

**PERTUMBUHAN KEAGAMAAN SANTRI PEMAIN *GAME*
MOBILE LEGEND DI PONDOK PESANTREN ANWAR
FUTUHIYYAH SLEMAN**



Diajukan Kepada Fakultas Ushuludin Dan Pemikiran Islam
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Studi Agama-Agama (S.Ag)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Oleh:
Daril Aristu Firmansyah
NIM.: 18105020007

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

2023

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Daril Aristu Firmansyah

NIM : 18105020007

Fakultas : Ushuluddin dan Pemikiran Islam

Alamat Asal : Bungurasih Barat no 20, Bungurasih, Waru, Sidoarjo

Alamat di Yogyakarta: Jalan Pendak Baru, Bangkutapan, Bangkutapan, Kab Bantul DI Yogyakarta

Telp/HP : 08813801162

Judul Skripsi : *Pertumbuhan Keagamaan Santri Pemain Game Online Mobile Legend di Pondok Pesantren Anwar Futuhiyyah Sleman*

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa:

1. Skripsi yang saya ajukan adalah benar asli karya ilmiah yang saya tulis sendiri.
2. Bilamana Skripsi telah dimunaqasyahkan maka saya bersedia dan sanggup merevisi dalam waktu 2 (dua) bulan terhitung dari tanggal munaqasyah. Jika lebih dari 2 (dua) bulan revisi skripsi belum terselesaikan, maka saya bersedia dinyatakan gugur dan bersedia munaqasyah kembali dengan biaya sendiri.
3. Apabila kemudian hari ternyata diketahui bahwa karya tersebut bukan karya ilmiah saya (plagiasi), maka saya bersedia menanggung sanksi untuk dibatalkan gelar kesarjanaan saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta,
Saya yang menyatakan,

Daril Aristu firmansyah
NIM. 18105020007

SURAT PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

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 : Daril Aristu Firmansyah

NIM : 18105020007

Judul : *Pertumbuhan Keagamaan Santri Pemain Game Online Mobile*

Legend di Pondok Pesantren Anwar Futuhiyyah Sleman

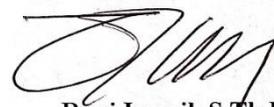
Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Ushuluddin Dan Pemikiran Islam Prodi Studi Agama-Agama, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir saudara tersebut di atas dapat segera di munaqosyahkan. atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 12 Desember 2022

Pembimbing,



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

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 512156 Fax. (0274) 512156 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-147/Un.02/DU/PP.00.9/01/2023

Tugas Akhir dengan judul : PERTUMBUHAN KEAGAMAAN SANTRI PEMAIN GAME MOBILE LEGEND DI
PONDOK PESANTREN ANWAR FUTUHIYYAH SLEMAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : DARIL ARISTU FIRMANSYAH
Nomor Induk Mahasiswa : 18105020007
Telah diujikan pada : Jumat, 13 Januari 2023
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: 63c8b1270a19



Penguji II

Siti Khodijah Nurul Aula, M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 63c8e11d4d6d6



Penguji III

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

Valid ID: 63c8d4819804



Yogyakarta, 13 Januari 2023
UIN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam

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

Valid ID: 63d09191962f

MOTTO

“Saat sulit, bersandar dan tetaplah kuat. Ingat, ini untuk menjadi lebih baik. Ini untuk kamu sendiri, bukan melawanmu.”

