

**DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP KEBERAGAMAAN SANTRI
REMAJA DI PONDOK PESANTREN SIROJUL MUKHLASIN PAYAMAN 02
MAGELANG**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Untuk memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Agama (S. Ag)

Disusun Oleh:

Moh Ishak

NIM :17105020027

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

2021

**DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP KEBERAGAMAAN
SANTRI REMAJA DI PONDOK PESANTREN SIROJUL MUKHLASIN
PAYAMAN 02 MAGELANG**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Untuk memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Agama (S. Ag)

Disusun Oleh:

Moh Ishak

NIM :17105020027

PRODI STUDI AGAMA-AGAMA

FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM

UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

2021

Surat Pernyataan Keaslian

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Moh Ishak
NIM : 17105020027
Jurusan/Prodi : Studi Agama Agama
Alamat : Dusun PallaBulu Desa PALLA KAWE Kecamatan Dampal Selatan, Kab. Tolitoli
Telp/HP : 082293518018
Judul Skripsi : Dampak Bermain Game Online Terhadap Keberagamaan Santri Remaja Pondok Pesantren Sirojul Mukhlisin Payaman 02 Magelang

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 bulan (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 dikemudian hari diketahui karya tersebut bukan karya ilmiah saya (plagiasi), maka saya bersedia menanggung sanksi.

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

Yogyakarta, 12 November 2021

Yang Bertanda Tangan



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Dosen Roni Ismail S Th.I., M.S.I.
Fakultas 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 : Moh Ishak

NIM : 17105020027

Judul : Dampak Bermain Game Online Terhadap Keberagamaan Santri Remaja Pondok Pesantren Sirojul Mukhlisin Payaman 02 Magelang

Sudah dapat diajukan kembali kepada fakultas ushuluddin dan pemikiran islam sebagai progam studi agama agama, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Strata Satu. Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir saudara tersebut diatas dapat segera di munaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 12 November 2021
Pembimbing


Roni Ismail, S Th.I., M.S.I.
NIP. 19800228 201101 1 003

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1461/Un.02/DU/PP.00.9/11/2021

Tugas Akhir dengan judul : DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP KEBERAGAMAAN SANTRI
REMAJA DI PONDOK PESANTREN SIROJUL MUKHLASIN PAYAMAN 02
MAGELANG

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MOH ISHAK
Nomor Induk Mahasiswa : 17105020027
Telah diujikan pada : Senin, 22 November 2021
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Valid ID: 61bc0cdea3399

Ketua Sidang/Penguji I

Roni Ismail, S.Th.I., M.S.I.

SIGNED



Valid ID: 61bde6802fc4a

Penguji II

Derry Ahmad Rizal, M.A.

SIGNED



Valid ID: 61a416009fc3b

Penguji III

Dr. Dian Nur Anna, S.Ag., M.A.

SIGNED



Valid ID: 61c01032525b4

Yogyakarta, 22 November 2021

UIN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam

Dr. Inayah Rohmaniyah, S.Ag., M.Hum., M.A.

SIGNED

ABSTRAK

Penelitian ini mengenai “Dampak *Game online* Terhadap Keberagamaan Santri Pondok Pesantren Sirojul Mukhlisin Payaman 02 di Magelang”. Tujuan daripada penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak keberagamaan santri yang sering bermain *game online*, tingkat keberagamaan atau religiusitas setiap santri pasti berbeda-beda. Jadi disini penulis tertarik untuk melakukan penelitian guna mencari tahu secara langsung bagaimana tingkat keberagamaan santri gamers di pondok pesantren Sirojul Mukhlisin Payaman 02 tersebut. Dilatar belakangi dari pengamatan penulis sendiri bahwa semakin berkembangnya teknologi informasi yang sejalan dengan semakin banyaknya game-game yang berbasis online sehingga banyak santri remaja kurang memperhatikan kewajibannya sebagai seorang santri, dikarenakan sering bermain *game online*. dengan adanya permasalahan tersebut maka penulis semakin tertarik untuk melakukan penelitian dengan latar belakang tersebut.

Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat kualitatif. Data yang di peroleh dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Untuk teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah, observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun teknik pengolahan data yaitu menggunakan metode deskriptif, dan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan psikologi agama dengan menggunakan teori religiusitas mengenai dimensi keagamaan dari Glock dan Stark.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game online* pada santri relatif tinggi, terlihat dari banyaknya santri yang sudah kecanduan bermain *game online*. Adapun dampak dimensi keberagamaan yaitu dimensi keyakinan 100% santri gamers menyakini secara penuh adanya Tuhan yaitu Allah swt. Pada dimensi praktek agama remaja masjid sebagian masih kurang dalam hal ketaatan beribadah, ketepatan waktu sholat dalam sehari santri gamers belum bisa melaksanakan sholat lima waktu secara penuh saat bermain game. Pada dimensi intelektual 90% santri gamers mendapatkan ilmu pengetahuan dari pondok. Pada dimensi experiensial 50% santri gamers sudah khusyu' dalam melaksanakan sholat dan 100% remaja percaya bahwa setiap doa yang dipanjatkan akan dikabulkan oleh Allah. Pada dimensi konsekuensial 60% para santri sudah semakin jarang berinteraksi dengan teman-teman sebayanya serta orang tua, mereka lebih mementingkan bermain *game online*.

Kata kunci: *Game online*, Keberagamaan Santri

MOTTO

“Hidup ini seperti sepeda. Agar tetap seimbang, kau harus tetap bergerak.”

-Albert Einstein-

“Tak perlu menjadi orang lain ketika kamu ingin sukses, sebab yang tahu besok kamu akan menjadi apa hanyalah dirimu sendiri.”

“Allah tidak membebani seseorang itu melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(Surat Al Baqarah ayat 286)



PERSEMBAHAN

Dengan mengucap *bismillahirrahmanirrahim*

Skripsi ini secara khusus saya persembahkan kepada:

Kedua Orang Tua saya tercinta, Kakek dan Nenek serta seluruh keluarga besar yang terus mendoakan dan selalu memberi motivasi dalam perjalanan pendidikan saya hingga saat ini.

