

**DAMPAK GAME ONLINE TEHADAP RELIGIUSITAS
SANTRI PADA MASA PANDEMI COVID-19**

(Studi Pesantren Al-Ittihad DDI Soni Kec Dampal Selatan Kab Toli-Toli
Sulawesi Tengah)



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar

Sarjana Agama (S.Ag)

Disusun Oleh:

AKMALUDDIN

NIM :17105020025

**PRODI STUDI AGAMA-AGAMA
FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
2021**

**DAMPAK GAME ONLINE TEHADAP RELIGIUSITAS SANTRI PADA
MASA PANDEMI COVID-19
(Studi Pesantren Al-Ittihad DDI Soni Kec Dampal Selatan Kab Toli-Toli
Sulawesi Tengah)**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Agama (S.Ag)**

**Disusun Oleh:
AKMALUDDIN
NIM :17105020025**

**PRODI STUDI AGAMA-AGAMA
FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
2021**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : AKMALUDDIN
NIM : 17105020025
Prodi : Studi Agama Agama
Alamat : DUSUN PALLA BULU DESA PALLAKAWE KEC DAMPAL
SELATAN KAB TOLI-TOLI SULAWESI TENGAH
Telpon/HP : 082248157266
Judul Skripsi : Dampak Game Online Terhadap Religiusitas Santri Pada Masa
Pandemi Covid-19 (Studi Pesantren Al-Ittihad DDI Soni Kec
Dampal Selatan Kab Toli-Toli Sulawesi Tengah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa:

1. Skripsi yang diajukan adalah benar dan asli karya ilmiah yang ditulis sendiri.
2. Apabila skripsi telah dimunaqsyahkan dan diwajibkan revisi, maka saya akan bersedia dan sanggup merevisi dalam waktu 2 (dua) bulan terhitung dari tanggal munaqsyah, jika ternyata dalam 2 (dua) bulan revisi skripsi belum terselesaikan, saya bersedia dinyatakan gugur dan bersedia munaqsyah kembali dengan biaya sendiri.
3. Apabila ditemukan dikemudian hari ternyata diketahui bahwa karya ilmiah bukan karya saya (plagiasi), maka saya bersedia menanggung sanksi.

Dengan pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan dengan penuh kesadaran.

8 November 2021



Akmaluddin
17105020025

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Dosen Roni Ismail, S.Th.I., MSI
Ushuluddin dan Pemikiran Islam
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : **Persetujuan Skripsi**

Yth. Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam
UIN Sunan Kalijaga
Di Yogyakarta

Assalamualaikum.wr.wb

Setelah membaca, meneliti memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara

Nama : Akmaluddin

NIM : 17105020025

Judul : Dampak Game Online Terhadap Religiusitas Santri Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Pesantren Al-Ittihad DDI Soni Kec Dampal Selatan Kab Toli-Toli Sulawesi Tengah)

Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam sebagai program studi Agama Agama, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Strata Satu. Dengan ini kami berharap agar skripsi/tugas akhir saudara tersebut dapat segera di munaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 8 November 2021
Pembimbing


Roni Ismail, S. Th.I., MSI
NIP.198002282011011903



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1593/Un.02/DU/PP.00.9/12/2021

Tugas Akhir dengan judul : DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP RELIGIUSITAS SANTRI PADA MASA PANDEMI COVID-19 (Studi Pesantren Al-Ittihad DDI Soni Kec Dampal Selatan Kab Toli-Toli Sulawesi Tengah)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : AKMALUDDIN
Nomor Induk Mahasiswa : 17105020025
Telah diujikan pada : Senin, 29 November 2021
Nilai ujian Tugas Akhir : A

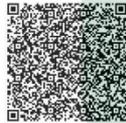
dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang/Penguji I
Roni Ismail, S.Th.L., M.S.I.
SIGNED

Valid ID: 61bc0d1546b52



Penguji II
Siti Khodijah Nurul Aula, M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 61c284a70379c



Penguji III
Khairullah Zikri, S.Ag. M.A. S.T.Rel
SIGNED

Valid ID: 61c2d704351f4



Yogyakarta, 29 November 2021
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam
Dr. Inayah Rohmaniyah, S.Ag., M.Hum., M.A.
SIGNED

Valid ID: 61e42bbdb26c

ABSTRAK

Oleh:
Akmaluddin

Penelitian ini mengenai “Dampak Game Online Terhadap Religiusitas Santri Pada Masa Pandemi *Covid-19* (Studi Pesantren Al-Ittihad DDI Soni Kecamatan Dampal selatan Kabupaten Toli-Toli Sulawesi Tengah)” dimana pada masa Pandemi *Covid-19* menjadikan *Game online* menjadi salah satu yang paling banyak diminati pada masa Pandemi *Covid-19*. Hal ini disebabkan dari dampak *work from home* (WFH). Santri al-Ittihad DDI Soni pun tidak luput dari pengaruh hingga mengalami kecanduan (adiksi) terhadap game online. Penggunaan waktu yang berlebihan terhadap *game online* selama *Pandemi Covid-19* menyebabkan terganggunya aktivitas sehari-hari ketika santri berada di luar pondok pesantren atau di rumah, gangguan ini secara nyata merubah prioritas santri sehingga berdampak pada menurunnya religiusitas seorang santri, dilihat dari banyaknya santri yang aktif memainkan *game online*.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan game online pada santri Al-Ittihad DDI soni, serta untuk mengetahui dampak game online terhadap religiusitas santri Al-Ittihad DDI Soni Kecamatan Dampal Selatan Kabupaten Toli-Toli Sulawesi Tengah. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan psikologi agama dengan menggunakan analisis data kualitatif dan teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori religiusitas dari Glock dan Stark mengenai 5 (lima) dimensi religiusitas, yaitu: Dimensi Ideologis, Dimensi Ritualistik, Dimensi Intelektual, Dimensi Eksperensial dan Dimensi Konsekuensial.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *game online* pada santri al-Ittihad DDI Soni terbilang cukup tinggi hal ini terlihat dari banyak santri yang sudah mulai kecanduan *game online*. Dampak *game online* terhadap religiusitas santri anatara lain dimana santri sudah mulai meninggalkan ibadah sholat 5 (lima) waktu, kurang baiknya akhlak terhadap orang tua, dilihat dari santri suka berbohong, tidak jujur dalam aktivitas yang dilakukan. Selain dari itu santri cenderung mengasingkan diri dari lingkungan sosial sehingga mengakibatkan kurangnya interaksi sosial terhadap masyarakat sekitar. Oleh sebab itu perlu adanya peningkatan pengawasan orang tua serta memberikan pengertian terhadap dampak negatif yang dihasilkan dari aktivitas bermain *game online* secara berlebihan.

Kata Kunci: Game Online, Religiusitas Santri

MOTTO HIDUP

Perlakukanlah dengan baik disetiap orang-orang yang kamu temui dihari itu,
Karena kita tidak tahu apa yang mereka pikirkan dan rasakan setelah perpisahan
itu terjadi.

Dengan tidak meremehkan setiap detik yang berjalan,
kita sebenarnya sedang menghargai hidup.

Pergunakanlah kesempatan yang ada dengan sebaik mungkin di masa mudamu,
Karena di hari tua penuh dengan penyesalan.



PERSEMBAHAN

Dengan ucapan terimakasih dan rasa syukur kehadiran Allah SWT, skripsi ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua tersayang sebagai bakti dan cinta.

