

**DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS BAGI
PERILAKU RELIGIUS MAHASISWA PAI
ANGKATAN 2020 UIN AR-RANIRY
BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**YASWINDAR
NIM. 190201088
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Agama Islam**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2025 M/1447 H**

**DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS BAGI
PERILAKU RELIGIUS MAHASISWA PAI
ANGKATAN 2020 UIN AR-RANIRY
BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Program Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

Oleh:

YASWINDAR
NIM. 190201088

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Agama Islam

Disetujui Oleh:

A R - R A N I R Y

Pembimbing 1



Muhajir, S.Ag., M.Ag.

NIP. 197302132007101002

**DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS BAGI
PERILAKU RELIGIUS MAHASISWA PAI
ANGKATAN 2020 UIN AR-RANIRY
BANDA ACEH**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Tugas Akhir Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

Pada Hari/Tanggal:

Kamis, 10 Juli 2025 M
14 Muharram 1447 H

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Mulajir, M.Ag.

NIP. 197302132007101002

Sekretaris,

Dr. Hadini, S.Ag., M.Ag.

NIP. 1978010112005011010

Penguji I,

Dr. Marzuki, M.S.I.

NIP. 198401012009011015

Penguji II,

Dr. Masbur, S.Ag., M.Ag.

NIP. 197402052009011004

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Prof. Saiful Mujib, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph. D
NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yaswindar
NIM : 190201088
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul skripsi : Dampak *Game Online Mobile Legends* bagi Perilaku Religius Mahasiswa PAI Angkatan 2020 UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah dan karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 25 Juni 2025

Yang Mengatakan



[Signature]

Yaswindar

NIM. 190201088

ABSTRAK

Nama : Yaswindar
NIM : 190201088
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Dampak *Game Online Mobile Legend* bagi Perilaku Religius Mahasiswa PAI Angkatan 2020 UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Tebal Skripsi : 110 Halaman
Pembimbing : Muhajir, S.Ag., M.Ag.
Kata Kunci : Dampak, *Mobile Legends*, Religius

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat di era globalisasi telah melahirkan berbagai produk digital, salah satunya adalah *game online* yang kini digemari oleh berbagai kalangan, termasuk remaja dan mahasiswa. *Mobile legends*, sebagai salah satu *game online* terpopuler, memberikan daya tarik kuat melalui fitur grafis yang menarik serta sistem permainan yang interaktif. Berdasarkan observasi awal peneliti melihat banyaknya mahasiswa PAI angkatan 2020 UIN Ar-Raniry yang bermain *game online* dengan intensitas waktu yang tinggi baik di sekitar kampus maupun di kos, hal ini menjadi menarik untuk diteliti karena latar belakang akademik mereka yang seharusnya mencerminkan tingkat religiusitas tinggi dari pada jurusan yang lain. Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui dampak *game online mobile legends* bagi perilaku religius mahasiswa PAI angkatan 2020 UIN Ar-Raniry. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari 14 mahasiswa PAI angkatan 2020. Untuk memilih subjek, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* untuk mengumpulkan data. Dalam pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini terbagi menjadi dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positif terdiri dari a. Meningkatkan kerja sama dan toleransi sosial, b. Pengembangan kemampuan *problem solving*, c. Hiburan dan mengurangi stres, d. Penambahan relasi sosial dan kepercayaan diri. Sedangkan dampak negatif terdiri dari a. Pengabaian ibadah wajib dan sunah, b. Pemborosan waktu dan biaya, c. Gangguan kesehatan, d. Munculnya akhlak tercela.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, segala puji serta syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul. “*Dampak Game Online Mobile Legends bagi Perilaku Religius Mahasiswa PAI Angkatan 2020 UIN Ar-Raniry Banda Aceh*”. Shalawat beriring salam penulis sampaikan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun umat manusia menuju ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan sebagaimana yang kita rasakan pada saat ini. Semoga kita semua mendapat syafaat beliau di hari akhir kelak. Amin ya Rabbal `Alamin.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar raniry Banda Aceh. Selama pelaksanaan penelitian dan penyelesaian penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan, arahan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Asri dan pintu surgaku Ibunda Rismaynur Abbas, yang telah memberikan segala dukungan, semangat, perhatian, do'a serta telah mendidik dan membesarkan Penulis dalam limpahan kasih sayang. Terima kasih atas apa yang telah diberikan kepada Penulis yang tidak bisa dibandingkan dan digantikan dengan apapun

selamanya. Adik tersayang Luthfia Zahrannisa yang selalu ada untuk menemani dan memberikan dukungan di momen-momen tersulit bagi peneliti.