Kemudian

Kepada Almamaterku:

Studi Agama Agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunianya sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir/skripsi dengan Tema “Dampak Bermain *Game online* Terhadap Keberagaman Santri Remaja Di Pondok Pesantren Sirojul Mukhlisin Payaman 02 Magelang”

Tugas yang baik adalah tugas yang selesai. Begitulah yang kata yang sering digaungkan oleh salah satu dosen di program studi Studi Agama Agama. Tercapainya tujuan penulis dalam menyelesaikan tugas akhir/skripsi sekaligus penelitian ini merupakan nikmat yang tiada tara bagi peneliti. Selama 4 tahun lamanya penulis bergelut dalam dunia akademik di bidang pemikiran Islam, penulis menemui banyak hal baru dan menarik.

Penulis juga menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak mungkin sepenuhnya dapat berjalan dengan lancar tanpa adanya masukan, kritikan dan saran yang bermanfaat untuk membangun dan mengarahkan pada penyempurnaan dalam penyusunan penelitian ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada seluruh pihak khususnya kepada:

1. Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag.,
M.A.

2. Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Dr. Inayah Rohmaniyah
S.Ag., M. Hum., M.A.
3. Ketua Program Studi Studi Agama Agama Dr. Nur Anna, M.A
4. Dosen Pembimbing Akademik Khairullah Zikri
5. Dosen Pembimbing Skripsi Roni Ismail, S. Th.I., MSI
6. Seluruh Dosen Program Studi Studi Agama Agama, terima kasih atas semua ilmu yang telah bapak ibu berikan, serta bimbingan, masukan, kesabaran, ketabahan, senyuman, serta kerja kerasnya untuk membimbing semua mahasiswa, semoga Allah SWT selalu memberikan kesehatan dan kebahagiaan kepada bapak ibu dosen semuanya.
7. Seluruh Staff dan Pegawai Tata Usaha Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam.
8. Teruntuk ibunda penulis, Sapia yang berada dikampung halaman. Terima kasih telah menjadi guru terbaik bagi anakmu ini. Terima kasih untuk pengertian dan keikhlasannya. Terima kasih untuk semua hal baik yang tidak mampu dijabarkan satu persatu oleh penulis. Terima kasih telah bersedia menjadi ibu untuk anakmu ini yang tidak akan pernah bisa untuk membalas kasih sayangmu.
9. Untuk ayahanda, papa tercinta, Ruslan Kacong yang juga bersama ibu telah menemani penulis dalam menjalani lika liku kehidupan. Terima kasih telah menjadi ayah yang terbaik, terima kasih selalu ada disaat anakmu ini dalam masa masa terpuruknya, terima kasih telah mengajarkan arti tanggung

jawab dan pengorbanan yang sesungguhnya. Terima kasih telah menjadi *superhero* dalam hidup penulis.

10. Untuk kakek dan nenek serta saudara-saudariku atas waktu dan keceriaannya penulis ucapkan terima kasih. Untuk semua keluarga besar terima kasih banyak atas support dan menjadi rumah ternyaman serta tempat berpulang bagi penulis.
11. Teruntuk teman-teman seperjuangan ku di program studi SAA, yang istimewa Akmaluddin dan Supriadi, terima kasih atas kerja samanya selama kurang lebih 4 tahun bersama menimba ilmu di kampus kita tercinta.
12. Untuk adik-adik ku tercinta Devi, Yuni, Cica, Lina, Fatma, Linda, Nurul, Awalia, fiki dan Isal, terima kasih telah menjadi keluarga kecil penulis selama di jogja dan menjadi penyemangat tersendiri bagi penulis.
13. Kepada keluarga besar Goeboegbamboe, Ibu Purwandari selaku ibu kos sekaligus sebagai ibu kedua bagi penulis, Mas Andre, Mas Adri, Andi, Mbak Nazua dan Alm. Mbak Rusita, terima kasih atas segala kebaikan, arahan-arahan serta mau menerima penulis selama di jogja.
14. Kepada teman satu kos Alfin, terima kasih telah menjadi teman terbaik sekaligus menjadi saudara bagi penulis, terima kasih telah mawadahi penulis selama di jogja, terima kasih karena selalu ingin berbagi cerita kepada penulis.

15. Kepada teman main game dan nongkrong bareng, Nisa, Firda, Novi, Lisa, Naspas, Dirham, Bambang, Jack, Rozi, Slamet, Jamil dan Satria. Terima kasih selalu ada dan mau menemani penulis.



Yogyakarta, 25 Oktober 2021

Penulis

Moh Ishak
NIM. 17105020027

DAFTAR ISI

JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
D. Tinjauan Pustaka	9
E. Kerangka Teori.....	11
F. Metode Penelitian.....	17
G. Sistematika Pembahasan	18

**BAB II GAMBARAN UMUM PONDOK PESANTREN SIROJUL
MUKHLASIN PAYAMAN 02 MAGELANG 20**

- A. Letak Geografis..... 20
- B. Sejarah Berdiri dan Perkembangan Pondok..... 23
- C. Tata Tertib Pondok..... 30

BAB III *GAME ONLINE* DAN KEBERAGAMAAN SANTRI REMAJA 32

- A. *Game online* 32
 - 1. Pengertian *game online* 32
 - 2. Jenis-jenis *game online* 34
 - 3. Macam-macam *game online* 36
- B. Keberagamaan Santri Remaja..... 42
 - 1. Pengertian Keberagamaan atau Religiusitas 42
 - 2. Pengertian Santri dan Remaja 48
 - 3. Unsur-unsur Keberagamaan Santri Remaja 56
 - 4. Penggunaan *Game online* di Kalangan Santri..... 62

**BAB IV DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP KEBERAGAMAAN
SANTRI REMAJA PONDOK PESANTREN SIROJUL MUKHLASIN
PAYAMAN 02 65**

- A. Penggunaan *Game online* Pada Santri Pondok Pesantren Sirojul Mukhlasin
Payaman 02 di Magelang 65

B. Dampak <i>Game online</i> Terhadap Keberagaman Santri Pondok Pesantren Sirojul Mukhlisin Payaman 02 di Magelang	80
1. Dimensi Ideologis	83
2. Dimensi Ritualistik.....	84
3. Dimensi Eksperiensial.....	88
4. Dimensi Intelektual	90
5. Dimensi Konsekuensial.....	91
BAB V PENUTUP.....	94
A. Kesimpulan	94
B. Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN.....	100
a. LAMPIRAN I.....	100
b. LAMPIRAN II	102
CURRICULUM VITAE.....	104

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan game di kota-kota besar di Indonesia sangat pesat hal itu di tandai dengan menjamurnya *game canter* yang menawarkan banyak fasilitas untuk bermain *game-game multiplayer* baik yang lokal (LAN) maupun yang online jenis game seperti ini disebut dengan multiplayer online game atau biasa di sebut dengan *game online* yang melibatkan banyak permainan sekaligus untuk saling berinteraksi satu dengan yang lainnya dalam waktu yang bersamaan¹.