1. Bapak Ahmad Misrum (Alm) dan Ibunda tercinta Irwati. S (Almh) yang selama hidupnya tak henti-hentinya mengajarkan hal-hal yang kecil namun sangat berarti dalam kehidupan penulis, selalu mendoakan yang terbaik dalam setiap iringan langkah penulis, serta perjuangan yang tak pernah mengenal lelah sampai akhir hayatnya demi penulis. Semoga Bapak Ibu tenang di alam sana, Aamiin yaa Rabbal'alamiin.
2. Untuk Dr. Drs. Mudara., M.Si (Adik Alm Ayah penulis) yang telah banyak membantu, memberikan ilmu serta motivasi kepada penulis selama di Yogyakarta.
3. Untuk Kakak kandung penulis Wiwin Kurniah, S.Pd dan Misbahuddin SH, Yang senantiasa memberikan Motivasi, mengorbankan segalanya demi penulis untuk dapat menyelesaikan studi di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Serta adik kecil penulis Devi Uliani yang selalu menghibur.
4. Kemudian kepada Almamater tercinta UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan Tema “Dampak Game Online Terhadap Religiusitas Santri Pada Masa Pandemi Covid-19” (Studi Pesantren Al-Ittihad DDI Soni Kecamatan Dampal Selatan Kabupaten Toli-Toli Sulawesi Tengah). Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, para keluarga, sahabat dan pengikutnya yang senantiasa menegakkan Islam hingga *yaumul akhir, amin*.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tidak mungkin sepenuhnya berjalan dengan baik tanpa adanya masukan, kritikan dan saran yang bermanfaat untuk membangun dan mengarahkan dalam penyempurnaan penyusunan penelitian ini.

Dengan adanya bimbingan, dorongan dan motivasi dari berbagai pihak, akhirnya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada semua pihak khususnya kepada:

1. Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Prof. Dr. Phil. Almakin, S.Ag., M.A.
2. Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Dr. Inayah Rohmaniyah, S.Ag., M. Hum., M.A.
3. Ketua Program Studi Agama-Agama Dr. Dian Nur Anna, M.A. dan Sekertaris Prodi Aida Hidayah, S.Th.I., M.A.
4. Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi, Roni Ismail, S. Th.I., M.S.I. Terima kasih atas ilmunya serta masukan-masukan yang sangat bermanfaat bagi penulis selama menempu pendidikan dan selama penulis mengerjakan skripsi.
5. Seluruh Dosen Program Studi Agama-Agama, terima kasih atas semua ilmu yang bapak ibu berikan, serta bimbingan, masukan, kesabaran, ketabahan, senyuman, serta kerja keras untuk membimbing semua mahasiswa, semoga Allah selalu memberikan kesehatan dan kebahagiaan kepada semuanya.
6. Seluruh Staf dan pegawai Tata Usaha Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam
7. Terima kasih kepada kedua orang tua (Alm Ahmad Misrum dan Almh Irwati S. yang telah merawat, membesarkan dan mengajarkan hal-hal yang sangat berarti dalam kehidupan ini sampai penulis bisa seperti sekarang.

Semoga Almarhum dan Almarhuma diberikan kebahagiaan dan di tempatkan di tempat yang paling mulia disisi Allah SWT.

8. Dr. Mudara., M.Si (Adik Alm Ayah penulis) yang telah banyak membantu, meberikan ilmu, motivasi, dukungan moril dan materil kepada penulis selama di Yogyakarta yang tidak akan mampu terbalaskan.
9. Terima kasih kepada kedua kakak kandung penulis Wiwin Kurniah, S.Pd dan Misbahuddin SH, yang banyak memberikan Do'a, motivasi dan masukan yang sangat bermanfaat, serta pengorbanannya selama penulis menempuh pendidikan, serta adik kandung perempuan penulis Devi Uliani yang senantiasa mendokan serta lebih kuat dari kakanya. Semoga Allah selalu memberkahi kalian semua.
10. Terimah kasih juga kepada semua pihak yang terkait dalam penelitian ini, khususnya Pimpinan Pondok Pesantren al-Ittihad DDI Soni Drs. Abdul Basit, Ustadz Habibi, SH.i dan para adik-adik Santri al-Ittihad DDI Soni Kecamatan Dampal Selatan Kabupaten Toli-Toli Sulawesi Tengah yang telah mengorbankan waktunya untuk memberikan informasi mengenai penelitian penulis.

Penulis menyadari bahwa dalam tulisan ini masih banyak kekurangan sehingga jauh dari kata sempurna, itu disebabkan masih terbatasnya ilmu dan teori penelitian yang penulis kuasai. Oleh karenanya kepada pembaca kiranya dapat meberikan kritikan dan saran yang sifatnya membangun sehingga tulisan selanjutnya akan lebih baik lagi. Penulis berdo'a semoga Allah SWT membalas semua jasa dan budi baik semua pihak yang telah membantu dalam penelitian dan semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi peneliti khususnya dan para pembaca pada umumnya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 27 November 2021

Akmaluddin
Nim:17105020025

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
HALMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTARK	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR IS	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan Penelitian	11
D. Kajian Pustaka	12
E. Kerangka Teori	14
F. Metode Penelitian	19
G. Sistematika Pembahasan	22
BAB II GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN.....	24
A. Letak Geografis Desa Soni	24
1. Kependudukan Desa Soni	25
2. Sarana dan Prasarana Desa Soni	26
B. Letak Geografis Pesantren Al-Ittihad DDI Soni	27
C. Sejarah Berdirinya Pondok Pesantren Al-Ittihad DDI Soni	28
D. Batas Wilayah Pondok Pesantren Al-Ittihad DDI Soni	29
E. Identitas Pondok Pesantren Al-Ittihad DDI Soni	30
F. Jumlah Santri Al-Ittihad DDI Soni	31
G. Visi dan Misi Pondok Pesantren Al-Ittihad DDI Soni	32
H. Kegiatan Pondok Pesantren Al-Ittihad DDI Soni	33
BAB III SANTRI DAN GAME ONLINE DI DUNIA PESANTREN.....	36

A. GAME ONLINE	36
1. Pengertian Game Online	36
2. Jenis-Jenis Game Online	37
3. Macam-Macam Game Online	41
B. RELIGIUSITAS SANTRI	45
1. Pengertian Religiusitas	45
2. Pengertian Santri	48
3. Religiusitas Santri	50
4. Unsur-Unsur Santri	53
5. Fungsi Religiusitas Snatri	56
6. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Religiusitas Santri	57
C. PONDOK PESANTREN	61
1. Definisi Pesantren	61
2. Komponen Pondok Pesantren	64
3. Jenis-Jenis Pondok Pesantren	66
D. VIRUS CORONA (COVID-19)	69
1. Pengertian Virus Corona	69
2. Dampak Pandemi Covid-19.....	72
E. Penggunaan Game Online Santri Al-Ittihad DDI Soni.....	81
BAB IV	
GAME ONLINE DAN DIMENSI RELIGIUSITAS SANTRI	
AL-ITTIHAD DDI SONI	86
A. Dampak Game Online Terhadap Religiusitas	
Santri al-Ittihad DDI Soni.....	86
1. Kurangnya Waktu Menjalankan Sholat Lima Waktu.....	87
2. Kurangnya Interaksi Sosial Santri	89
3. Kurang Baiknya Akhlak Santri Kepada Orang Tua	93
B. Dimensi Religiusitas Santri al-Ittihad DDI Soni	95
1. Dimensi Ideologis	95
2. Dimensi Ritualistik	97
3. Dimensi Intelektual	98
4. Dimensi Eksperensial	101
5. Dimensi Konsekuensial	103
BAB V PENUTUP.....	111
A. Kesimpulan	111
B. Saran	112

DAFTAR PUSTAKA	114
LAMPIRAN	119
CURRICULUM VITE.....	124



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Santri adalah seorang yang mendalami agama Islam secara mendalam di sebuah pondok pesantren dan di bawah asuhan seorang kyai. Kata santri juga mempunyai arti sebagai seorang yang mendalami Agama Islam serta beribadah dengan sungguh-sungguh, dan dianggap sebagai orang yang saleh, taat, serta senantiasa mengamalkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.¹ Sedangkan pengertian pesantren menurut Mastuhu bahwa pesantren adalah lembaga pendidikan Islam tradisional untuk memplajari, memahami, mendalami dan mengamalkan nilai-nilai ajaran Islam dengan menekankan pentingnya moral keagamaan sebagai pedoman perilaku sehari-hari.²

Berdasarkan dari pengertian santri diatas yang dapat disimpulkan bahwa santri adalah sebagai seseorang yang belajar agama Islam secara mendalam di pondok pesantren, beribadah dengan sungguh-sungguh, taat menjalankan perintah Tuhan, serta senantiasa mengamalkan nilai-nilai ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Pesantren dan santri adalah satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan serta mempunyai kaitan yang sangat

¹ Mansur Hidayat. "Model Komunikasi Kyai dengan Santri di Pesantren", *Jurnal Komunikasi Aspikom*, Vol. 2. No. 6, 2016, hlm, 387.