(Maxime Lagace)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

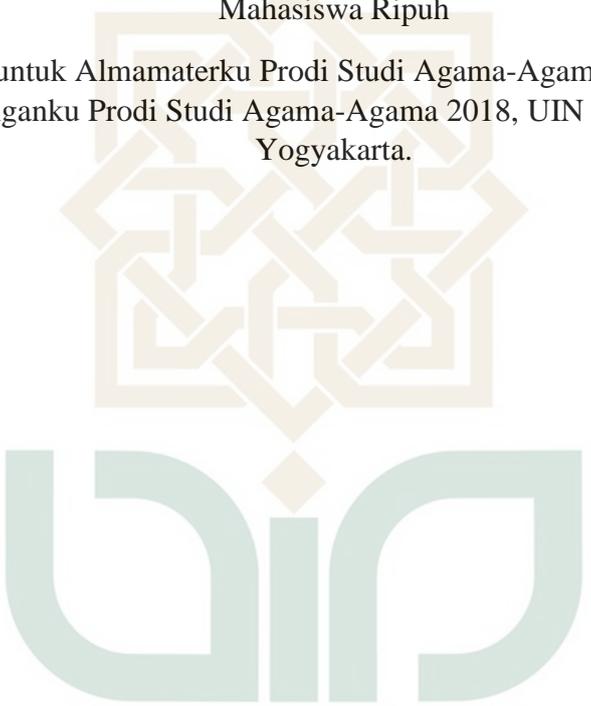
HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Pertama, Kepada kedua orang tua saya tercinta, Ibu Astutik, Bapak Sugijanto,
Adik saya Karirin Dora Safitri dan Marva Risma Lailany

Kedua, untuk sahabat dan teman-teman baik saya khususnya Himpunan
Mahasiswa Ripuh

Ketiga, untuk Almamaterku Prodi Studi Agama-Agama, dan sahabat
seperjuanganku Prodi Studi Agama-Agama 2018, UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, inayah, dan kenikmatan-Nya, sehingga dalam hal ini penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul *Pertumbuhan Keagamaan Santri Pemain Game Online Mobile legend* di Pondok Pesantren Anwar Futuhiyyah Agama. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Studi Agama (S. Ag) di Jurusan Studi Agama, Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam.

Sebagai salah satu proses. Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak, dari mulai proses awal penentuan judul, proses bimbingan, peminjaman buku referensi, diskusi keilmuan terkait skripsi yang disusun, dan hal lainnya yang telah membantu kelancaran dan penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu dengan kerendahan hati dan penuh rasa hormat, penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya, khususnya kepada:

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Dr. Inayah Rohmaniyah, S.Ag., M.Hum., M.A. selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam.
3. Dr. Dian Nur Anna, S.Ag., M.A. selaku Kepala Prodi, Studi Agama-Agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam.
4. Aida Hidayah, S.Th.I, M.Hum. selaku sekretaris Prodi Studi Agama-Agama Fakultas Ushuluddin dan pemikiran Islam.
5. Bapak Khairullah Zikri, S.Ag. M.A.S.T.Rel. selaku Dosen UIN Sunan

Kalijaga Yogyakarta, sekaligus Dosen Pendamping Akademik.

6. Roni Ismail, S.Th.I, M.S.I. selaku Dosen UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, sekaligus selaku Dosen Pembimbing Skripsi saya, yang dengan sabar dan ikhlas membimbing dan mengarahkan saya dalam proses pembuatan skripsi ini.
7. Kepada Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, khususnya kepada Dosen Prodi Studi Agama-Agama yang telah memberikan ilmu berupa pengetahuan, pengalaman dan wawasan kepada saya pribadi, semoga dapat bermanfaat dan memberi barokah. Aamiin.
8. Kepada seluruh Staf Tata Usaha Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam yang mana telah membantu dalam setiap tahapan-tahapan administrasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepada seluruh Staf Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta maupun perpustakaan luar, yang telah melayani dan mengarahkan untuk mencari bahan atau referensi dalam penyusunan skripsi ini.
10. Kepada Pengasuh Pondok Pesantren Anwar Futuhiyya Bapak Kyai Muhammad Labib, lurah Pondok Pesantren Anwar santri Kang Faiz dan Pembina Santri Kang Fatah Agung Pambudi yang telah mengizinkan dan membantu dalam penulisan skripsi ini.
11. Orang tua tercinta, Ibu Astutik dan Bapak Sugijanto yang telah dengan ikhlas memberikan kasih sayang dan pengorbanan tiada tara dalam hidup penulis.