Game online sudah mulai menjadi situs jejaring sosial yang diminati oleh banyak kalangan baik anak-anak, remaja, orang dewasa bahkan orang tua, *game online* juga sudah membuat seseorang lupa dengan waktu hal itu terjadi dikarenakan rata-rata orang yang sedang bermain game melakukan aktivitasnya secara berlebihan dikarenakan para pemain game (*gamers*) menyatakan *game online* permainannya sangat menyenangkan bisa menyesuaikan keinginan para gamersnya, bahkan sekarang permainan *game online* tidak hanya dinikmati oleh masyarakat yang hidup di perkotaan saja melainkan masyarakat yang hidup di pelosok daerah dan pedesaan sudah mulai melakukan aktivitas bermain *game online* hal itu dikarenakan permainan *game online* sudah bisa di mainkan melalui smarphone. Game

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

mulai dianggap sebagai sesuatu yang *addict* (candu), para *gamers* mampu duduk berlama-lama demi game dan bertahan disana tanpa menginginkan suatu gangguan yang mampu memecah konsentrasinya dalam bermain *game online* tersebut. Beberapa kasus tercatat, terdapat beberapa *gamers* yang *addicted* dengan *game online* ini menghabiskan waktu sia-sia demi game tersebut dan bersedia untuk tidak mandi, makan, apalagi untuk bekerja serta melaksanakan tugas yang merupakan kewajibannya. Kewajibannya yang ada di otak para *game's addict* tersebut hanyalah main, main, dan main. Serta bagaimana mendapatkan suatu strategi untuk menang. Oleh karena itu, sebagian orang tua pun mulai resah jika anaknya mulai mengetahui tentang *game online*, walau memang masih ada dampak positif yang dapat diambil dari permainan *game online*, seperti mengajarkan anak untuk bermain strategi.²

Menurut Andang telah mengumpulkan beberapa dampak positif bermain *game online*, bermain game memberikan satu latihan yang sangat efektif kepada otak. Sebagian besar dari mereka membutuhkan keterampilan berpikir abstrak dan tingkat tinggi untuk menang, keterampilannya adalah seperti pemecahan masalah dan logika³. Meski

² Nad2, *Perkembangan dan Dampak Game online di Indonesia*
<http://dayswitnadee.com/2007/12/perkembangan-dan-dampak-game-online-di.html>, Diakses pada tanggal 14 Juli 2021 Pukul 22:48 WIB

³ Andang Ismail, *Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif* (Yogyakarta: Pilar Media, (2016), hlm.18.

demikian tentunya *game online* memiliki dampak negatif yaitu⁴ : Pertama, penurunan aktivitas gelombang otak prefrontal yang memiliki peranan 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 beta merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun gamer tidak sedang bermain game. Dengan kata lain para gamer mengalami *autonomic nerves* yaitu tubuh mengalami pengelabuan kondisi dimana sekresi adrenalin meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat. Bila tubuh dalam keadaan seperti ini maka yang terjadi padagamer adalah otak mereka merespon bahaya sesungguhnya.

Fitur *game online* di anggan lebih menarik dan menantang hal itu dikarebakan *game online* dimainkan oleh beberapa orang atau multiplayer hal itu yang membuat adanya kepuasan tersendiri bagi para gamers, para gamers untuk sekarang sudah mulai tidak tertarik lagi untuk memainkan jenis game dengan single player dikarenakan jenis game ini dianggap kurang menantang serta fiturfitur game juga cenderung membosankan. Jenis *game online* dalam penelitian ini adalah *Massive Multiplayer Role-Playing Game* (MMORPG). Beberapa Jenis *game online* dalam penelitian ini adalah *Massive Multiplayer Role-Playing Game* (MMORPG) antarlain: Ragnarok,

⁴Bruce J. Cohen, Peranan Sosiologi Suatu Pengantar (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm, 91.

Seal, MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*: WarCraft, DotA, MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*): *Counter Strike*, *Rising Force*, dan *Perfeck Wars* dan yang terbaru adalah MMOFPS(*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*): *Mobile Legends Bang Bang*, *Pubg Mobile* dan *AOV*⁵.

Salah satu efek atau dampak dari maraknya perkembangan *game online* adalah menurunnya aktivitas keagamaan yang dilakukan oleh remaja, perkembangan *game online* yang cukup pesat sangat berdampak besar terhadap religius remaja, 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 harus dilakukan dikarenakan pada masa tersebut remaja masih tahap mengembangkan pola pikir sehingga dapat mempengaruhi penilaiannya terhadap sesuatu termasuk dalam melaksanakan nilai-nilai religiusitas, apabila remaja tidak mampu melaksanakan nilai-nilai religiusitas secara baik maka akan berdampak pada kurangnya ketaatan remaja dalam segala hal mulai dari ketaatan dalam menjalankan kegiatan ibadah seperti sholat lima waktu, puasa, mengikuti kekajian majelis taklim dan kegiatan-kegiatan agamaan yang diselenggarakan oleh Remaja Masjid (Risma), selain ketaatan dalam menjalankan ibadah ketaatan sebagai seorang pelajar juga akan terabaikan

⁵ Samuel Henry, *Panduan Praktis Membuat Game 3D*(Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu, 2017), hlm. 72.

di mana remaja sudah mulai enggan untuk datang kesekolah dengan tepat waktu, mengikuti pelajaran secara baik dan tertib dan enggan untuk selalu menuntaskan atau mengerjakan tugas dari guru ataupun pekerjaan rumah yang dibebankan kepada guru kepada dirinya.