² Handayani, "Manajemen Pesantren dan Pembentukan Perilaku Santri", *Jurnal al-Riwayah*, Vol 7. No. 1 2015), hlm, 114.

erat, dimana santri adalah seorang yang belajar agama Islam secara mendalam sedangkan pesantren dapat di artikan sebagai wadah atau tempat seorang santri untuk belajar agama secara mendalam yang dapat di aktualisasikan kedalam perilaku sehari-hari dalam lingkungannya. Menurut Manfred Ziemiek (Haryadi, dkk., 2013), tujuan pesantren adalah membentuk kepribadian, memantapkan akhlak dan melengkapinya dengan pengetahuan. Dengan tujuan tersebut dapat melahirkan santri yang berakhlak baik yang mengamalkan ilmu pengetahuan dalam kehidupan sosial masyarakat.³ Selama ini masyarakat masih memandang bahwa pendidikan pesantren adalah lembaga pendidikan yang sangat baik dalam pembentukan karakter, berakhlak yang mulia dan dianggap mempunyai pengetahuan lebih dalam hal ilmu agama dan senantiasa menjalankan perintah agama.

Meskipun demikian, bukan berarti santri terlepas dari perilaku-perilaku yang menyimpang dalam kehidupan. Karena pada dasarnya setiap individu sebagaimana manusia yang jauh dari kata sempurna dalam hal tidak terlepas dari kesalahan yang artinya tetap memiliki sifat kecenderungan untuk melakukan perilaku yang menyimpang, meskipun kesehariannya hidup dalam lingkungan pondok pesantren, hidup berdampingan dengan kyai, di didik dengan kiyai, namun tidak dapat dipungkiri bahwa perilukunya akan berubah setelah lepas dari pondok pesantren. Hal tersebut tidak bisa dipisahkan dari lajunya perkembangan

³ Vena Zulinda Ningrum., Totok Rochana., *Perilaku Sosial Santri di Pondok Pesantren Tarbiyatul Muballighin Desa Reksosari*, Semarang: *Jurnal Solidarity*, Vol. 8. No.2 2019, hlm,750.

teknologi dan zaman yang semakin modren. Salah satunya adalah berkembangnya dunia maya (internet), yang semakin hari manusia sangat membutuhkan internet untuk mencari informasi serta menambah pengetahuan. Internet merupakan salah satu kemajuan teknologi yang dapat memberikan dampak yang sangat berpengaruh bagi kehidupan manusia. Pengaruh tersebut dapat memberikan nilai positif maupun negatif. Tergantung pada bagaimana setiap orang memanfaatkannya.

Salah satu bukti dari berkembangnya internet adalah dengan hadirnya sebuah *game online*, yaitu sebuah *game* yang dimainkan secara *online*. Arti *game* itu sendiri adalah sebuah permainan yang dapat dimainkan dengan berbagai aturan tertentu sehingga ada menang dan ada yang kalah.⁴ Perkembangan *game online* di kota-kota besar di Indonesia sangat pesat itu ditandai dengan menjamurnya *game center* yang menawarkan banyak fasilitas untuk bermain *game-game multiplayer* baik yang lokal LAN (Local Area Networking) maupun yang *online*. Jenis *game* seperti ini disebut dengan *multiplayer online game* atau biasa disebut dengan *game online* yang melibatkan banyak pemain sekaligus yang dapat saling berinteraksi antara satu dengan yang lainnya dalam waktu yang bersamaan⁵.

Game online sudah menjadi jejaring sosial yang peminatnya tidak mengenal usia, dimulai dari anak-anak, remaja, dewasa bahkan orang tua.

⁴ "Aplikasi Komputer dan Game Online", Artikel <http://kafeilmu.com/tema/pengertian-game-online.html> diakses pada tanggal 20 April 2021. Jam 14:30 WIB.

⁵ Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online*, (Jakarta PT. TransMedia, 2011), h.1

Bermain game online bisa membuat seseorang lupa dengan waktu, hal itu dikarenakan rata-rata orang yang sedang bermain *game online* melakukan aktivitasnya secara berlebihan sehingga memunculkan kecanduan terhadap permainan *game online*.

Bermain *game online* membuat para pemainnya lupa akan segalanya ketika para pemain ini mulai kecanduan *game online*. Oleh karena itu, sebahagian orang tua pun mulai merasa resah jika anaknya mulai mengetahui tentang *game online*, di tambah lagi dengan munculnya sebuah virus *Corona* atau biasa dikenal dengan *Pandemi Covid-19* di umumkan untuk pertama kalinya di Wuhan Cina pada akhir bulan September 2019 oleh World Health Organization (WHO) Organisasi Kesehatan Dunia. Tingkat penularannya yang begitu cepat hingga masuk ke Indonesia pada akhir bulan Februari 2020. Memaksa pemerintah untuk mengeluarkan peraturan mengenai tentang pemberhentian segala macam aktivitas di luar rumah dan menganjurkan untuk beraktivitas dari rumah, tak terkecuali masalah pendidikan, sekolah-sekolah hingga perguruan tinggi pun diliburkan.⁶

Saat ini Indonesia sedang menghadapi pandemik *Covid-19* dan telah diketahui bersama bahwa pemerintah berupaya melakukan upaya penanganan dan pencegahan penyebarannya dengan melakukan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) pada masyarakat. Salahsatu

⁶ <https://www.cnbcindonesia.com/who-umumkan-asal-mula-munculnya-corona-pada-15-maret>. Diakses pada tanggal 31 Maret 2021. Jam 15:00 WIB.

upaya tersebut dengan menghimbau masyarakat agar mengurangi aktivitas di luar rumah dan kegiatan belajar dilakukan di rumah. Pada upaya ini, pihak sekolah menerapkan metode pembelajaran berbasis internet (*daring online*).

Tidak dapat dipungkiri bahwa diperlukan perangkat seperti laptop dan smartphone untuk anak selama mengikuti proses pembelajaran secara (*daring*). Akan tetapi, remaja kerap menggunakan gadget tidak hanya mengakses pelajaran, melainkan juga mengakses berbagai aplikasi lain, terutama *game online*. Secara tidak disadari, banyak remaja yang sering bermain *game online* menunjukkan indikasi kecanduan bermain yang patut diwaspadai oleh orang tua.⁷

Pandemi Covid-19 telah memaksa sebahagian masyarakat untuk beraktivitas dari rumah. Menjadikan pengguna internet semakin meningkat. Kebijakan tentang pembatasan sosial membuat internet sebagai bagian penting dalam aktivitas masyarakat, salah satunya adalah untuk mencari informasi terkait tentang *Covid-19*. Selain internet pandemi juga memunculkan fenomena tentang kecanduan (*adiksi*) bermain *game online*. Sebab, kondisi yang memaksa harus banyak beraktivitas di rumah menjadikan waktu untuk menyalurkan hobi bermain game online menjadi lebih banyak.