12. Kakak saya Marrosandy Bagus Saputra dan adek saya Karirin Dora Safitri, Marva Risma Lailany seluruh keluarga besar yang telah memberikan motivasi untuk segera menyelesaikan perkuliahan dan juga tugas akhir.
13. Bapak Kyai Muhammad Labib dan keluarga besar Pondok Pesantren Anwar Futuhiyyah, yang telah memberikan teladan dan ilmu yang bermanfaat bagi kebaikan di dunia dan akhirat.
14. Seluruh teman-teman Prodi Studi Agama-Agama angkatan 2018 dan terkhusus Tsabitah, Khusnul, Vella, Irfan, Alwi, Fikri, Agus, Zain, Aqil, yang telah banyak menemani dalam hal bertukar pikiran selama perkuliahan dan keseharian sebagai mahasiswa.
15. Teman-teman Kelompok KKN Angkatan 105 Desa Tepus, Haris, Mayang, Alwi, Arini, Lala, Abidin, Azka, Alfi, Atya, yang banyak menginspirasi dalam berbagai ide yang dituangkan selama melakukan Kuliah Kerja Nyata.
16. Terkhusus Mayang Sahita Setya Rini, S.IP, yang senantiasa memberikan doa, nasihat, dan semangatnya dengan seluruh cinta dan kasih sayangnya sehingga penulis dapat berada di titik ini.
17. Tidak lupa pula penulis ucapkan banyak terima kasih untuk semua pihak yang turut membantu dan mendukung, baik moril maupun material yang tidak dapat penulis sebut satu persatu.

Semoga Allah SWT meridhai dan melindungi kita semua. Aamiin.

Semoga semua kebaikan dan bantuan selama ini menjadi ladang pahala bagi kita

semua dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima segala kritik dan saran dari pembaca untuk perbaikan selanjutnya. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan juga pembaca sekalian.



ABSTRAK

Santri idealnya keagamaan bagus, termasuk pertumbuhan keagamaannya. tetapi santri juga sama halnya seperti remaja pada umumnya yang juga bermain *game online* dampak *game online* banyak negatifnya seperti mudah emosi, mengalami perubahan mood, kesantansi tidak teratur. Dalam penelitian ini, akan membahas pertumbuhan keagamaan santri pemaen Mobil Legend. Objek kajian dalam penelitian ini, Pesantren Anwar Futuhiyyah Sleman. Dengan lima narasumber santri dari Pondok Pesantren tersebut. Dalam penelitian ini, menggunakan menggunakan analisis data Teori William James yang menilai secara garis besar sikap dan perilaku keagamaan dapat dikelompokkan menjadi dua tipe, yaitu. Tipe orang yang sakit jiwanya *Sick Soul* dan Tipe orang yang sehat jiwanya *Healthy Minded*. Kedua tipe ini menunjukkan perilaku dan sikap agama yang berbeda. Kedua tipe ini merupakan predisposisi kepribadian seseorang untuk melihat dunia sesuai dengan persepsi mereka, sehingga akan berpengaruh terhadap cara pandang keberagaman mereka.

Metode yang digunakan di dalam penelitian ini ialah metode kualitatif. Dalam penelitian ini menggunakan data melalui data primer dan data sekunder. Untuk memperoleh data primer akan dilakukan interview secara langsung kepada beberapa pihak terkait yakni dari lima santri sebgai narasumber. Sedangkan data sekunder ialah data yang didapatkan melalui berbagai sumber literatur dari berbagai penelusuran sesuai dengan kajian maupun luar kajian untuk membantu dan mendukung dalam proses pengolahan data dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan teori pertumbuhan keagamaan *Sick Soul* dan *Healthy Minded* Wiliam James sebagai alat untuk menganalisis temuan.

Temuan Penelitian, dari hasil analisis menggunakan teori William James, para narasumber yang berstatus santri dan mahasiswa di Pondok Pesantren Anwar Futhuriyyah. Lebih condong terhadap pertumbuhan keagamaan *Healthy Minded*, yang dimana miliki rasa optimis dan gembira, Ekstrovet atau senang berintraksi sosial, dan menyukai ajaran keagamaan ketauhitan yang luwes dan tidak kaku. Walaupun terkadang mereka memanfaatkan waktu luangnya untuk bermain *game mobile legend*. Dengan demikian, dalam hal ini sangat minim para santri merasakan faktor-faktor pertumbuhan keagamaan *Sick Soul*.