Berdasarkan hal tersebut maka seorang remaja harus memiliki religiusitas yang tinggi hal itu dikarenakan semakin tinggi religiusitas remaja maka akan seorang remaja akan semakin taat untuk menjalankan semua perintah-Nya dan menjauhi semua apa yang di larang serta perilaku sehari-hari yang dilakukan di mencerminkan ajaran agamanya hal itu yang membuat apabila religiusitas seorang remaja tinggi maka akan seorang remaja akan merasa tenang hal itu terjadi dikarenakan kebutuhan rohaniyah selalu terpenuhi.

Keterlibatan remaja dalam kegiatan-kegiatan keagamaan diharapkan dapat berpengaruh baik terhadap tingkat religiusitas remaja. Tingkat religiusitas yang tinggi pada remaja ditunjukkan dalam perilaku yang sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya karena memandang agama sebagai tujuan hidupnya sehingga remaja berusaha menginternalisasikan ajaran agamanya dalam perilaku sehari-hari. Hal tersebut dapat dipahami karena agama mendorong pemeluknya untuk berperilaku baik dan bertanggung jawab atas perbuatannya selain itu, agama selalu mendorong umatnya untuk berbuat kebajikan.

Rata-rata remaja masih enggan untuk optimal atau sungguh-sungguh dalam melaksanakan semua perintah agamanya hal itu terjadi dikarenakan

para remaja belum menjadikan agama sebagai tujuan dalam hidupnya hal tersebut yang membuat perilaku yang biasa dilakukan di lingkungan masyarakat tidak mencerminkan ajaran agamanya, remaja yang seharusnya semangat dalam menjalankan ibadah dan menuntut ilmu fakta di lapangan banyak remaja yang bermalas-masalan dalam menjalankan perintah agama dan menuntut ilmu, remaja sudah mulai suka untuk berbohong baik kepada orang tua ataupun orang lain demi mewujudkan apa yang mereka inginkan.⁶

Berhubungan dengan penjelasan diatas, peneliti melihat bahwa santri remaja dari Ponpes Sirojul Mukhlisin Payaman 02 Magelang sudah mulai berkurang dalam menanamkan nilai-nilai religiusitas, keaktifan dalam kegiatan keagamaan juga berkurang, dan bahkan tidak jarang beberapa santri bolos dari pondok. Hal tersebut terjadi disebabkan karena banyaknya santri remaja yang terpengaruh oleh *game online*. Pada prinsipnya disini santri yang disebut adalah seseorang seorang gamers (pemain game), dan santri adalah seorang figure yang terbilang mulia dan dimuliakan banyak orang. Kehadiran santri ditengah-tengah kehidupan sangat penting, karena santri dapat ditiru dan diteladani oleh orang dengan pengalaman keagamaan yang mereka dapatkan dari ponpes tertentu. Namun jika seorang santri sendiri yang justru mendorong untuk berbuat yang kurang beradab, maka perlu dipertanyakan ulang tentang keberagamaannya.

⁶ Said Alwi, *Perkembangan Religiusitas Remaja*, (Yogyakarta: Kaukabah Dipantara, 2014), hlm. 8.

Selain berkurangnya ketaatan santri remaja dalam melaksanakan pembelajaran dalam pondok dan penanaman perilaku yang baik, aktivitas santri remaja yang bermain *game online* juga berdampak pada kegiatan-kegiatan keagamaan misalnya saja kegiatan majelis taklim serta baca Al-qur'an. Bahkan kegiatan ibadah seperti sholat lima waktu secara berjamaah di masjid yang merupakan kewajiban sebagai umat islam sudah mulai di tinggalkan. Seharusnya kegiatan tersebut dilakukan secara berkesinambungan dengan tujuan dapat menanamkan nilai-nilai keagamaan santri remaja sehingga berdampak pada tingkat religiusitas santri tersebut.⁷

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengarahkan permasalahan yang di teliti, sehingga peneliti tertarik untuk mengambil judul "*Dampak Bermain Game online Terhadap Keberagamaan Santri Remaja Pondok Pesantren Sirojul Mukhlisin Payaman 02 Magelang*".

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah serta pembatasan masalah yang telah difokuskan pada penulisan kali ini, maka dapat dikemukakan perumusan masalah sebagai berikut :

1. Mengapa Santri Ponpes Sirojul Mukhlisin Payaman 02 Magelang bermain *game online*?

⁷ Hasil pengamatan pra penelitian.

2. Bagaimana dampak *game online* pada keberagaman para Santri Remaja di Ponpes Sirojul Mukhlisin 02 Magelang?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

- a. Untuk mengetahui mengapa santri Ponpes Sirojul Mukhlisin Payaman 02 di Magelang bermain *game online*.
- b. Untuk mengetahui pengaruh *game online* pada kematangan beragama para Santri.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memperkaya kajian ilmu Studi Agama Agama khususnya di bidang psikologi agama dan melengkapi khazanah ilmu pengetahuan yang bersifat theologis tentang kematangan beragama. Penelitian ini juga bertujuan untuk menerapkan teori-teori yang berhubungan dengan keberagaman atau religiusitas sebagai dasar untuk mengabalisis keberagaman santri.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini membantu memberikan gambaran kepada pembaca, dan masyarakat tentang keberagaman santri. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan atau pertimbangan bagi masyarakat dalam mengelola dan menumbuhkan kesadaran masyarakat. Dengan bekal ini, dapat

dilakukan penelitian lanjutan oleh penulis lain yang tertarik dengan studi keberagaman santri tersebut.

D. Kajian Pustaka

Setelah penulis mengadakan tinjauan pustaka, mengambil dari beberapa sumber dan tulisan yang ada, berdasarkan survey yang peneliti lakukan ada beberapa kajian yang telah di teliti oleh peneliti terdahulu yang mempunyai relevansi dengan penelitian ini, penelitian-penelitian tersebut antara lain:

Pertama, Jurnal yang ditulis oleh Asep Wahidin, Rahmat Effendi dan Komarudin Shaleh (2014), Dosen Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Bandung, dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Religiusitas Mahasiswa Universitas Islam Bandung”⁸. Memfokuskan pada beberapa aspek antara lain intensitas penggunaan jejaring sosial, proses penggunaan jejaring sosial serta dampak positif dan negatif penggunaan jejaring sosial.