⁷ <https://www.kompas.com/mengenal-indikasi-kecanduan-online-game-pada-remaja>., diakses pada tanggal 31 Maret 2021. Jam 20:30 WIB.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat salah satu bentuk hiburan yang banyak di pilih masyarakat di masa *Pandemi Covid-19* adalah bermain *game online* sebesar 16,3%. Bahkan berdasarkan data yang didapat dari *Newzoo Global Games Market Repot* 2020 jumlah pendapat dari mobile gaming secara global pada 2020 bertambah sebesar 13% dan untuk pemain *game online* sendiri melebihi 3 miliar pemain hingga 2023.

Berdasarkan data dari Statista ada 50,8 juta pengguna *mobile game* di 2020. Hal tersebut tidak lepas dari imbas kebijakan *work from home* (WFH) dan belajar di rumah. Alhasil membuat penggunaan dan unduhan aplikasi *game online* melonjak, bahkan di peridiksi akan meningkat sebanyak 21,6% di 2025.⁸

Fitur *game online* dianggap lebih menarik dan menantang. Hal itu juga di karenakan *game online* dapat dimainkan dengan beberapa orang atau biasa disebut dengan (*multiplayer*) hal itu yang membuat adanya kepuasan tersendiri bagi pemain (*player*). Beberapa jenis *game online* yang peminatnya begitu banyak terutama dikalangan remaja seperti; *Mobile Legend, Pubg Mobile dan Free Fair*. Para *gamers* sudah mulai tidak tertarik dengan jenis *game offline* atau *sinngel player*, karena jenis *game* ini di anggap kurang menantang dan cenderung membosankan.

⁸ <https://www.inews.id/survei-165-persen-masyarakat-habiskan-waktu-main-game-online-selama-pandemi-covid-19>. diakses pada taggal 1 April 2021. Jam 10:00 WIB.

Akibat dari diberlakukannya kebijakan pembatasan sosial oleh pemerintah, dengan menghimbau agar seluruh masyarakat mengurangi seluruh aktivitasnya diluar rumah dan melaksanakan aktivitasnya dari rumah. Akibatnya sekolah atau pesantren kebanyakan memulangkan para santrinya tetapi dengan memberikan beberapa tugas seperti membuat resume untuk mata pelajaran, menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru kepada murid serta sebagai memperlancar hafalan atau memperlancar bacaan kitab. Namun demikian hal tersebut bukan berarti tidak menimbulkan masalah ketika santri berada di luar lingkungan pondok pesantren. Secara umum, santri ketika berada di rumah tetap melaksanakan kegiatannya seperti halnya ketika berada dalam pondok pesantren. Namun kenyataannya ditemukan di lapangan khususnya bagi santri Al-Ittihad DDI Soni, kebanyakan dari mereka ketika berada di rumah atau di luar lingkungan pondok pesantren tidak mencerminkan diri sebagai seorang santri. Ditambah lagi ketika mereka mulai bersentuhan dengan dunia luar dan mulai mengenal *game online* yang tidak pernah mereka temukan dalam pondok pesantren. Jika merujuk pada teori Glock and Stark tentang religiusitas, Glock and Stark mengatakan bahwa religiusitas adalah keseluruhan dari fungsi jiwa individu mencakup keyakinan, perasaan dan perilaku yang diarahkan secara sadar dan sungguh-sungguh pada ajaran agamanya dengan mengerjakan lima dimensi keagamaan yang didalamnya mencakup tata cara ibadah wajib maupun sunnah serta pengalaman dan

pengetahuan agama dalam diri individu.⁹ Namun kenyataan tidak sesuai dengan apa yang telah ditemukan dilapangan, kebanyakan dari siswa atau santri menghabiskan waktu untuk bermain khususnya *game online* sehingga melupakan tugas dan kewajiban sebagai seorang pelajar dan sebagai ummat yang beragama.

Walau memang masih ada dampak positif yang masih bisa dipetik dari permainan *game online*, seperti mengajarkan anak untuk bermain strategi dan melatih analisis seorang pemain (*gamers*) Menurut Andang telah mengumpulkan beberapa dampak positif bermain *game online*, bermain *game* memberikan suatu latihan yang sangat efektif kepada otak. Sebagian besar dari mereka membutuhkan keterampilan berfikir abstrak dan tingkat tinggi untuk menang. Keterampilannya adalah seperti pemecahan masalah dan logika¹⁰. Namun hal itu, selama para pemain *game online* (*gamers*) mampu mengontrol diri dan bijak dalam menggunakan *game online*, penggunaan game hanya sekedar sebagai sarana penghibur dan bukan untuk menghabiskan waktu dalam bermain game dengan waktu yang cukup lama dalam sehari sehingga menimbulkan kecanduan (*adiksi*) terhadap game online.

⁹ Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Agama*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008), hlm, 77-78.

¹⁰ Andang Ismail, *Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria Dalam Permainan Edukati,f*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2016), hlm, 18.

Meski demikian tentunya *game online* memiliki lebih banyak dampak negatif yaitu:¹¹ *Pertama:* penurunan aktivitas gelombang otak prefrontal yang memiliki peranan yang sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresifitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan *mood*, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan dengan hubungan sosial, tidak konsentrasi dan lain sebagainya. *Kedua:* penurunan aktivitas gelombang otak merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun gamers tidak sedang bermain. Dengan kata lain pemain *game (gamers)* mengalami *autonomic nerves* yaitu tubuh mengalami pengelabuan kondisi dimana *sekresi adrenalin* meningkat, sehingga denyut jantung tekanan darah, kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat. Bila tubuh dalam keadaan seperti ini, maka yang terjadi pada *gamers* adalah otak mereka merespon bahaya sesungguhnya.

Perkembangan *game online* yang cukup pesat sangat berdampak besar terhadap religius santri. Perkembangan religiusitas pada masa remaja merupakan kelanjutan perkembangan religiusitas pada masa kanak-kanak sehingga diperlukan adanya upaya pendampingan baik dari orang tua maupun dari guru, hal itu perlu dilakukan dikarenakan pada masa tersebut santri termasuk dalam kategori remaja yang masih dalam tahap mengembangkan pola pikir sehingga dapat memengaruhi penilaiannya terhadap sesuatu termasuk dalam melaksanakan nilai-nilai religiusitas, apabila remaja tidak mampu melaksanakan nilai-nilai religiusitas secara

¹¹ Bruce J. Cohen, *Peranan Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm, 91.

baik maka akan berdampak pada kurangnya ketaatan remaja atau santri dalam segala hal, mulai dari ketaatan dalam menjalankan kegiatan ibadah sholat lima waktu, puasa, dan kegiatan ibadah-ibadah lainnya. Selain ketaatan dalam menjalankan ibadah, ketaatan sebagai seorang pelajar juga akan terabaikan di mana santri juga sudah mulai mengabaikan tugas sekolah yang diberikan seperti hafalan-hafalan, bacaan kitab yang diberikan untuk dikerjakan di rumah selama masa pandemi Covid-19.

Selain berkurangnya ketaatan santri dalam melaksanakan aktivitas ibadah dan penanaman perilaku yang baik aktivitas santri yang bermain *game online* juga berdampak pada kegiatan-kegiatan keagamaan yang lain, seperti kegiatan remaja-remaja masjid dan majelis taklim yang sampai sekarang hampir kita temui di berbagai daerah-daerah di Indonesia sudah berkurang. Bahkan sholat lima waktu secara berjamaah di masjid yang merupakan kewajiban sebagai ummat Islam sudah mulai ditinggalkan. Seharusnya kegiatan keagamaan tersebut dilakukan secara berkesinambungan dengan tujuan dapat menanamkan nilai-nilai keagamaan santri sehingga berdampak pada meningkatnya religiusitas santri tersebut. Berdasarkan uraian di atas maka fokus penelitian ini berfokus pada dampak *game online* terhadap religiusitas, sehingga peneliti mengangkat judul penelitian **“Dampak Game Online Terhadap Religiusitas Santri Pada Masa Pandemi Covid-19.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang perlu dikaji, antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penggunaan game online pada Santri Al-Ittihad DDI Soni Kec Dampal Selatan Sulawesi Tengah?
2. Bagaimanakah dampak game online terhadap religiusitas Santri Al-Ittihad DDI Soni Kecamatan Dampal Selatan Sulawesi Tengah?