Kata kunci: *Healthy Minded, Sick Soul, Mobile Legend, Santri*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
SURAT PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan Penelitian	11
D. Kegunaan Penelitian	12
E. Tinjauan Pustaka	12
F. Kerangka Teori	17
G. Metode Penelitian	20
H. Sistematika Penelitian.....	23
BAB II GAMBARAN UMUM PONDOK PESANTREN ANWAR FUTUHIYAH	25
A. Sejarah Pondok Pesantren Anwar Futuhiyah.....	25
B. Letak Geografis Pondok Pesantren Anwar Futuhiyah.....	27
C. Profile Pondok Pesantren Anwar Futuhiyah.....	29
D. Jadwal Ngaji Pondok Pesantren Anwar Futuhiyah.....	31
E. Struktur Pengurusan Pondok Pesantren Anwar Futuhiyah.....	38

BAB III AKTIVITAS SANTRI PEMAIN <i>GAME MOBILE LEGEND</i>	
PONDOK PESANTREN ANWAR FUTUHIYAH.....	41
A. Sejarah dan Deskripsi Game <i>Mobile Legend</i>	41
B. Aktivitas Harian Santri Pemain Game <i>Mobile Legend</i>	48
C. Aktivitas Keagamaan Santri Pemain Game <i>Mobile Legend</i>	54
BAB IV TIPE PERTUMBUHAN KEAGAMAAN SANTRI PEMAIN <i>GAME MOBILE LEGEND</i> PONDOK PESANTREN	57
A. Pertumbuhan Keagamaan Sick Soul Santri Pemain <i>Mobile Legend</i> ..	57
B. Pertumbuhan Keagamaan Healthy Minded Santri Pemain <i>Mobile Legend</i>	61
C. Analisis Pertumbuhan Keagamaan Sick Soul Dan Healthy Minded Santri Pemain <i>Mobile Legend</i>	66
BAB V PENUTUP.....	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jadwal Ngaji Pondok Pesantren Anwar Futuhiyyah Ahad	31
Tabel 2.2 Jadwal Ngaji Pondok Pesantren Anwar Futuhiyyah Senin.....	32
Tabel 2.3 Jadwal Ngaji Pondok Pesantren Anwar Futuhiyyah Selasa.....	33
Tabel 2.4 Jadwal Ngaji Pondok Pesantren Anwar Futuhiyyah Rabu	34
Tabel 2.5 Jadwal Ngaji Pondok Pesantren Anwar Futuhiyyah Kamis	35
Tabel 2.6 Jadwal Ngaji Pondok Pesantren Anwar Futuhiyyah Jum'at.....	35
Tabel 2.7 Jadwal Ngaji Pondok Pesantren Anwar Futuhiyyah Sabtu.....	36



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Game Mobile Legend.....	42
Gambar 3.2 In Game Mobile Legend	43
Gambar 3.3 <i>Hero Mid Lane</i> Sumber gambar Aplikasi <i>Mobile Legend</i>	44
Gambar 3.4 <i>Hero Jungler</i> Sumber gambar Aplikasi <i>Mobile Legend</i>	45
Gambar 3.5 <i>Hero Gold Lane</i>	46
Gambar 3.6 <i>Hero Exp Lane</i>	46
Gambar 3.7 <i>Hero Tank Suport</i>	47

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pesantren adalah suatu lembaga Pendidikan islam yang bersifat tradisional yang didalamnya terdapat anak muda dan dewasa untuk mencari ilmu agama islam yang secara terstruktur dan mendalam. Pesantren didirikan untuk mempelajari, memahami, dan mengamalkan ajaran agama islam dengan menekankan pentingnya moral keagamaan guna sebagai pendoman hidup sehari hari. Menurut Syukuri Zarkasyi pesantren didefinisikan sebagai merupak suatu lembaga pendidikan islam asrama dan di dalamnya ada yang bertindak sebagai pendidik dan mempunyai sentral figure yang berupa kiai, dan ada santri, ruang belajar, asrama, dan masjid sebagai sentralnya.¹

Unsur-unsur Pondok Pesantren Ada 5 elemen dalam suatu pondok pesantren, yaitu kyai, pondok, mesjid, santri, pengajaran kitab-kitab klasik. Kyai adalah tokoh sentral dalam satu pesantren, maju mundurnya pesantren ditentukan oleh wibawa dan kharisma sang kyai.