Kedua, Jurnal yang ditulis oleh Mimi Ulfa (2015), mahasiswa Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau, dengan judul “Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan

⁸ Asep Wahidin, Rahmat Effendi dan Komarudin Shaleh, “Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Religiusitas Mahasiswa Universitas Islam Bandung” *Jurnal Dosen Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Bandung*, 2014.

Pekanbaru”⁹. Memfokuskan pada aktivitas penggunaan *game online*, perilaku remaja yang berdampak pada kecanduan *game online*.

Ketiga, Jurnal yang ditulis oleh Yohanes Rikky Dwi Santoso dan Jusuf Tjahjo Purnomo (2017), dengan judul “Hubungan Kecanduan *Game online* terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja”¹⁰. Memfokuskan pada kecanduan *game online* yang berdampak pada penyesuaian sosial pada remaja.

Keempat, Jurnal yang ditulis oleh Anggun Tri Wahyuni (2016) mahasiswa Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Brawijaya, dengan judul penelitian “Hubungan Religiusitas dengan Kecenderungan Perilaku Mengakses Pornografi di Internet pada Remaja”¹¹. Memfokuskan hanya pada religiusitas serta kecenderungan perilaku remaja mengakses pornografi di internet.

Tinjauan pustaka yang peneliti kemukakan di atas peneliti menyakini bahwa penelitian yang akan peneliti lakukan belum pernah ada yang melakukan penelitian. Perbedaan dengan literatur yang pertama adalah peneliti pertama memfokuskan pada beberapa aspek antara lain intensitas

⁹ Mimi Ulfa, “Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan Hr .Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru” *Jurnal Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau*, 2015.

¹⁰ Yohanes Rikky Dwi Santoso dan Jusuf Tjahjo Purnomo, *Hubungan Kecanduan Game online Terhadap Penyesuain Sosial Pada Remaja*. Jurnal 2017.

¹¹ Anggun Tri Wahyuni, “Hubungan Religiusitas dengan Kecenderungan Perilaku Mengakses Pornografi di Internet pada Remaja”, *Jurnal Mahasiswa Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Brawijaya*. 2016

penggunaan jejaring sosial, proses penggunaan jejaring sosial serta dampak positif dan negatif penggunaan jejaring sosial. Sedangkan dalam penelitian yang akan peneliti lakukan memfokuskan pada penggunaan *game online* pada santri remaja serta dampak *game online* terhadap keberagaman santri remaja.

Perbedaan dengan literatur yang kedua adalah peneliti kedua memfokuskan pada aktivitas penggunaan *game online*, perilaku remaja yang berdampak pada kecanduan *game online* sedangkan dalam penelitian yang peneliti lakukan lebih kepada aktivitas penggunaan *game online* yang berdampak pada religiusitas remaja. Perbedaan dengan literatur yang keempat adalah peneliti yang keempat lebih memfokuskan pada religiusitas serta kecenderungan perilaku remaja mengakses pornografi di internet sedangkan dalam penelitian yang peneliti lakukan adalah kecenderungan remaja menggunakan *game online* yang berdampak pada menurunnya religiusitas santri remaja.

E. Kerangka Teori

Berdasarkan latar belakang masalah, penelitian ini akan di fokuskan pada keberagaman santri remaja yang bermain *game online*. Teori yang akan di gunakan dalam penelitian ini adalah teori dari Glock & Stark yaitu konsep religiusitas atau keberagaman. Glock dan Stark menyebutkan bahwa keberagaman seseorang dapat dianalisis dalam lima dimensi ini: keyakinan, praktik agama, pengetahuan, pengalaman, dan konsekuensi.¹²

¹² Rodney Stark and Charles Y. Glock, *American Piety: The Nature of religious*

1. Dimensi Keyakinan

Dimensi keyakinan terdiri dari harapan bahwa orang yang beragama akan memiliki pandangan ideologis tertentu, bahwa ia akan mengakui kebenaran ajaran agama. Setiap agama mempertahankan seperangkat keyakinan yang diharapkan untuk diratifikasi oleh para penganutnya.¹³

Dimensi keyakinan keagamaan menunjuk pada seberapa tingkat keyakinan seseorang terhadap kebenaran ajaran-ajaran agamanya, terutama terhadap ajaran-ajaran yang bersifat fundamental dan dogmatik. Di dalam keberislaman, isi dimensi keimanan menyangkut keyakinan tentang Allah, para Malaikat, Nabi/Rasul, kitab-kitab Allah, surga dan neraka, serta qadha dan qadhar.¹⁴

2. Dimensi Praktek Agama

Dimensi ini mencakup perilaku pemujaan, ketaatan, dan hal-hal yang dilakukan orang untuk menunjukkan komitmen terhadap agama yang dianutnya. Praktek-praktek agama ini terdiri dari dua kelas penting :

a. Ritual

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

b. Ketaatan

commitment (London: University Of California Press, 1968) ,hlm. 14.

¹³ Rodney Stark and Charles Y. Glock, *American Piety: The Nature of religious* ,hlm. 14.