C. Tujuan dan Manfaat penelitian

1. Tujuan
 - a. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan game online pada Santri Al-Ittihad DDI Soni Kec Dampal Selatan Sulawesi Tengah.
 - b. Untuk mengetahui dampak game online terhadap religiusitas Santri Al-Ihtihad DDI Soni Kec Dampal Selatan Sulawesi Tengah.

2. Manfaat penelitian

a. Secara teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan untuk penelitian selanjutnya, terutama tentang hal-hal yang berhubungan dengan religiusitas dan game online.

b. Manfaat praktis

Secara praktis, penelitian ini membantu memberikan gambaran kepada pembaca, dan masyarakat, khususnya orang tua sebagai bahan acuan untuk melakukan pengawasan dan kontrol bagi anak-

anaknyanya yang melakukan aktivitas *game online* dengan tujuan agar terhindar dari pengaruh yang dapat merugikan diri seorang santri maupun orang lain. Serta dapat melaksanakan semua kegiatan keagamaan atau ibadah dengan tepat waktu, serta kegiatan-kegiatan sosial penting lainnya.

D. Kajian Pustaka

Setelah penulis mengadakan tinjauan pustaka, mengambil dari beberapa sumber dan tulisan yang ada, maka ditemukan beberapa karya tulis yang bahasanya berkaitan berhubungan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Skripsi yang ditulis oleh Kautsar Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri AR-raniry Banda Aceh, dengan judul “ Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di MAN 3 Aceh Besar”. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian deskriptif pada umumnya dilakukan dengan tujuan utama, yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek dan subjek yang diteliti secara tepat. Penelitian deskriptif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran dan keterangan mengenai pengaruh dan intensitas *game online* terhadap prestasi akademik peserta didik di sekolah MAN 3 Aceh Besar. Penelitian ini hanya berfokus pada

pengaruh game online pada prestasi peserta didik di sekolah MAN 3 Aceh Besar.¹²

2. Skripsi yang ditulis oleh Fina Hilmuniati jurusan Bimbingan dan Penyuluhan Islam Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, dengan judul “Dampak Bermain Game Online Dalam Pengalaman Ibadah Sholat Pada Anak Dikelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan”. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan naturalistik untuk mencari dan menemukan pemahaman tentang fenomena yang terjadi. Penelitian ini hanya menfokuskan pada anak-anak yang bermain *game online* di warnet serta dampak bermain *game online* dalam pengalaman ibadah sholat anak-anak.¹³
3. Jurnal yang ditulis oleh Yohanes Rikky Dwi Santoso dan Jusuf Tjahjo Purnomo (2017) dengan judul “Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja”. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah partisipan sebanyak 50 orang. Metode pengumpulan data pada variabel kecanduan game online menggunakan skala kecanduan game yang dikembangkan oleh Chen dan Chang. Teknik analisi data

¹² Kautsar, “*Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di MAN 3 Aceh Besar*”, Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Bandah Aceh, 2019.

¹³ Fina Hilmuniati, “*Dampak Bermain Game Online Dalam Pengalaman Ibadah Sholat Pada Anak Di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*”, Skripsi Ilmu Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2011.

menggunakan *pearson*. Penelitian ini hanya memfokuskan pada kecanduan *game online* yang berdampak pada penyesuaian sosial pada remaja. Hasil yang diperoleh adalah terdapat hubungan negatif antara kecanduan game online terhadap penyesuaian sosial pada remaja.¹⁴

E. Kerangka Teori

Berdasarkan latar belakang masalah, penelitian ini akan di analisis dengan menggunakan teori utama dari Charles Y. Glock dan Rodney Stark. Glock dan Stark mengatakan bahwa religiusitas adalah keseluruhan dari fungsi jiwa individu mencakup keyakinan, perasaan dan perilaku yang di arahkan secara sadar dan sungguh-sungguh pada ajaran agamanya dengan mengerjakan lima dimensi keagamaan yang didalamnya mencakup tata cara ibadah wajib maupun sunnah serta pengalaman dan pengetahuan agama dalam diri individu.¹⁵

Menurut Charles.Y. Glock dan Rodney Stark (1968) bahwa keberagamaan seseorang dapat dianalisis dengan menggunakan lima dimensi, yaitu: keyakinan, praktik agama, pengetahuan, pengalaman, dan konsekuensial. (2012). yaitu:¹⁶

1. Dimensi Keyakinan (*the Ideological dimension*)

Dimensi keyakinan terdiri dari harapan bahwa orang yang beragama akan memiliki pandangan teologis tertentu, bahwa ia akan

¹⁴ Yohanes Rikkiy Santoso, “*Hubungan Kecanduan Game Online Dota 2 Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja*”, Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Kristen Satya Wacana, 2017.

¹⁵ Jalaluddin, *Psikologi Agama*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008), hlm, 81.

¹⁶ Rodney Stark and Charles Y. Glock, *American Piety: The Nature of Religious Commitment*, (Landon: University Of California Press, 1968), hlm. 14.

mengakui kebenaran ajaran agama yang dianutnya. Setiap agama mempertahankan seperangkat keyakinan-keyakinan yang diharapkan untuk diratifikasi oleh penganutnya.¹⁷

Dimensi keyakinan keagamaan menunjuk pada seberapa tingkat keyakinan seseorang terhadap kebenaran ajaran-ajaran agamanya, terutama terhadap ajaran-ajaran yang bersifat fundamental dan dogmatik. Didalam agama Islam, dimensi keyakinan menyangkut kepada keyakinan tentang Allah SWT, para malaikat, Nabi dan Rasul, kitab-kitab Allah, Surga dan Neraka, serta qadha dan qadhar.¹⁸

2. Dimensi Praktek Agama (*the ritualistic dimension*)

Dimensi ini mencakup perilaku pemujaan, ketaatan, dan hal-hal yang dilakukan oleh orang untuk menunjukkan komitmen terhadap agama yang diannutnya. Peraktek-peraktek keagamaan ini mengacu pada dua hal yang penting, yaitu:

a. Ritual

Praktek ini mengacu kepada seperangkat ritus, tindakan keagamaan formal dan praktik-praktik suci yang semua agama mengharapakan agar penganutnya melaksanakan.

b. Ketaatan

Pada dimensi ini menunjukkan kepada seberapa tingkat kepatuhan seseorang dalam mengerjakan kegiatan-kegiatan ritual sebagaimana yang dianjurkan oleh agamanya. Dalam agama Islam

¹⁷ Rodney Stark and Charles. Y. Glock, *American Piety: The Nature of Religious*, hlm.14.