2. Bapak Muhajir, M.Ag. selaku Penasehat Akademik sekaligus Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, pikiran dan tenaga untuk membimbing serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Marzuki, S.Pd.I., M.S.I. selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam beserta seluruh Bapak/Ibu dosen Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan pengetahuan selama masa perkuliahan.
4. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.Ed., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberi motivasi kepada seluruh mahasiswa.
5. Bapak Prof. Dr. Mujiburrahman, M.Ag. selaku Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah memberi motivasi kepada seluruh mahasiswa.
6. Staf pengajar/Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Ar-raniry yang membantu, mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
7. Perpustakaan UIN Ar-Raniry dan Perpustakaan Wilayah yang telah menyediakan bahan dalam penelitian ini.
8. Sahabat saya yang selalu membantu dan memberikan semangat untuk penyelesaian skripsi ini.
9. Semua pihak terutama teman-teman yang telah membantu penulisan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Sesungguhnya hanya Allah SWT yang sanggup membalas semua kebaikan dan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini. Namun tidak terlepas dari semua itu, dalam hal ini menyadari kelemahan serta keterbatasan. Oleh karena itu mengharapkan kritik dan saran untuk dapat membantu dan memperbaiki skripsi ini.

Banda Aceh, 30 Mei 2025
Penulis

Yaswindar
NIM. 190201088

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Operasional.....	8
F. Kajian Terdahulu yang Relevan	13
G. Sistematika Pembahasan.....	15
BAB II : LANDASAN TEORI.....	17
A. Paradigma Dampak.....	17
B. <i>Game Online Mobile Legends</i>	22
C. Perilaku Religius	33
BAB III: METODE PENELITIAN.....	46
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	46
B. Kehadiran Peneliti di Lapangan.....	48
C. Lokasi Penelitian.....	48
D. Subyek Penelitian	49
E. Instrumen Pengumpulan Data	50
F. Analisis Data	56
G. Pengecekan Keabsahan Data	58
H. Tahap-Tahap Penelitian	60
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	62
B. Dampak <i>Game Online Mobile Legends</i> bagi Perilaku Religius Mahasiswa PAI Angkatan 2020 UIN Ar-Raniry Banda Aceh	65
1. Dampak Positif <i>Game Online Mobile Legends</i> bagi Perilaku Religius Mahasiswa PAI Angkatan 2020 UIN Ar-Raniry Banda Aceh	66
2. Dampak Negatif <i>Game Online Mobile Legends</i> bagi Perilaku Religius Mahasiswa PAI Angkatan 2020 UIN Ar-Raniry Banda Aceh	79

BAB V : PENUTUP	93
A. Kesimpulan	93
B. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN-LAMPIRAN	103
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Mode Permainan	27
Gambar 2. 2 Jalur <i>Lane</i>	27
Gambar 2. 3 Profil <i>Game Online Mobile Legends</i>	28
Gambar 2. 4 <i>Hero</i> favorit <i>Game Online Mobile Legends</i>	29
Gambar 2. 5 Hasil Pertandingan <i>Game Online Mobile Legends</i>	29
Gambar 2. 6 Pemilihan <i>Hero</i> <i>Game Online Mobile Legends</i>	30
Gambar 2. 7 <i>Rank Immortal</i> dalam <i>Game Online Mobile Legends</i>	30
Gambar 2. 8 Masing-masing tim 5 versus 5	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Keputusan Pembimbing Skripsi	103
Lampiran 2: Surat Izin Penelitian dari Dekan FTK UIN Ar-Raniry	104
Lampiran 3: Surat Telah Melakukan Penelitian dari Prodi PAI	105
Lampiran 4: Lembaran Pedoman Wawancara	106
Lampiran 5: Foto Wawancara	108