¹⁴ Djamaludin Ancok dan Suroso F.N, *Psikologi Islam Solusi Atas Problem-Problem Psikologi*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 1994), hlm. 80

Pada dimensi ini menunjuk pada seberapa tingkat kepatuhan seseorang dalam mengerjakan kegiatan-kegiatan ritual sebagaimana disuruh dan dianjurkan oleh agamanya. Dalam keberislaman, dimensi praktek agama menyangkut pelaksanaan sholat, puasa, zakat, haji, membaca al-qur'an, doa, zikir, ibadah kurban, iktikaf dimasjid pada bulan puasa, dan sebagainya.¹⁵

3. Dimensi Pengetahuan Agama

Dimensi pengetahuan mengacu pada harapan bahwa orang-orang 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 prasyarat yang diperlukan untuk penerimaannya. Namun, kepercayaan tidak harus mengikuti dari pengetahuan, juga tidak semua dari pengetahuan agama bergantung pada keyakinan. Lebih jauh lagi, seseorang mungkin memegang suatu kepercayaan tanpa benar-benar memahaminya, yaitu kepercayaan dapat ada atas dasar pengetahuan yang sangat sedikit.¹⁶

Dimensi ini mengacu kepada harapan bahwa orang-orang yang beragama paling tidak memiliki sejumlah minimal pengetahuan mengenai dasar-dasar keyakinan, ritus, kitab suci, tradisi-tradisi. Dimensi pengetahuan dan keyakinan jelas berkaitan satu sama lain

¹⁵ Djamaludin Ancok dan Suroso F.N, *Psikologi Islam Solusi*, hlm.80

¹⁶ Rodney Stark and Charles Y. Glock, *American Piety: The Nature of religious* ,hlm. 16.

karena pengetahuan mengenai suatu keyakinan adalah syarat bagi penerimaannya, walaupun demikian, keyakinan tidak perlu diikuti oleh syarat pengetahuan, juga semua pengetahuan tidak selalu bersandar pada keyakinan.¹⁷

Pada dimensi ini seberapa tingkat pengetahuan dan pemahaman seseorang terhadap ajaran-ajaran agamanya, terutama mengenai ajaran-ajaran pokok dari agamanya, sebagaimana termuat dalam kitab sucinya. Dalam keberislaman, dimensi ini menyangkut pengetahuan tentang isi Al-qur'an, pokok-pokok ajaran yang harus diimani dan dilaksanakan (rukun islam dan rukun iman), hukum-hukum islam, sejarah islam dan sebagainya.¹⁸

4. Dimensi Eksperensial/Pengalaman

Dimensi ini berisikan dan memperhatikan fakta bahwa semua agama mengandung pengharapan-pengharapan tertentu, meski tidak tepat jika dikatakan bahwa seseorang yang beragama dengan baik pada suatu waktu akan mencapai pengetahuan subjektif dan langsung mengenai kenyataan terakhir (kenyataan terakhir: bahwa dia kan mencapai suatu keadaan kontak dengan perantara supernatural). Dimensi ini berkaitan dengan pengalaman keagamaan, perasaan-perasaan, persepsi-persepsi, dan sensasi-sensasi yang dialami seorang pelaku didefinisikan oleh suatu

¹⁷ Roland Robertson, *AGAMA : dalam analisa dan interpretasi sosiologis*, hlm. 297

¹⁸ Djamaludin Ancok dan Suroso F.N, *Psikologi Islam Solusi* hlm.81

kelompok keagamaan (atau suatu masyarakat) yang melihat komunikasi, walaupun kecil, dengan kenyataan terakhir, dengan otoriti transendental.¹⁹ Dimensi pengalaman menunjuk pada seberapa tingkatan seseorang berperilaku dimotivasi oleh ajaran-ajaran agamanya, atau bagaimana individu berelasi dengan dunianya, terutama dengan manusia lain. Dalam keberislaman, dimensi ini meliputi perilaku suka menolong, bekerjasama, berderma, menyejahterakan dan menumbuh kembangkan orang lain, mengakkan keadilan dan kebenaran, berlaku jujur, memafkan, menjaga lingkungan hidup, menjaga amanat, tidak mencuri, tidak korupsi, tidak berjudi, tidak meminum minuman mematuhi norma-norma islam dalam perilaku seksual, berjuang untuk hidup sukses menurut hukum islam dan sebagainya.²⁰ Pada dimensi ini juga pada seberapa jauh tingkat seseorang dalam merasakan dan mengalami perasaan-perasaan dan pengalaman pengalaman religius. Dalam keberislaman dimensi ini terwujud dalam perasaan dekat/akrab dengan Allah, perasaan doa-doanya sering terkabul, perasaan bahagia karena menuhankan Allah, perasaan bertawakal (pasrah diri secara positif) kepada Allah, perasaan khusuk ketika melaksanakan sholat dan berdoa, perasaan tergetar ketika mendengar adzan atau ayat-ayat al-qur'an, perasaan bersyukur kepada Allah akan mendapat peringatan atau pertolongan dari Allah.²¹

¹⁹ Roland Robertson, *AGAMA : dalam analisa dan interpretasi sosiologis*, hlm. 298

²⁰ Djamaludin Ancok dan Suroso F.N, *Psikologi Islam Solusi* hlm. 80-81.

²¹ Djamaludin Ancok dan Suroso F.N, *Psikologi Islam Solusi*, hlm. 82.

5. Dimensi Konsekuensial (*Religiusitas effect*)

Dimensi konsekuensi komitmen keagamaan berbeda dengan empat dimensi lainnya. Ini mengidentifikasi efek dari keyakinan agama, praktik, pengalaman, dan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari seseorang. Gagasan tentang “perbuatan”, dalam pengertian teologis, dikonotasikan disini. Meskipun agama banyak mengatur tentang bagaimana penganutnya harus berpikir dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari, tidak sepenuhnya jelas sejauh mana konsekuensi agama merupakan bagian dari komitmen agama atau sekedar mengikuti darinya.²²

Konsekuensi komitmen agama berkelainan dari keempat dimensi yang sudah dibicarakan diatas. Dimensi ini mengacu pada identifikasi akibat-akibat keyakinan keagamaan, praktik, pengalaman, dan pengetahuan seseorang dari hari kehari. Istilah kerja dalam pengertian teologis digunakan disini titik walaupun agama banyak menggariskan bagaimana pemeluknya seharusnya berpikir dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari sepenuhnya jelas sebatas mana konsekuensi agama merupakan bagian dari komitmen keagamaan atau semata-mata berasal dari agama. Dimensi ini tercermin dalam perilaku yang menjalankan perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya seperti jujur dan tidak berbohong.²³

²² Rodney Stark and Charles Y. Glock, *American Piety: The Nature of religious* ,hlm. 16.