¹⁸ Djamaluddin Ancok dan Suroso F.N, *Psikologi Islam Solusi Islam Atas Problem Psikologi*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 1994), hlm. 76.

praktik agama menyangkut pada pelaksanaa Shalat, puasa, zakat, haji, membaca al-Qur'an, membaca, do'a, zikir, badah kurban, dan sebagainya.¹⁹

3. Dimensi Pengetahuan Agama (*the intellectual dimension*)

Dimensi pengetahuan mengacu pada harapan bahwa orang-orang yang beragama akan memiliki sedikit informasi tentang prinsip-prinsip dasar iman mereka, dan ritus, kitab suci, dan tradisinya. Dimensi pengetahuan dan keyakinan jelas terkait karena pengetahuan tentang keyakinan merupakan persyaratan yang diperlukan untuk menerimanya. Namun, kepercayaan tidak harus mengikuti dari pengetahuan, juga tidak semua pengetahuan agama bergantung pada keyakinan. Lebih jauh lagi, seseorang mungkin memegang satu keyakinan tanpa benar-benar memahaminya, yaitu, kepercayaan dapat ada atas dasar pengetahuan yang sangat sedikit.²⁰

Pada dimensi ini seberapa tingkat pengetahuan dan pemahaman seseorang terhadap ajaran-ajaran agamanya, tertama pada ajaran-ajaran pokok dari agamanya, sebagaimana yang termuat dalam kitab suci setiap agama. Dalam agama Islam, dimensi ini menyangkut pada pengetahuan tentang isi al-Qur'an, pokok ajaran yang harus diimani dan dilaksanakan (rukun iman dan rukun Islam) hukum-hukum Islam, sejarah Islam, dan sebagainya.²¹

¹⁹ Djamaluddin Ancok dan Suroso F.N, *Psikologi Islam Solusi*, hlm.80.

²⁰ Rodney Stark and Charles Y. Glock, *American Piety: The Nature of Religious Commitment* (Landon: University Of California Press, 1968), hlm. 16.

²¹ Djamaluddin Ancok dan Suroso F.N, *Psikologi Islam Solusi*, hlm. 81.

4. Dimensi Eksperensia / Pengalaman (*the experiential dimension*)

Dimensi ini berkaitan dan memperhatikan fakta bahwa semua agama mengandung pengharapan-pengharapan tertentu, meski tidak tepat jika dikatakan bahwa seseorang yang beragama dengan baik pada suatu akan mencapai pengetahuan subjektif dan langsung mengenai kepada kenyataan yang terakhir. Keyataan yang terakhir bahwa ia akan mencapai suatu keadaan kontak dengan perantara supernatural. Dimensi ini berkaitan dengan pengalaman keagamaan, perasaan-perasaan, presepsi-presepsi, dan sesasi-sesasi yang dialami seorang pealaku atau didefinisikan oleh suatu kelompok keagamaan yang melihat komunikasi walaupun kecil dengan keyataan terakhir, dengan otoriti transendental²²

Dimensi pengalaman menunjuk pada seberapa tingkatan seseorang berperilaku dimotivasi oleh ajaran-ajaran agamanya, tentu bagaimana seseorang berhubungan dengan dunianya terutama dengan manusia lain. Dalam agama Islam, dimensi ini meliputi perilaku sukan menolong, bekerjasama, menegakkan keadilan, kebenaran, belaku jujur, saling memaafkan, menjaga lingkungan, dan menjaga amanat. Dalam keberislaman, dimensi ini terwujud dalam perasaan dekat dengan Allah, perasaan do'aNya terkabul, perasaan bahagia karena menuhankan Allah, perasaan bertawakkal (pasrah, berserah diri kepada Allah, perasaan khusuk ketika melaksanakan sholat atau

²² Roland Robertson, *AGAMA: Dalam Analisis dan Interpretasi Sosiologi*, Terj: Achmad Fedyani Saifuddin, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1993), hlm. 298.

berdoa, hatinya bergetar ketika mendengarkan azan atau ayat-ayat al-Qur'an, serta selalu bersyukur kepada Allah.²³

5. Dimensi Konsekuensial (*the consequential dimension*)

Dimensi konsekuensi komitmen keagamaan berbeda dengan keempat dimensi lainnya. Dimensi ini mengidentifikasi efek dari keyakinan agama, praktik, pengalaman, dan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari seseorang. Gagasan tentang “perbuatan”, dalam pengertian teologis, dikotak-kotakkan disini. Meskipun agama banyak mengatur tentang bagaimana penganutnya harus berfikir dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari, tidak sepenuhnya jelas tentang sejauh mana konsekuensi agama merupakan bagian komitmen agama atau sekedar mengikuti darinya.²⁴

Dimensi ini mengacu pada identifikasi akibat-akibat keyakinan keagamaan, praktik, pengalaman, dan pengetahuan seseorang dari hari kehari. Istilah kerja dalam pengertian teologis digunakan walaupun agama banyak menggariskan bagaimana pemeluknya seharusnya berfikir dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari tidak sepenuhnya jelas sebatas mana konsekuensi agama merupakan bagian dari komitmen keagamaan atau semata-mata berasal dari agama. Dimensi

²³ Djamaluddin Ancok dan Suroso F.N, *Psikologi Islam Solusi Islam Atas Problem Psikologi*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 1994), hlm.82.

²⁴ Rodney Stark and Charles Y. Glock, *American Piety: The Nature of Religious Commitment* (Landon: University Of California Press, 1968), hlm.16.

ini tercermin dalam perilaku yang menjalankan perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya seperti jujur dan tidak berbohong.²⁵

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi yang alamiah. Filsafat postpositivisme disebut juga sebagai paradigma interpretif dan konstruktif, yang memandang realitas sosial sebagai sesuatu yang holistik/utuh, kompleks, dinamis, penuh makna dan berhubungan dengan gejala alamiah. Objek yang alamiah adalah objek yang berkembang apa adanya, tidak dimanipulasi oleh peneliti.²⁶

Metode penelitian kualitatif disebut juga sebagai studi lapangan, dinamakan studi lapangan karena tempat penelitian ini di lapangan kehidupan, dalam arti bukan perpustakaan atau laboratorium. Penelitian lapangan pada hakikatnya yaitu penelitian yang langsung dilakukan di lapangan atau pada responden atau informan²⁷. Meskipun penelitian lapangan, namun dalam penelitian ini peneliti tidak turun langsung kedalam lokasi penelitian, hal tersebut dikarenakan situasi

²⁵ Roland Robertson, *AGAMA: Dalam Analisis dan Interpretasi Sosiologi*, Terj: Fedyani Saifuddin, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1993), hlm. 297.

²⁶ Sugiyono, "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*", (Bandung : Alfabeta, CV, 2013), hlm, 8

²⁷ M. Iqbal Hasan, *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002), hlm. 11.

Pandemi Covid-19 yang sedang melanda seluruh negara khususnya Indonesia.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Dalam buku “Metode Penelitian Ilmu Sosial”, Mohammad Idrus, observasi atau pengamatan merupakan aktivitas pencatatan fenomena yang dilakukan secara sistematis²⁸. Dalam penelitian ini penulis akan mengamati seluruh aktivitas santri al-Ittihad DDI Soni Kecamatan Dampal Selatan Kabupaten Sulawesi Tengah yang bermain game online dan faktor-faktor yang mempengaruhi religiusitasnya. Observasi peneliti lakukan pra penelitian di Kecamatan Dampal Selatan.

Observasi yang penulis lakukan adalah observasi partisipatif. Observasi partisipatif adalah observasi yang melibatkan peneliti dalam kegiatan orang yang menjadi sasaran penelitian, tanpa mengakibatkan perubahan pada penelitian atau aktivitas yang bersangkutan dan tentu saja dalam hal ini penulis tidak menutupi dirinya selaku peneliti.

b. Interview atau Wawancara

Interview atau wawancara yang penulis telah lakukan dengan menggunakan wawancara terstruktur, biasa dilakukan penulis terlebih dahulu mempersiapkan pertanyaan yang akan

²⁸ Muhammad Idrus, *Metode Penelitian Ilmu Sosial Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*, (Jakarta: Erlangga), hlm. 101.

diajukan dalam wawancaranya nanti. Wawancara peneliti lakukan adalah wawancara dengan menggunakan media online (daring), dengan penggunaan aplikasi WhatsApp berupa telfon vidio (*vidio cal*) dengan santri al-Ittihad DDI Soni yang memainkan Game online yang semuanya terdiri dari 10 (sepuluh) orang santri.