Pondok merupakan tempat tinggal bersama antara kyai dengan para santrinya. di Pondok, seorang santri patuh dan taat terhadap peraturan-peraturan yang diadakan, ada kegiatan pada waktu tertentu yang mesti dilaksanakan oleh santri. Ada waktu belajar, sholat, makan, olah raga, tidur dan bahkan ronda malam. Pada awal perkembangannya, pondok bukanlah semata-mata dimaksudkan sebagai tempat tinggal atau asrama para santri,

¹ B. Marja ni Alwi, "PONDOK PESANTREN: Ciri Khas, Perkembangan, dan Sistem Pendidikannya, Lentera pendidikan, Vol 16, 2 Desember 2013. Hal. 207.

untuk mengikuti dengan baik pelajaran yang diberikan kyai, tetapi juga tempat training atau latihan bagi santri yang bersangkutan agar mampu hidup mandiri dalam masyarakat. Para santri di bawah bimbingan kyai bekerja untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dalam situasi kekeluargaan dan bergotong royong sesama warga pesantren. Tetapi saat sekarang ini tampaknya lebih menonjol fungsinya sebagai tempat pemondokan atau asrama., dan setiap santri dikenakan semacam sewa untuk pemeliharaan pondok tersebut.²

Santri merupakan seorang pelajar yang haus akan ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh seorang kyai. Pengertian santri secara sempit yaitu seorang pelajar sekolah agama. Sedangkan pengertian santri secara luas yaitu santri yang mengacu kepada seorang anggota bagian penduduk Jawa yang menganut Islam dengan sungguh-sungguh menjalankan ajaran Islam, shalat lima waktu dan shalat Jum'at. Menurut Abdurrahman Wahid dalam buku ilmu pendidikan Islam karya Mahfudz Junaidi, santri adalah siswa yang tinggal di pesantren untuk menyerahkan diri.

Menurut tradisi pesantren, terdapat dua kelompok santri. Santri mukim yaitu santri-santri yang berasal dari daerah jauh dan menetap dalam kelompok pesantren. Santri kalong yaitu santri-santri yang berasal dari desa-desa disekeliling pesantren, yang biasanya tidak menetap dalam pesantren (nglajo) dari rumahnya sendiri. Apabila ditinjau dari motivasi santri dan kualitas santri, maka santri dapat dikelompokkan menjadi tiga kelompok, yaitu: Santri yang betul-betul santri, menuntut ilmu untuk diamalkan sebagaimana lazimnya.

² Zulhimna, "Dinamika Perkembangan Pondok Pesantren Di Indonesia" *Jurnal Darul 'ilmi* Vol. 02, No . 02, 2013, hlm, 170.

Santri yang diantara orang tuanya atau walinya ke pesantren dengan maksud semata-mata untuk melepaskan dirinya dari kenakalan anaknya. Santri yang hanya ikut-ikutan saja.³

Masjid merupakan tempat kegiatan ibadah muslimin baik dalam kegiatan ukhrawi maupun duniawi dalam ajaran islam, masjid juga mempunyai fungsi sebagai tempat melaksanakan ibadah sholat berjamaah setiap 5 waktu, di sisi lain mesjid juga berfungsi sebagai tempat belajar mengajar. Biasanya di dalam pesantren sebagai tempat belajar dan mengaji para santri.⁴