²³ Roland Robertson, *AGAMA : dalam analisa dan interpretasi sosiologis*, hlm. 297

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan focus penelitian kualitatif yaitu berkaitan dengan sudut pandang individu-individu yang diteliti, uraian rinci tentang konteks, sensitivitas terhadap proses dan sebagainya dapat dirunut kepada akar-akar epistemologinya.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Dalam buku “Metode Penelitian Ilmu Sosial” Muhammad Idrus, observasi atau pengamatan merupakan aktifitas pencatatan fenomena yang dilakukan secara sistematis. Dalam penelitian ini penulis akan mengamati seluruh aktifitas santri dengan factor-faktor yang mempengaruhi keberagamaannya.

Observasi yang penulis lakukan adalah obserfasi partisipatif.

Observasi partisipatif adalah pengamatan yang melibatkan peneliti dalam kegiatan orang yang menjadi sasaran penelitian, tanpa mengakibatkan perubahan pada kegiatan atau aktivitas yang bersangkutan dan tentu saja dalam hal ini penulis tidak menutupi dirinya selaku peneliti.²⁴ Observasi ini dilakukan pada tanggal 20 Agustus sampai 04 September 2021, observasi ini dilakukan untuk

²⁴ Muhammad Idrus, *Metode Penelitian Ilmu Sosial Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2009), hlm. 101.

mengetahui sejarah dan tata tertib pondok dan juga mengenai sejauh mana perkembangan atau jumlah santri gamers di ponpes tersebut.

b. Interview atau Wawancara

Interview atau wawancara yang telah penulis lakukan dengan menggunakan wawancara terstruktur, biasa dilakukan oleh penulis dengan terlebih dahulu mempersiapkan bahan pertanyaan yang akan diajukan dalam wawancaranya nanti.²⁵ Wawancara yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah mengajukan pertanyaan kepada 10 orang yang merupakan santri gamers. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan pada tanggal 18-20 Oktober 2021.

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai isi dan pembahasan, maka proposal ini disusun menurut kerangka sistematik 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.

²⁵ M. Idrus, *Metode Penelitian Ilmu*, hlm 107

Bab kedua membahas mengenai gambaran umum ponpes tersebut, mulai dari letak geografis, sejarah berdirinya, kepemimpinan dan sebagainya. Penjelasan dari bab ini bertujuan untuk mengetahui situasi dari ponpes tersebut.

Bab ketiga mendeskripsikan *game online* dan keberagaman atau religiusitas, dan bentuk sikap keberagaman yang dialami oleh santri, uraian pada bab ini dimaksudkan untuk menjelaskan secara rinci dan mendalam macam-macam bentuk keberagaman santri.

Bab keempat mendeskripsikan dampak *game online* terhadap keberagaman santri. Hal ini dimaksudkan untuk menjelaskan secara rinci kontribusi game terhadap keberagaman santri.

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

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah dilakukan pembahasan serta penguraian terkait dalam penulisan ini mengenai Dampak *Game online* Terhadap Keberagamaan Santri Remaja Pondok Pesantren Sirojul Mukhlisin Payaman 02 Magelang, maka penulis menarik kesimpulan bahwa:

1. Penggunaan *game online* pada santri remaja (gamers) di Pondok Pesantren Sirojul Mukhlisin Payaman 02 relatif tinggi, hal tersebut terlihat dari pesatnya perkembangan informasi dan komunikasi membuat orang dengan mudah mengakses informasi termasuk para santri remaja. Salah satu perkembangan teknologi yang sedang berkembang pesat akhir-akhir ini adalah perkembangan *game online*. Hal tersebut kemudian di dukung oleh semakin banyaknya tempat-tempat bermain *game online* seperti Warung game (warnet).
Antusiasme para santri remaja (gamers) di sebabkan oleh adanya tekanan dari teman, *game online* semakin variatif, serta kurangnya pengawasan dari orang tua masing-masing santri gamers.
2. *Game online* dikalangan santri remaja (gamers) Pondok Pesantren Sirojul Mukhlisin Payaman 02 Magelang berdampak pada tingkat keberagamaan santri. Tidak sedikit santri yang gemar bermain *game online* mengalami penurunan prestasi di sekolah atau pondok.

Bahkan para santri gamers tersebut mengalami penurunan kegiatan ibadah, mengalami masalah dengan kepribadiannya, serta berperilaku kurang baik pada orang tua.

B. Saran-saran

Berkenaan dengan penulisan Dampak *Game online* Terhadap Keberagaman Santri Sirojul Mukhlisin Payaman 02 Magelang, berikut penulis berikan saran sebagai berikut:

1. Meningkatkan pengawasan terhadap anak khususnya yang masih berstatus sebagai pelajar (santri), baik dalam bentuk perhatian maupun sikap tegas terhadap mereka seperti membatasi penggunaan handphone dan juga membatasi anak untuk bermain *game online*.
2. Memberikan pemahaman kepada para santri mengenai dampak negative dari bermain *game online*. Karena *game online* dapat membuat anak (santri) menjadi malas belajar, malas melaksanakan kegiatan keagamaan seperti ibadah, serta dapat mengganggu kesehatan contohnya kesehatan mata yang disebabkan oleh radiasi dari handphone tersebut.
3. Memperketat peraturan yang ada dalam pondok agar para santri gamers tidak dengan mudah berkeliaran keluar dari pondok.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Said. *Perkembangan Religiusitas Remaja*, (Yogyakarta: Kaukabah Dipantara 2014).
- Cohen, J. Bruce. *Peranan Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009).
- D.W, Rukmana Nana, *Meraih Sukses dan Kebahagiaan Hidup* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2006).
- Djamaluddin, Ancok. dan Suroso Nashori Fuad, *Psikologi Islami* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005).
- Donath, S. Judits. dalam Marc A. Smith dan Peter Kollock, *Comunities in Cyberspace*(London, Routledge, 2009).
- Firdaus, Ahmad. *Game online*
<https://repository.stkipgrisumenep.ac.id/623/7/BAB%20II%20AKHMAD%20FIRDAUS.pdf>, Diakses pada tanggal 17 Agustus 2021 Pukul 15:30 WIB
- Harsan, Alif. *Jago Main Game online*, Jakarta: PT. TransMedia, 2011.
- Henry, Samuel. *Panduan Praktis Membuat Game 3D* (Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu, 2017).
http://repository.uin-suska.ac.id/13547/7/7.%20BAB%20II_201860PSI.pdf, hlm 10, diakses Pada Tanggal 10 Agustus 2021 pukul 17:25 WIB
- Idrus, Muhammad. *Metode Penelitian Ilmu Sosial Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*, Jakarta: Penerbit Erlangga, 2009.
- Ismail, Andang. *Education Games*, Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif, Yogyakarta: Pilar Media, 2016.
- Ismail, Roni. *Keberagamaan Koruptor Menurut Psikologi* (Tinjauan Orientasi Keagamaan dan Psikografi Agama), Jurnal Esensia, Vol. XIII No. 2 Juli 2012.
- Konsultasi mengenai sejarah dan perkembangan Pondok via WAG dengan Ustadz Muhammad Yusuf, salah satu satf pengajar di Pondok Pesantren Sirojul Mukhlisin Payaman 02 Magelang, tanggal 20 Agustus 2021 pukul 09:30