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi berkembang sangat pesat seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya.¹ Produk teknologi yang beragam tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan hanya sekedar hiburan semata. Salah satu produk teknologi yang setiap waktu digemari di kalangan remaja saat ini adalah *video games* dan *online games*. Keberadaan *video game* dan *online games* sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan tertentu saja tidak asing lagi.²

Internet adalah jaringan atau sistem pada jaringan komputer yang saling *Protocol/Internet Protocol Suite (TCP/IP)* sebagai protokol pertukaran paket (*packet switching communication protocol*) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia. Internet juga biasa dikenal sebagai *interconnected-networking* (singkatan dari Internet). Internet berasal dari bahasa Latin, yaitu "Inter" yang memiliki arti "Antara". Jadi, apabila digabungkan kata per kata Internet adalah jaringan antara atau penghubung.³

¹ Dewi Salma Prawiraditaga, *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*, (Jakarta: Kencana Prenadema Group, 2018), h. 15.

² Ridwan Syahrani, "Ketergantungan Online dan Penanganannya". *Psikologi Pendidikan dan Konseling*, Vol. 1, No. 1, Juni 2015, h. 85.

³ Anhar, *Panduan Bijak Belajar Internet untuk Anak*, (Jawa Barat: Adamssein Media, 2016), h. 06.

Ada banyak kegiatan menarik yang dapat dilakukan di internet, mulai dari mencari pengetahuan hingga hiburan dapat dilakukan di sana. Hal tersebut tentunya menjadi daya tarik tersendiri yang tidak dapat dipungkiri dari adanya internet. Di era digital sekarang ini, *mobile gaming* menjadi favorit para *gamers* (pengguna *game online*). Hal ini selaras dengan tingginya pengguna *smartphone* di seluruh dunia termasuk Indonesia. Menurut data *Newzoo* yang dikutip dalam Firstasahda, menunjukkan jumlah pengguna *smartphone* di seluruh dunia mencapai lebih dari 3,3 miliar selama 2019. Sementara total jumlah pemain *game mobile* di seluruh dunia mencapai 2,3 miliar.⁴

Dari jumlah tersebut, mampu menghasilkan total *revenue* (pendapatan uang yang diterima pemilik usaha atas terjualnya produk ataupun jasa yang ia tawarkan kepada pelanggan) global mencapai USD 68,5 miliar atau setara Rp 948 triliun. Angka yang sangat tinggi ini menunjukkan peminat *game online* meningkat dengan signifikan. Di Indonesia sendiri pengguna *Smartphone* mencapai 82 juta lebih. Pemain *game mobile* di Indonesia mencapai lebih dari 52 juta. Indonesia menduduki peringkat global ke 17 dengan jumlah pemain *game mobile* terbanyak. Indonesia juga menyumbang sebesar USD 624 juta atau setara Rp 8,7 triliun untuk *mobile gaming* selama 2019.⁵

⁴ Panglima Bunayya Firstasahda, “Dampak Game Online Mobile Legends bagi Perilaku Sosial Religius Mahasiswa PAI IAIN Ponorogo (Studi Kasus di Warung Kopi Goebook, Kauman, Ponorogo)”. *Skripsi*, (Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2022), h. 2.

⁵ Selular, *Garena: Indonesia Duduki Peringkat ke-17 dengan Jumlah Mobile Gamer Terbanyak*, Juli 2019. Diakses pada tanggal 10 September 2024 dari situs: <https://selular.id/2019/07/garena-indonesia-duduki-peringkat-ke-17-dengan-jumlah-mobile-gamer-terbanyak/>.