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bentuk dokumentasi, baik berupa gambar atau suara. Dokumentasi atau pengambilan gambar yang penulis lakukan selama penelitina berupa rekam layar (*screenshot*) pada saat peneliti melakukan wawancara dengan santri al-Ittihad DDI Soni menggunakan *handphone* (HP) berupa telfon vidio (*vidio cal*).

d. Analisis Data

Teknik analisi data dalam penelitian akan menggunakan analisis kualitatif yang bersifat deskriptif analisis. Menurut Miles dan Huberman sebagaimana yang dijelaskan dalam buku M.Idrus bahwa analisis data yang disebutnya sebangai model interaktif terdiri dari tiga aktivitas yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

e. Pendekatan Psikologi

Pendekatan yang peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan psikologi. Sebagaimana Zakiah Drajat

menuturkan dalam buku *Psikologi Agama*, (Jalaluddin, 2003) bahwa psikologi agama adalah meneliti dan menelaah kehidupan beragama pada seseorang dan mempelajari seberapa besar keyakinan agama itu dalam sikap dan tingkah laku serta keadaan hidup pada umumnya. lebih lanjut Zakiah Drajat menuturkan bahwa perilaku seseorang yang tampak secara lahiriah terjadi karena di pengaruhi oleh keyakinan agama yang diautnya.²⁹

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai isi data pembahasan, maka proposal ini disusun menurut kerangka sebagai berikut: BAB Pertama: adalah pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB Kedua: Gambaran umum lokasi penelitian. Bab ini terdiri dari letak geografis, sejarah, visi dan misi, kemudian kegiatan. Disini peneliti akan menjelaskan secara terperinci.

BAB Ketiga: berisi tentang Game Online dan Santri yang mencakup di antaranya mengenai penjelasan tentang permainan game online, penggunaa game online santri, religiusitas, santri, pondok pesantren serta pengertian Virus *Corna* atau biasa disebut dengan pandemi *Covid-19*.

BAB Keempat: Berisi tentang Game Online dan Dimensi Religiusitas santri al-Ittihad DDI Soni. Serta mendiskripsikan implikasi *game online*

²⁹ Jalaluddin. *Psikologi Agama*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, cet IV, 2013), hlm. 15.

terhadap tingkat religiusitas santri. Kemudian mengenai hasil analisis dari proses penelitian yaitu dampak *game online* terhadap religiusitas santri pada masa *Pandemi Covid-19* secara spesifik dan mengaitkan dengan teori yang digunakan.

BAB Kelima: merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan penelitian ini dan saran-saran. Dalam bab ini akan disampaikan kesimpulan pembahasan untuk menjawab dan menjelaskan permasalahan yang ada, dan memberikan referensi untuk penelitian selanjutnya serta saran-saran yang mengacu pada hasil kesimpulan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian ini sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil penelitian terhadap penggunaan *game online* pada santri Al-Ittihad DDI Soni Kecamatan Dampal Selatan Kabupaten Toli-Toli Sulawesi Tengah terbilang cukup tinggi hingga terganggunya aktivitas santri. Hal ini terlihat dari rata-rata santri bermain game 11-12 jam setiap hari, serta meningkatnya pengguna *game online* pada masa Pandemi Covid-19 di Indonesia baik di wilayah perkotaan maupun di wilayah pedesaan khususnya Santri Al-Ittihad DDI Soni yang banyak memainkan game online pada masa Pandemi Covid-19. Hal ini disebabkan karena pembelajaran *daring (online)* yang memaksa seluruh elemen pendidikan baik formal maupun non formal memberikan kebijakan sekolah dari rumah, hingga mengakibatkan meningkatnya pengguna internet maupun *game online*. Penggunaan *game online* secara berlebihan pada santri Al-Ittihad DDI Soni disebabkan karena pengaruh dari teman sebaya yang sudah terlebih dahulu memainkan *game online*, serta kurangnya pengawasan dari orang tua hingga menyebabkan kecanduan *game online* bagi santri Al-Ittihad DDI Soni.
2. Aktivitas *game online* oleh santri AL-Ittihad DDI Soni Kecamatan Dampal Selatan Kabupaten Toli-Toli Sulawesi Tengah selama masa Pandemi Covid-19 yang secara berlebihan hingga menimbulkan

kecanduan dan akhirnya berdampak pada menurunnya religiusitas santri, dimana santri sudah mulai mengabaikan sahalat 5 (lima) waktu, serta mulai meninggalkan kegiatan-kegiatan keagamaan, kurang baiknya ahklak kepada orang tua dan berubahnya karakter seorang santri seperti mudah emosi, mudah marah, serta sering mengeluarkan kata-kata tidak sopan, selain daripada itu penggunaan *game online* yang secara berlebihan hingga menimbulkan kecanduan, juga berpengaruh pada kegiatan sosial. Santri yang bermain *game* kurang peduli dengan masalah-masalah yang ada disekitar serta menutup diri atau mengasingkan diri dari dunia nyata hingga interaksi dengan lingkungan sosial menjadi terganggu.

B. Saran

Dari hasil penelitian Penulis memberikan saran sebagai berikut.

1. Meningkatkan pengawasan orang tua, baik orang-orang yang berada di lingkungan tempat tinggal santri, sekolah, pesantren, dalam bentuk perhatian dan sikap tegas terhadap aktivitas yang dilakukan, mengontrol penggunaan *smartphone* atau *computer* baik bagi diri santri sendiri serta membatasi anak atau santri dalam bermain *game online*.
2. Memberikan pengertian tentang dampak negatif yang dihasilkan dari aktivitas bermain *game online*, seperti membuat anak menjadi malas dalam beraktivitas baik untuk mengerjakan ibadah maupun kegiatan keagamaan lainnya, serta membuat anak menjadi malas untuk belajar, dan terganggunya kesehatan mata akibat dari radiasi yang disebabkan

dari layar smartphone itu sendiri, juga kesehatan yang lain akibat dari begadang setiap malam untuk bermain *game online*.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Basit. Pimpinan Pondok Pesantren al-Ittihad DDI Soni, Wawancara dengan Peneliti, Pada Tanggal 18 Agustus 2021.
- Ancok, Djamaluddin dan Suroso F.N, *Psikologi Islam Solusi Atas Problem-Promblem Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar. 2014.
- Alwi Sihab. Santri al-Ittihad DDI Soni Wawancara dengan Peneliti, Pada Tanggal 7 September 2021.
- Alwi, Said. *Perkembangan Religiusitas Remaja*. Yogyakarta: Kaukaba Dirpantara, 2014.
- Andika. Santri al-Ittihad DDI Soni, Wawancara dengan Peneliti, Pada Tanggal 8 September 2021.
- Aplikasi Komputer dan Game Online”, Artikel <http://kafeilmu.com/tema/pengertian-game-online.html> diakses pada tanggal 20 April 2021.
- Cohen, Bruce J. *Peranan Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Data Umum Desa Soni Kecamatan Dampal Selatan Kabupaten Toli-Toli Sulawesi Tengah, Tahun 2020.
- Lombard, Denis. *Nusa Jawa: Silang Budaya Kajian Sejarah Terpadu* trj. Winarsih Partaningrat Arifin, dkk, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2005.
- Faisol, M. *Peran Pondok Pesantren Dalam Membina Keberagamaan Santri*, Probolinggo: Jurnal, Universitas Nurul Jadid, 2017.
- Fakhrur, Razi., Amani Syahida, Asma. *Bunga Rampai Covid-19: Kesehatan Mandiri Untuk Sahabat Dirumahaja*, Depok: PD. Prokami Kota Depok, 2020.
- Fitriani, Anisa. *Peran Religiusitas Dalam Meningkatkan Pyschological Well Being*. Lampung: Prodi Studi Agama-Agama, Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama-Agama, Jurnal Al-AdYaN, Vol.XI, No 1, 2016.
- Habibi. Pengasuh Pondok Pesantren al-Ittihad DDI Soni, Wawancara dengan Peneliti, pada tanggal 20 Agustus 2021.
- Harsan, Alif. *Jago Bikin Game Online*, Jakarta: PT. Trans Media, 2011.