- Mead dalam karyanya *Me My Self and I* Tentang konsep ini secara singkat lihat Jhonson, d Doyle Paul, “Teori sosiologi Klasik dan Modern” (jilid II, terj.Robert M.Z.Lawang, Jakarta, Gramedia, 2006).
- MZ. MOHUH *Pengertian Santri Menurut Zamakhsyari Dhofier*, <http://repo.iain.tulunagung.ac.id/16011/5/BAB%20II.pdf>, hlm. 10-11. Diakses pada Tanggal 8 Agustus 2021 Pukul 16:10 WIB
- Nad2 *Perkembangan dan Dampak Game online di Indonesia* <http://dayswitnadee.com/2007/12/perkembangan-dan-dampak-game-online-di.html>, Diakses pada tanggal 14 Juli 2021 Pukul 22:48 WIB
- Payaman, Secang, magelang-UM Surabaya https://p2k.um-surabaya.ac.id/ind/3045-2942/Payaman-Secang-Magelang_61262_um-surabaya_p2k-um-surabaya.html, di akses pada tanggal 28 Agustus 2021 pukul 10:00
- Prasetyana Zahrotin, Mariyati Ika Lely, “*Hubungan Antara Religiusitas Dengan Regulasi Diri Pada Santri Madrasah Diniyah di Sidoarjo*”, Jurnal Psikologi Univesitas Muhammadiyah Lampung, Vol.2 No. 2, Agustus 2020.
- Profil Kec. Secang Kab. Magelang, <https://kecamatansecang.magelangkab.go.id/home/detail/tentang-kami/7>, diakses pada Tanggal 28 Agustus 2021 pukul 18:00 WIB
- Rahmat, Jalaluddin. *Psikologi Agama* (Sebuah Pengantar): Penyunting, Ahmad Baiquni Ed. 2. Bandung: PT Mizan Pustaka, 2021.
- Ridho, Sepri. *Game online dan Religiusitas Remaja (Studi di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara)*, Tugas Akhir Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. (2018)
- Rini, Ayu. *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak* (Jakarta: Pustaka Mina, 2011).
- Santoso, Dwi Rikky Yohanes. dan Purnomo Tjahjo Jusuf, *Hubungan Kecanduan Game online Terhadap Penyesuain Sosial Pada Remaja*. Jurnal 2017.
- Soegeng Santoso, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game online* (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2010).
- Stark, Rodney and Charles Y. Glock. *American Piety: The Nature of religious commitment*. London: University Of California Press, 1968.

Term cyberspace diperkenalkan tahun 1984 oleh William Gibson dalam novelnya *neuromancer* (sebelumnya cyberspace disebut sebagai the net, the web the cloud, the matrix, the metaverse, the datasphar, the electronic frontier, the information superhighway ,dll). <http://or.id>,

Thouless H. Robert, *Pengantar Psikologi Agama* (Jakarta: Rajawali, 1992).

Ulfa, Mimi. “*Pengaruh Kecanduan Game online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan Hr .Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*” *Jurnal Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau*, 2015.

Wahidin, Asep. Effendi Rahmat dan Shaleh Komaruddin, “*Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Religiusitas Mahasiswa Universitas Islam Bandung*” *Jurnal Dosen Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Bandung*, 2014.

Wahyuni, Tri Anggun. “*Hubungan Religiusitas dengan Kecenderungan Perilaku Mengakses Pornografi di Internet pada Remaja*”, *Jurnal Mahasiswa Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Brawijaya*. 2016

Wawancara dengan Agus Abd Rahman Santi Pondok Pesantren Sirojul Mukhlisin Payaman 02 Magelang 20 Oktober 2021

Wawancara dengan Aswandi Santi Pondok Pesantren Sirojul Mukhlisin Payaman 02 Magelang tanggal 19 Oktober 2021

Wawancara dengan Aswar Santi Pondok Pesantren Sirojul Mukhlisin Payaman 02 Magelang 19 Oktober 2021

Wawancara dengan Fajrul Hidayat Santi Pondok Pesantren Sirojul Mukhlisin Payaman 02 Magelang tanggal 20 Oktober 2021

Wawancara dengan Herliwiranata Santi Pondok Pesantren Sirojul Mukhlisin Payaman 02 Magelang tanggal 19 Oktober 2021

Wawancara dengan Irwansyah Santi Pondok Pesantren Sirojul Mukhlisin Payaman 02 Magelang tanggal 20 Oktober 2021

Wawancara dengan Moh Ansar Santi Pondok Pesantren Sirojul Mukhlisin Payaman 02 Magelang tanggal 19 Oktober 2021

Wawancara dengan Nasruddin Santi Pondok Pesantren Sirojul Mukhlisin Payaman 02 Magelang 20 Oktober 2021

Wawancara dengan Samsul Santi Pondok Pesantren Sirojul Mukhlisin Payaman
02 Magelang 19 Oktober 2021

Wawancara dengan Wahyudin Santi Pondok Pesantren Sirojul
Mukhlisin Payaman 02 Magelang 19 Oktober 2021

Yasmadi. *Modernisasi Pesantren*, (Ciputat: PT Ciputat Press, 2005)

Zakiah, Drajat. *Ilmu Jiwa Agama* (Jakarta: Bulan Bintang, 2005).