Maka dari itu, dengan adanya permainan *game online* yang menjadi daya tarik tersendiri bagi semua kalangan terutama anak remaja. Tentu hal tersebut membawa pengaruh besar terhadap jenis permainan anak dan remaja sekarang ini. Dulu anak-anak lebih sering bermain layang- layang, kelereng, petak umpet, lompat tali, gasing, pesawat-pesawatan, yoyo, dan permainan tradisional lainnya. Jika dibandingkan dengan sekarang ini, anak-anak lebih menyukai *game online* dan hampir tidak tertarik lagi dengan permainan tradisional, atau bahkan permainan tersebut mulai terlupakan. Padahal permainan tradisional tidak mengeluarkan banyak biaya dan memiliki banyak manfaat untuk perkembangan anak, seperti melatih fisik dan emosi anak. Anak akan dirangsang kecerdasan, kreatifitas, kesabaran bahkan bersosialisasi dalam permainan tradisional tersebut.⁶

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

⁶ Eldi Akbar Kurniawan, dkk. “Analisis Perubahan Perilaku Sosial Akibat Game online (Studi Kasus di Mahasiswa Semester 7 STIA Sebelas April Sumedang)”. *Konferensi Nasional Ilmu Administrasi*, Vol. 3, No. 1, 2019, h. 21.

online itu sendiri.⁷

Game online yang menjadi daya tarik saat ini adalah *Mobile Legends*. Jenis permainan *online* ini sering dimainkan oleh anak-anak, remaja, dan dewasa. Adapun salah satu faktor yang mempengaruhi daya tarik tersebut adalah fitur *game* dengan ilustrasi dan grafik yang bagus, karakter pemain didalamnya juga terdiri dari berbagai negara, serta *game* ini bisa dimainkan bersama dengan teman-teman lainnya. Hal tersebut dibuktikan dengan data *game online* laris di Indonesia. *Mobile Legends* ini telah diunduh 11,3 juta kali dan pendapatannya US\$6 juta, pada *Apps Store*, *Mobile Legends* sudah diunduh 334,2 ribu kali dan pendapatannya US\$ 3 juta.⁸

Remaja ataupun mahasiswa merupakan salah satu target dari peluncuran *game online* tersebut. Karena remaja biasanya memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Dengan adanya *game-game* terbaru sudah pasti sangat menarik perhatian, dan juga menyebabkan banyak remaja kecanduan sehingga tidak bisa terlepas dari *game*. Adapun menurut Trismarindra yang dikutip oleh Fadly Firmansyah mengatakan bahwa *game online* mempunyai kecenderungan yang bisa membuat para pemainnya lupa waktu, bahkan bisa melupakan tugas, pekerjaan dan termasuk makan dan minum. Dengan demikian, sudah dapat dipastikan bahwa bermain *game online* akan berdampak pada sikap perilaku religius pemainnya. Sehingga pada saat menggunakan *game online* ini orang sering lupa diri, sibuk dengan aktivitasnya sendiri sehingga lupa akan pentingnya berbaur dengan keluarga, masyarakat, teman

⁷ Eldi Akbar Kurniawan, dkk. “Analisis Perubahan...”, h. 25.

⁸ Diakses dari situs: <https://media.skyegrid.id/5-game-online-terlaris-di-indonesia/> pada tanggal 10 September 2024.

sebagai untuk membangun jati diri yang lebih baik, bukan hanya dengan tenggelam pada permainan bersifat *online* tersebut. Padahal, ada saat-saat tertentu bagi setiap manusia berkomunikasi dengan dirinya sendiri akan suatu hal yang hendak di lakukan maupun dikomunikasikan dengan orang lain.⁹

Maka dari itu, menimbang baik dan buruk dalam melaksanakan aktifitas apapun seharusnya menjadi dasar bagi remaja khususnya mahasiswa. Sehingga *game online* yang mereka gemari tidak menjadi penghambat kesuksesan dimasa depan. Karena bagaimana pun, perlu ditanamkan kuat-kuat dalam diri khususnya mahasiswa bahwa perkembangan zaman dengan teknologinya tidak selalu berimbas positif. Mahasiswa UIN Ar-Raniry juga tidak terlepas dari pengaruh *game online* ini. Mereka sering menghabiskan waktunya berjam-jam untuk bermain *game online*, yaitu *Mobile Legends*. Hal tersebut bisa disaksikan dari ruang publik kampus, kantin, hingga warung kopi, kini telah ramai oleh pemain *game* tersebut. Ruang-ruang yang seharusnya difungsikan untuk menguatkan keilmuan secara akademik.

