahasiswa, sedangkan prestasi belajar merupakan salah satu indikator adanya derajat perubahan tingkah laku mahasiswa. Hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan dosen. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh mahasiswa setelah terjadi proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes pada materi pokok bahasan. Selain itu permainan juga bisa berdampak pada pemainnya, terutama pada waktu belajar mereka yang berkurang.

Penggunaan waktu bermain yang berlebihan menyebabkan mahasiswa kurang waktu dalam belajar. Komunikasi antar mahasiswa di lingkungan yang cenderung kurang, karena mahasiswa hanya lebih berkomunikasi dalam kegiatan permainan ataupun membahas permainan yang dimainkan daripada membahas materi dan tugas kuliah mereka. Bagi mahasiswa yang merasa jenuh, permainan bisa dianggap sebagai tempat di mana bisa menghilangkan kepenatan akibat aktivitas berlebih, hal ini juga menjadikan mahasiswa tersebut lupa terhadap waktu belajar mereka.

Banyaknya hal yang berkaitan dengan game online menjadikan mereka lupa akan waktu belajar mereka sehingga hal tersebut mau tidak mau mengganggu aktivitas kuliah mereka dan menjadi penyebab utama turunnya prestasi belajar para mahasiswa tersebut. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara peneliti terhadap para informan yang semuanya menyatakan bahwa prestasi belajar mereka mau tidak mau harus terganggu akibat dari intensitas mereka bermain game online.<sup>145</sup>

Munculnya game online sebagai perkembangan teknologi di era modern ini tentu perlu disikapi dengan berbagai sudut pandang positif dan negatif menurut penggunaannya. Pasalnya Game kini bukan hanya menjadi sebuah hiburan yang banyak dinikmati oleh semua orang dari berbagai kalangan. Namun dewasa ini sesuai dengan perkembangannya, bermain game pun kini sudah menjadi semacam hobi yang dilakukan oleh orang muda sampai dengan tua dengan berbagai latar belakang yang berbeda. Bermain game memang dapat membuat pemain terlepas dari stress, namun pemain pun harus berhati-hati karena bisa jadi stress pemain makin bertambah apalagi jika sebuah game tak kunjung dapat diselesaikan. Segala sesuatu dalam kehidupan di dunia ini pasti ada baik dan buruknya, dan segala sesuatu pasti ada manfaat dan konsekuensinya, tak terkecuali game online. Karena itu kita sebagai manusia yang menerima perubahan, perlu

---

<sup>145</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 03/W/29-4/2019

adanya pembatasan-pembatasan tentang sejauh mana dampak negatif yang diakibatkan.

Dampak negatif dari game online adalah menimbulkan efek ketagihan. Membuat pemain terisolir, anti sosial, apatis dari kehidupan disekitarnya. Membuat pemain menjadi malas, baik dalam aktivitas harian maupun aktivitas belajar. Mengganggu kesehatan karena berkurangnya jam tidur secara berlebihan dan mengabaikan jam makan. Menimbulkan masalah psikologis apabila terlalu dipikirkan. Mengganggu kesehatan mata karena terus menerus berakomodasi pada layar smartphone (komputer/laptop) yang memiliki radiasi. Mengalami Kerugian Finansial, untuk bermain sebuah game, pasti diperlukan modal entah itu untuk bermain di game online atau untuk membeli paket internet untuk bermain game. Berpotensi menimbulkan stress jika mengalami kekalahan terus-menerus. Mengganggu kehidupan di dunia nyata, dll.

Sedangkan dampak positif dari game online adalah Menambah Teman, jika mereka para gamers sering bermain game di sebuah cafe, game rental atau tempat game online, maka pemain pun kemungkinan akan memiliki lebih banyak teman lagi, karena memiliki kegemaran yang sama maka bukan tidak mungkin mereka bisa dengan mudah menjadi teman. Selain itu sekarang dengan kecanggihan teknologi, game online pun juga sudah dibekali dengan fitur interaktif yaitu fitur chatting, artinya kita bisa dengan mudah berinteraksi dengan lawan main kita dimanapun mereka

berada. Karenanya kita bisa dengan mudah mendapatkan teman baru. Mengurangi stres karena banyaknya tekanan dalam kehidupan mereka atau banyaknya tugas-tugas perkuliahan, dan lain-lain maka bermain game bisa menjadi sarana untuk mengurangi stress, asalkan dimainkan secara bijak dengan intensitas bermain yang wajar.