- Herman. *Sejarah Pesantren Indonesia*. Kendari: Jurnal Al-Ta'dib, STAIN Kendari, Vol.6, No.2, 2013.
- Hidayat, Mansur. *Model Komunikasi Kyai dengan Santri di Pesantren*, Yogyakarta: Jurnal Komunikasi Aspikom, Volume 2 No 6, 2016.
- <https://www.artikelbaca.com/pengertian-game-online-menurut-para-ahli>. diakses Tanggal 7 Agustus 2021.
- <https://www.cnbcindonesia.com/who-umumkan-asal-mula-munculnya-corona-pada-15-maret>. Diakses pada tanggal 31 Maret 2021.
- <https://www.inews.id/survei-165-persen-masyarakat-habiskan-waktu-main-game-online-selama-pandemi-covid-19>. diakses pada tanggal 31 Maret 2021.
- <https://www.kompas.com/mengenali-indikasi-kecanduan-online-game-pada-remaja>.,diakses pada tanggal 31 Maret 2021.
- Idrus, Muhammad. *Metode Penelitian Ilmu Sosial Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Erlangga, 2009.
- Ikram B. Santri al-Ittihad DDI Soni Wawancara dengan Peneliti, Pada Tanggal 8 September 2021.
- Ilham, Muhammad., dan Firdaus. *Islamic Branding dan Religiusitas*. Kepulauan Riau: STAIN Sultan Abdurrahman Press, 2019.
- Imam, Syafe'i. *Pondok Pesantren: Lembaga Pendidikan Pembentukan Karakter*, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, Jurnal Pendidikan Islam, Vo.8, 2017.
- Iqbal, Hasan M. *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002.
- Ismail, Andang. *Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria Dalam Permainan Edukatif* Yogyakarta: Pilar Media, 2016.
- Ismail, Roni. *Keberagamaan Koruptor Menurut Psikologi Tujuan Orientasi Keagamaan dan Psikografi Agama*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Jurnal Esensia, Vol. XIII No 2 2012.
- Jalaluddin. *Psikologi Agama*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, cet VII, 2003.
- Jubba, Hasse. *Beradaptasi Dengan Bencana: Strategi Beribadah Ummat Islam dan Kristen di Tengah Pandemi Covid-19*. Yogyakarta: Jurnal Studi Agama-Agama dan Lintas Budaya, Universitas Muhammadiyah, 2021.

- Mahyudin, Santri al-Ittihad DDI Soni. Wawancara Dengan Peneliti, Pada Tanggal 8 September 2021.
- Majid, Nurcholis, *Bilik-Bilik Pesantren*. Jakarta: Paramadina, 1997.
- Moch, Halim Sukur, dan Kurniadi Bayu. *Penanganan Pelayanan Kesehatan Di Masa Pandemi Covid-19 Dalam Prespektif Hukum Kesehatan*. Madura: Fakultas Hukum Universitas Trunojoyo, Jurnal Inicio Legis, Volume.1, No.1, 2020.
- Moh Mulki, Santri al-Ittihad DDI Soni, Wawancara dengan Peneliti, Pada Tanggal 7 September 2021.
- Muchaddam, Fahham, Achmad. *Pendidikan Pesantren: Pola Pengasuhan, Pembentukan Karakter, dan Perlindungan Anak*, Yogyakarta: Azza Grafika, 2015.
- Muh. Ma'ruf. Wawancara dengan Peneliti, Pada Tanggal 8 September 2021.
- Muhtarom, Herdin. *Dampak Pandemi Covid-19 Dalam Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat, Studi Kasus Sosial Ekonomi Masyarakat Pandeglang Banten*, Lamongan: Universitas Islam Darul Ulum, Jurnal: Humanis Vol.13 No.1, 2021.
- Novrialdy, Eryzal. *Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*, Yogyakarta: Universitas Gajamada Jurnal Buletin Psikologi Vol. 27, No. 2 2019. Dikases Tanggal 8 Juni 2021.
- Nurfadilah., dan Utomo, Ery. *Vurus Kenali Hindari*. Jakarta, Universitas Muhammadiyah, 2020.
- Pausin, Rusman. *Kepemimpinan Kyai dan Kualitas Belajar Santri*. Sidoarjo: Digital Pres, 2010.
- Profil Umum Desa Soni. Desa Soni Kecamatan Dampal Selatan Kabupaten Toli-Toli Sulawesi Tengah, Tahun 2020.
- Purnomo, M Hadi. *Manajemen Pendidikan Pondok Pesantren*. Yogyakarta, Pustaka Utama, 2017.
- Rakhmat, Jalaluddin. *Psikologi Agama*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008).
- Rasyid, Santri al-Ittihad DDI Soni, Wawancara dengan Peneliti, Pada Tanggal 7 September 2021.

- Ridho, Sepri. *Game Online, (Studi di Desa Tanjung Iman Kecamatan Balambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara*. Lampung: Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018).
- Robertson, Roland. *AGAMA : Dalam Analisis dan Interpretasi Sosiologis/ Roland Robertson, ed :penerjemah Achmad Fedyani Saifuddin*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada. 1993.
- Rosiady, Husaenie Sayuti dan Aisyah Hidayati, Siti. *Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Ekonomi Masyarakat di Nusa Tenggara Barat*, Universitas Mataram, Jurnal Resivokal Vol.2, No.2, 2020.
- Santria, Sagara., dan Mujab Masykur, Achmad *Gambaran Online Gamer*. Yogyakarta: Universitas Diponegoro Jurnal Empati, Volume 7, No 2, 2018.
- Sayful. Santri al-Ittihad DDI Soni, Wawancara dengan Peneliti, Pada Tanggal 9 September 2021.
- Sofyan. Santri al-Ittihad DDI Soni, Wawancara dengan Penelit, Pada Tanggal 7 September 2021.
- Subakti, Ktrista. *Pengaruh Game Online Pada Remaja*. Medan: Fakultas KIP Universitas Quality Jurnal Curere, Vol.01, No 01, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta,CV, 2013.
- Syah, Aji Rizqon Halal. *Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampila, dan Proses Pembelajaran*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, Jurnal: Sosial dan Budaya Syar'i Vol.7 No.20, 2020.
- Syahrhan, Ridwan. *Ketergantungan Game Online dan Penaganannya*. Palu: Universitas Tadulako, Jurnal: Psikologi Pedidikan dan Konseling, Vol. 1, No 1, 2015.
- Stark, Rodney and Charles Y. Glock. *American Piety: The Nature of Religious Commitment*. London: University Of California Pers, 1968.
- Tjahjawulan, Indah., dan Ratna Permatasari, Yuke. *Suaraku Santri, Pesantrenku*, Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018.
- Untung, Moh Selamat. *Sejarah Sosial Pesantren..* Pekalongan : Institut Agama Islam Negeri Pekalongan Press, 2018).
- Wahidah, Idah., Septiadi, Muhammad Andi. *Pandemi Covid-19: Perencanaan dan Masyarakat dalam Berbagai Upaya Pencegahan*. Bandung:

Universitas Islam Negri Gunung Djati. *Jurnal Manajemen dan Organisasi*, Vol.11, No. 3, 2020.

Yusril Maulana. Santri al-Ittihad DDI Soni Wawancara dengan Peneliti, Pada Tanggal 9 September 2021.

Zulhimma. *Dinamika Perkembangan Pondok Pesantren*, Padangsidimpuan: IAIN Padangsidimpuan *Jurnal Darul'Ilmi*, Vol.01, N0.2. 2013.