Alasan kenapa mengambil mahasiswa PAI angkatan 2020 UIN Ar-Raniry sebagai responden, karena peneliti melihat banyaknya Mahasiswa PAI angkatan 2020 UIN Ar-Raniry yang bermain *game online* di sekitar kampus. Hal demikian menjadi suatu fenomena menarik untuk dikaji lebih dalam karena di sini jurusan PAI harusnya memiliki nilai religiusitas yang lebih tinggi dari jurusan yang lain, hal ini diperkuat dengan anggapan bahwa mahasiswa PAI harus bisa memposisikan

⁹ Fadly Firmansyah Putra, dkk. "Dampak Game Online terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University". *Jurnal Politikom Indonesiana*, Vol. 4, No. 2, 2019, h. 99.

diri sebagai garda terdepan di kalangan masyarakat khususnya setelah sarjana. Sebab, jika seseorang tidak dapat mengontrol hasrat bermainnya (*game online*), maka akan menimbulkan efek yang tidak baik bagi perilaku religius dan jiwanya. Melihat pembahasan tersebut, maka dari itu penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **“Dampak Game Online Mobile Legends bagi Perilaku Religius Mahasiswa PAI Angkatan 2020 UIN Ar-Raniry Banda Aceh”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana dampak *Game Online Mobile Legends* bagi perilaku religius pada mahasiswa PAI angkatan 2020 UIN Ar-Raniry Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak *Game Online Mobile Legends* bagi perilaku religius mahasiswa PAI angkatan 2020 UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah, dan tujuan penelitian ada beberapa manfaat penelitian yang dapat diidentifikasi antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran serta dapat dijadikan bahan kajian bagi pembaca khususnya mengenai dampak *Game Online*

Mobile Legends bagi perilaku religius mahasiswa PAI angkatan 2020 UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Penelitian ini juga dapat menjadi informasi tambahan atau acuan literatur untuk penelitian-penelitian selanjutnya, khususnya bagi para akademisi atau bagi mereka yang tertarik untuk memahami dampak *Game Online Mobile Legends* bagi perilaku religius mahasiswa PAI angkatan 2020 UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat mengaplikasikan pengetahuan yang telah dimiliki ke dalam suatu kegiatan penelitian sekaligus menambah pengetahuan dan wawasan sehingga dapat membantu memberikan input yang bermanfaat bagi pribadi peneliti.
- b. Bagi mahasiswa PAI, hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman mengenai dampak *Game Online Mobile Legends* bagi perilaku religius mahasiswa PAI angkatan 2020 UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang berkepribadian sesuai ajaran Islam, dan mampu memberikan contoh yang baik sebagai calon pendidik.
- c. Bagi UIN Ar-Raniry, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam menentukan kebijakan-kebijakan mengatasi dampak *Game Online Mobile Legends* bagi perilaku religius mahasiswa PAI angkatan 2020 UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- d. Bagi masyarakat, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah pemahaman masyarakat tentang dampak *Game Online Mobile Legends* bagi perilaku religius mahasiswa PAI angkatan 2020

UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Sehingga bisa mengantisipasinya agar tidak terjadi kerusakan pada perilaku religius di lingkungan sekitarnya.

E. Definisi Operasional

Untuk lebih memudahkan dalam memahami substansi penelitian ini, maka perlu diperjelas beberapa definisi operasional sebagai berikut:

1. Dampak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dampak adalah “benturan atau pengaruh kuat yang mendatangkan suatu akibat, yang menyebabkan perubahan pengaruh negatif maupun pengaruh positif”.¹⁰ Adapun Gorys Keraf menyatakan bahwa dampak adalah sebuah pengaruh yang kuat dari seseorang atau sebuah kelompok orang dalam melakukan tugas pada kedudukannya. Pengaruh yang besar dan kuat ini nantinya akan membawa perubahan, baik itu perubahan ke arah yang positif maupun ke arah yang negatif.¹¹ Kemudian Je Hosio menyatakan dampak adalah perubahan nyata terhadap tingkah laku atau sikap yang dihasilkan oleh keluaran kebijakan.¹²

Sedangkan Waralah Cristo menyatakan dampak adalah suatu yang diakibatkan oleh sesuatu yang dilakukan, bisa positif dan negatif atau pengaruh kuat yang mendatangkan akibat baik dan akibat buruk pada apapun.¹³ Dengan demikian

¹⁰ Suharno dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: Widya Karya. 2022), h. 234.