Membuat Pola Pikir Semakin Cepat, manfaat ini akan pemain peroleh jika pemain sering bermain game strategi yang akan merangsang otak pemain untuk mampu berpikir dengan cepat, khususnya dalam mengambil keputusan. Meningkatkan Kemampuan berbahasa asing, kita semua tahu bahwa kebanyakan game yang diminati berasal dari luar negeri dengan mayoritas menggunakan bahasa inggris. Jika pemain ingin secara lebih mudah memahami game tersebut pun mau tidak mau pemain harus belajar arti dari bahasa atau kata yang digunakan dalam game. Hal ini lah yang secara tidak langsung mampu membuat kemampuan berbahasa asing pemain meningkat.

Melatih kesabaran, banyak video game didesain dengan tingkat kesulitan tinggi yang terkadang seorang gamer ahli pun butuh berminggu-minggu atau berbulan-bulan untuk menyelesaikannya. Kesabaran seperti ini pasti berguna dalam kehidupan nyata. Melatih ketangkasan, bermain game bisa juga meningkatkan ketangkasan pemain. Ada fungsi kerja, bermain, sekaligus berolahraga. Ada banyak permainan dalam video game yang memancing tingkat koordinasi dan



kejelian mata pemain. Sekali lagi apabila aktivitas bermain game ini dilakukan dalam batas yang wajar. Sarana penghasilan, ternyata hanya dengan duduk dan bermain game online dapat menghasilkan uang. Contohnya dalam game online para pemain dapat menjual karakter yang telah dimainkan ataupun item-item yang diperlukan pemain lain. Setelah sepakat, nanti akan langsung dilakukan transaksi pembayaran.

Hal positif dan negatif dari bermain game online inipun juga sesuai dengan hasil wawancara peneliti terhadap seluruh informan yang semuanya menyatakan bahwa ada banyak hal yang mereka dapatkan dari bermain game online baik dari segi positif ataupun segi negatifnya salah satunya yaitu dapat menghilangkan stress dan mendapatkan teman baru, serta memiliki sisi negatif yaitu terbengkalainya tugas-tugas perkuliahan dan aktivitas harian.<sup>146</sup>



---

<sup>146</sup> Lihat Transkrip Wawancara dalam Lampiran Nomor 03/W/29-4/2019



## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dari data hasil penelitian dan analisis yang dilakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Macam atau jenis game online yang dimainkan dan disukai oleh mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam IAIN Ponorogo yaitu jenis-jenis game yang sedang populer dan memiliki berjuta-juta pengunduh saat ini, game-game tersebut diantaranya Mobile Legends (ML), PlayerUnknown BattleGround (PUBG), Free Fire (FF), HAGO. Khususnya game Mobile Legends (ML) yang menjadi favorit para mahasiswa. Terlebih lagi pada dasarnya para mahasiswa tersebut lebih menyukai game online daripada game offline.

Dengan alasan bahwa game online jauh lebih seru dari game offline, pasalnya game online memiliki fitur-fitur yang canggih dan menarik yang terus diupgrade agar menjadikan game lebih baik dan sempurna, baik dari fitur visual dalam game hingga fitur interaktifnya yang menjadikan mereka dapat berkomunikasi dengan lawan main mereka ataupun anggota tim mereka hingga memungkinkan mereka menjalin pertemanan.

2. Implikasinya terhadap perilaku belajar mahasiswa Pendidikan Agama Islam IAIN Ponorogo adalah kebiasaan mereka bermain game menjadikan mereka lupa akan kewajiban-kewajiban mereka dalam

melakukan aktivitas belajar maupun aktivitas keseharian termasuk tugas mereka sebagai umat muslim , karena waktu untuk mengerjakan tugas dan waktu untuk istirahat digunakan untuk bermain game online.