¹¹ Gorys Keraf, *Diksi dan Gaya Bahasa*, (Jakarta: PT.Gramedia Pustaka, 1998), h. 35.

¹² Je, Hosio, *Kebijakan Publik dan Desentralisasi*, (Yogyakarta: Laksbang, 2007), h. 57.

¹³ Waralah Cristo, *Pengertian Tentang Dampak*, (Jakarta: Bandung Alfabeta, 2008), h. 12.

dapat penulis simpulkan bahwa dampak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah akibat positif dan negatif yang menimbulkan perubahan terhadap perilaku religius mahasiswa PAI angkatan 2020 yang mengakses *Game Online Mobile Legends* di UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

2. *Game Online Mobile Legends*

Game online adalah perpaduan dari dua kata bahasa Inggris. Istilah *game* bermakna permainan dan istilah *online* bermakna dalam jaringan. Ketika kedua kata ini digabungkan, makna baru tercipta yang tidak terlalu berbeda dari makna asli kedua istilah tersebut. *Game online* merupakan sebuah bentuk permainan yang disambungkan dengan jaringan atau baru dapat dimainkan apabila terhubung dengan jaringan internet.¹⁴

Adapun menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams yang dikutip oleh Drajat Edy Kurniawan menyatakan bahwa *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.¹⁵ Kemudian Samuel menyatakan bahwa *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.¹⁶ Sedangkan Bobby Bodenheimer menyatakan bahwa *game*

¹⁴ Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game online*, (Yogyakarta: Bouna Books, 2012), h. 1.

¹⁵ Drajat Edy Kurniawan, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling". *Jurnal Konseling Gusjigang*, Vol. 3, No. 1, Januari-Juni 2017, h. 99.

¹⁶ Samuel Henry, *Cerdas dengan Game*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), h. 7.

online diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan atau yang didukung oleh komputer.¹⁷

Game Mobile Legends adalah sebuah permainan 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.¹⁸

Dengan demikian dapat penulis simpulkan bahwa *Game Online Mobile Legends* dalam penelitian ini adalah sebuah permainan yang dimainkan melalui internet di ponsel. Keterlibatan dalam permainan ini seringkali mengakibatkan pengurangan waktu yang dihabiskan untuk kegiatan religius seperti ibadah, serta perubahan dalam prioritas dan fokus sehingga berdampak pada perilaku religius mahasiswa PAI angkatan 2020 UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

¹⁷ Reddy Gede Eko, *Makalah Intranet/Internet Game online*, (Yogyakarta: UPN Veteran, 2009), h. 8.

¹⁸ Wahyu Khafidah, dkk. "Dampak Game Online terhadap Perkembangan Mental Anak 9-15 Tahun di Lambada Lhok Aceh Besar". *Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu*, Vol. 3, No. 1, November 2022, h. 729.

3. Perilaku Religius

a. Perilaku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) perilaku adalah “tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan”.¹⁹ Senada dengan pendapat Skinner seorang psikolog, perilaku ialah respon atau reaksi seseorang terhadap rangsangan lingkungan.²⁰ Kemudian Hasan Langgulung berpendapat bahwa perilaku adalah segala aktivitas seseorang yang dapat diamati.²¹ Sedangkan Bohar Suharto berpendapat bahwa perilaku merupakan konsekuensi dari proses belajar mengajar yang terjadi sebagai hasil interaksinya dengan lingkungannya sebagai hasil dari pengalaman pribadi.²²

b. Religius

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) religius adalah “bersifat keagamaan yang bersangkutan paut dengan religi”.²³ Adapun Ancok dan Suroso yang dikutip oleh Wiwinda mengungkapkan bahwa konsep religius sebagai komitmen religius individu yang dapat dilihat melalui aktivitas atau peristiwa dalam menghayati dan mengamalkan ajaran agama atau iman kepercayaan yang dianutnya.²⁴

¹⁹ Suharso dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar...*, h. 374.

²⁰ Soekidjo Notoatmodjo, *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*, (Jakarta: rineka cipta, 20, 2007), h. 133.

²¹ Hasan Langgulung, *Beberapa Pemikiran Tentang Pendidikan Islam*, (Bandung: Al-Ma'arif, 2008), h. 139.

²² Tulus Tu'u, *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*, (Jakarta: grasindo, 82, 2004), h. 63.

²³ Suharso dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar...*, h. 419.

²⁴ Wiwinda, “Hubungan Pendidikan Agama Islam dengan Tingkat Religiusitas”. *At-ta'lim*, Vol. 15, No. 1, Januari 2016, h. 57.

Kemudian Glock dan Strak mengungkapkan bahwa religius adalah tingkat konsepsi seseorang terhadap agama dan tingkat komitmen seseorang terhadap agamanya. Tingkat konseptualisasi adalah tingkat pengetahuan seseorang terhadap agamanya, sedangkan yang dimaksud dengan tingkat komitmen adalah sesuatu hal yang perlu dipahami secara menyeluruh, sehingga terdapat berbagai cara bagi individu untuk menjadi religius.²⁵

Sedangkan Ngainun Naim mengungkapkan bahwa kata religius memang tidak selalu identik dengan kata agama, kata religius lebih tepat diterjemahkan sebagai keberagaman. Keberagaman lebih melihat aspek yang sedikit banyak merupakan misteri bagi orang lain karena menapaskan intimitas jiwa cita rasa yang mencakup totalitas ke dalam pribadi manusia, dan bukan pada aspek yang bersifat formal. Namun demikian keberagaman dalam konteks *character building* sesungguhnya merupakan manifestasi lebih mendalam atas agama dalam kehidupan sehari-hari.²⁶

Dengan demikian dapat penulis simpulkan bahwa perilaku religius dalam penelitian ini adalah suatu keadaan diri seseorang dimana setiap melakukan atas aktivitasnya selalu berkaitan dengan religiusnya. Dalam hal ini pula waktu yang dihabiskan untuk bermain *Game Online Mobile Legends* berdampak pada perilaku religius mahasiswa PAI angkatan 2020 UIN Ar-raniry Banda Aceh.

²⁵ Sari, Yunita, dkk. *Religiuisitas pada Hijabers Community Bandung*, (Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan PKM: Sosial, Ekonomi dan Humaniora, 2012), h. 19.

²⁶ Ngainun Naim, *Character Building Optimalisasi Peran Pendidikan dalam Pengembangan Ilmu dan Pembentukan Karakter Bangsa*. (Jakarta: Arruz Media, 2012), h. 125.

F. Kajian Terdahulu yang Relevan

Peneliti akan mencantumkan hasil penelitian terdahulu agar peneliti dapat melihat letak perbedaan dan kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang sudah pernah dilakukan.

Pertama, Penelitian oleh Yosephine Kiki Anjani, D Nawolo Baskoro, tahun 2021, tentang *Pengaruh Game Online Mobile Legend terhadap Perilaku Komunikasi Siswa/I Sma Yadika 12 Depok*. Metode yang digunakan adalah metode survey, dengan pendekatan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *Game Online Mobile Legend* berpengaruh terhadap Perilaku Komunikasi Siswa/i SMA Yadika 12 Depok sebesar 63% yang artinya terdapat pengaruh yang kuat antar variabel X *Game Online Mobile Legend* terhadap variabel Y Perilaku Komunikasi Siswa/i SMA Yadika 12 Depok.²⁷

Melihat penelitian yang dilakukan oleh Yosephine Kiki Anjani, D Nawolo Baskoro yang menjadi perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang ditulis peneliti, penelitian yang sedang peneliti tulis lebih berfokus pada Dampak *Game Online Mobile Legends* bagi Perilaku Religius Mahasiswa PAI Angkatan 2020 UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Sedangkan penelitian terdahulu lebih diprioritaskan untuk menganalisis mengenai Pengaruh *Game Online Mobile Legend* terhadap Perilaku Komunikasi Siswa/I Sma Yadika 12 Depok.

²⁷ Yosephine Kiki Anjani dan D Nawolo Baskoro, “Pengaruh Game Online Mobile Legend terhadap Perilaku Komunikasi Siswa/i SMA Yadika 12 Depok”. *Prosiding Jurnalistik*, Vol. 7, No. 1, 2021.