Begitupula dengan waktu bermain diluar rumah dengan teman sebaya, para informan kurang produktif dalam membagi waktu, banyaknya waktu yang mereka gunakan untuk bermain game online membuat mereka tidak memperdulikan waktu belajar mereka, bersikap apatis terhadap lingkungan dan juga mengabaikan teman-teman sebaya mereka, menjadikan mereka malas, bahkan untuk bermain di luar rumah.

Kebiasaan mereka dalam bermain game online menjadikan prestasi belajar para mahasiswa tersebut terganggu. Hal tersebut disesabkan oleh intensitas mahasiswa dalam bermian game online menjadikan mereka mengantuk dalam jam perkuliahan, tidak fokus, tidak mempersiapkan diri atau belajar untuk menghadapi UTS ataupun UAS.

## **B. Saran**

1. Untuk mahasiswa, sebaiknya untuk lebih bijak lagi dalam urusan pembagian waktu antara bermain game dengan kegiatan lainnya. Game memang sarana yang baik untuk melepaskan beban, penat, bosan dan tekanan bagi mahasiswa namun kehadirannya juga membawa dampak buruk jika dilakukan secara berlebihan. Boleh bermain game asalkan tidak mengganggu kewajiban dan kegiatan lain yang seharusnya lebih diutamakan. Jangan sampai bermain game membuat kita lupa akan kewajiban kita sebagai mahasiswa dan umat muslim.

Seperti yang kita ketahui bahwa banyak sekali larangan-larangan mengenai larangan meninggalkan shalat dan kewajiban kita sebagai umat muslim, serta pentingnya waktu menurut islam yang tercantum dalam Al-Quran dan Hadits

2. Untuk orang tua, meski anaknya sudah dewasa, tidak ada salahnya apabila orang tua tetap mengontrol ponsel anaknya. Hal tersebut bertujuan agar mereka bijak dalam membagi waktu mereka sehingga mereka tidak banyak menghabiskan waktu luangnya untuk bermain game online.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi dan Munawar, *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2005. 106.
- Azwar, Saifuddin , *Pengantar Psikologi Intelegensi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1996.
- Basrowi dan Suwandi. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008.
- Direktorat Pemberdayaan Industri Informatika Kementrian Komunikasi dan Informasi, *Peta Industri Game online Indonesia 2015*. Jakarta: Direktorat Pemberdayaan Industri Informatika Kementrian Komunikasi dan Informasi, cet.1 2016.
- Emir. *Metode Penelitian Kualitataif Analisis Data*. Jakarta: Rajawali Press, 2011.
- Jhon M. Echol et al., *Kamus Inggris Indonesia*,Cet. XIII. Jakarta: PT. Gramedia, 1996.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitataif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitataif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.
- Mulyana, Deddy. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2003.
- Mulyana, Deddy. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2003.
- Nasir, Moh. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Ghalia,1998.

Pedoman Umum Bahasa Indonesia Yang Disempurnahkan  
Cet. V. Bandung: CV Pustaka Setia, 1996.

Santrock, John W, *Perkembangan Anak Jilid 1*, Jakarta:  
Erlangga 2007

Shalih Al-Mujanid, Muhammad, *Bahaya Game*. Solo: PT  
AQWAM MEDIA PROFETIKA, 2016.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:  
Alfabeta, 2015.

Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kualitatif dan R&D*.  
Bandung: Alfabeta, 2007.

Sriyanti, Lilik , *PSIKOLOGI BELAJAR*. Salatiga: STAIN  
Salatiga Press, 2011.

Syaiful Bahri, Djamarah, *Psikologi Belajar*. Yogyakarta:  
Rineka Cipta, 1999.

Syafrizal, Melwin, *Pengantar Jaringan Komputer*, Edisi  
1. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2005.

Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesi*, Cet. II.  
Jakarta: Balai Pustaka, 1992.

Wahyuddin, Dinn, dkk, *Pengantar Pendidikan* Cet. V.  
Jakarta: Universitas terbuka, 2002.

Yudhawati Ratna, dkk, *Teori-Teori Psikologi Pendidikan*  
(Cet. I; Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2011)