Kedua, Penelitian oleh Candra Gunawan, tahun 2020, tentang *Pengaruh Game Online Mobile Legend terhadap Interaksi Sosial Remaja di Rukun Warga 13 Kelurahan Taman Sari Bandung*, Jenis penelitian ini adalah penelitian pendekatan kuantitatif dengan metode survey, data penelitian menggunakan data sekunder melalui penyebaran angket, sampel penelitian berjumlah 50 responden, metode pengambilan sampel menggunakan simple random sampling. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Game Online Mobile Legend* secara keseluruhan berada dalam kategori cukup, sedangkan interaksi sosial secara keseluruhan berada dalam kategori tinggi.²⁸

Melihat penelitian yang dilakukan oleh Candra Gunawan yang menjadi perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang ditulis peneliti, penelitian yang sedang peneliti tulis lebih berfokus pada Dampak *Game Online Mobile Legends* bagi Perilaku Religius Mahasiswa PAI Angkatan 2020 UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Sedangkan penelitian terdahulu lebih berfokus pada interaksi sosial secara keseluruhan berada dalam kategori tinggi dan melihat pengaruh *Game Online Mobile Legend* terhadap interaksi sosial Remaja di Rukun Warga 13 Kelurahan Taman Sari Bandung.

Ketiga, Penelitian oleh Khabib Ali Akhmad, tahun 2022, tentang *Dampak Game Online Mobile Legend terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan PAI FITK IAIN Ambon*, Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Berlokasi di Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan

²⁸ Candra Gunawan, “Pengaruh Game Online Mobile Legend terhadap Interaksi Sosial Remaja di Rukun Warga 13 Kelurahan Tamansari Bandung”. *Skripsi*, (Bandung: FKIP UNPAS, 2020).

Keguruan IAIN Ambon. Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa dampak *Game Online Mobile Legend* terhadap perilaku belajar mahasiswa Jurusan PAI FITK Ambon sangat menurun. Berdasarkan data observasi wawancara dan dokumentasi yang dilakukan hal ini disebabkan oleh adanya candunya mahasiswa PAI bermain *Game Online* sehingga mahasiswa mulai malas-malasan untuk pergi kuliah dan mengaji melaksanakan shalat di masjid atau kurang disiplinnya mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan sehingga dapat mempengaruhi pada hasil belajar tersebut.²⁹

Adapun perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang ditulis peneliti adalah: penelitian yang sedang peneliti tulis lebih berfokus pada Dampak *Game Online Mobile Legends* bagi Perilaku Religius Mahasiswa PAI Angkatan 2020 UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Sedangkan penelitian terdahulu lebih memprioritaskan tentang Dampak *Game Online Mobile Legend* terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan PAI FITK IAIN Ambon.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk menciptakan pembahasan yang terencana dan sistematis, penulis akan menyusun proposal ini dengan sistematis dan format sebagai berikut:

Bab pertama merupakan pendahuluan. Pada bab ini terdapat beberapa rangkaian pembahasan yang terdiri dari sub-sub bab, yang meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, kajian terdahulu yang relevan, dan sistematika penulisan.

²⁹ Khabib Ali Akhmad, "Dampak Game Online Mobile Legend terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan PAI FITK IAIN Ambon". *Skripsi*, (Ambon, IAIN AMBON, 2022).

Bab kedua merupakan landasan teori dari penelitian ini, yang mana menjelaskan secara teoritis tentang pengertian *Game Online Mobile Legends* dan perilaku religius.

Bab ketiga membahas tentang metodologi penelitian. Di dalamnya menguraikan tentang jenis penelitian, kehadiran peneliti di lapangan, lokasi penelitian, subjek penelitian, instrumen pengumpulan data, prosedur pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan data, tahap-tahap penelitian.

Bab keempat merupakan bab inti dari pembahasan skripsi yang menjelaskan tentang dampak *Game Online Mobile Legends* bagi perilaku religius mahasiswa PAI angkatan 2020 UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan memaparkan gambaran umum lokasi penelitian.

Bab kelima merupakan bab yang terakhir dari penelitian ini. Bab ini membahas tentang penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.