Salah satu ciri dari pesantren yaitu adanya pengajaran kitab-kitab klasik. Kitab – kitab yang diajarkan di pesantren biasa dikenal dengan sebutan kitab kuning yang dimana kitab tersebut ditulis oleh ulama ulama Islam zaman pertengahan. Kualitas santri bisa di ukur dari kepintaran dan kemahiran dalam membaca kitab serta mensyarah isi dari kitab tersebut. Untuk santri bisa membaca kitab dengan benar, santri dituntut untuk belajar kitab kitab, seperti nahwu, sharaf, balaghag, ma’ani, dan lain sebagainya.⁵

Pandangan bahwa pendidikan pondok pesantren merupakan lembaga pendidikan keagamaan yang telah lama mempraktikkan pendidikan karakter dalam sistem pendidikannya dapat dibuktikan melalui sistem pendidikannya yang menerapkan konsep pendidikan yang integral, sebuah sistem pendidikan

³ Rizqiyatul Muyassaroh,” Pengaruh Aktivitas Santri Dalam Pembelajaran Kitab *Ta’lim Al-Muta’allim* Terhadap Motivasi Belajar Agama Santri Ma’Had Al-Jami’ah Walisongo Semarang”, Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negri Walisongo, Semarang, 2019, hlm. 9.

⁴ Zulhimna, “Dinamika Perkembangan Pondok Pesantren di Indonesia” *Jurnal Darul ‘ilmi* Vol. 02, No. 02, 2013, hlm, 171.

⁵ Zulhimna, “Dinamika Perkembangan Pondok Pesantren Di Indonesia” *Jurnal Darul ‘ilmi* Vol. 02, No. 02, 2013, hlm, 172.

yang tidak hanya menitik beratkan pada pembelajaran yang menuntut para peserta didik untuk memahami dan menguasai materi-materi ajar yang ada di pesantren, tetapi juga bagaimana peserta didik dapat menerapkan pengetahuan yang didapatkan melalui proses pembelajaran itu dalam kehidupan keseharian mereka. Penanaman nilai-nilai itu dilakukan baik melalui pembelajaran formal maupun melalui kehidupan sehari-hari di pesantren. Relasi santri dengan guru adalah relasi ketaatan, begitu juga relasi santri dengan kyai sebagai pimpinan atau pengasuh pesantren. Santri dilatih untuk hidup mandiri dengan melayani keperluan mereka sehari-hari, mereka juga dilatih untuk hidup sederhana dengan fasilitas pesantren yang serba terbatas. Relasi santri dengan guru adalah relasi ketaatan, begitu juga relasi santri dengan kyai sebagai pimpinan atau pengasuh pesantren.⁶

Seseorang yang berlatar belakang pondok pesantren seringkali dianggap lebih berperilaku baik daripada seseorang yang tidak berlatar belakang pondok pesantren. Masyarakat juga mempunyai keinginan bahwa anaknya berperilaku baik setelah belajar di pondok pesantren. “Pesantren sebagai salah satu lembaga yang berfungsi mencetak generasi muslim yang berilmu dan bisa membimbing masyarakat sangat dipercaya masyarakat, sampai saat ini image masyarakat kepada pesantren adalah salah satu lembaga terbaik yang bisa mendidik anak-anak mereka dengan akhlak yang baik dan ketika sudah tamat belajar di pesantren maka mereka berharap anak-anak mereka mempunyai jaminan akhlak mulia serta kemampuan yang tidak

⁶ Mohammad Masrur, “Figur Kyai dan Pendidikan Karakter di Pondok Pesantren”, Dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan*. Vol. 01, No. 02, 2017, Hal. 277.

sembarang orang bisa terutama ilmu-ilmu agama”.⁷

Teknologi berkembang maju begitu cepat pada awal tahun 1970 -1980, dengan ditandai munculnya penemuan–penemuan elotronik yang sangat menakjubkan dan canggih dan tidak dapat pungkiri perkembangan teknologi yang semakin berkembang membuat dunia industri berlomba dalam menciptakan komputer beserta jaringannya secara dominan. Kemudian, dibalik perkembangan komunikasi dan komputer muncul cabang ilmu baru yang istilah namanya yaitu internet. Kata internet berasal dari bahasa latin *intrrconnected network* yang mempunyai arti suatu kumpulan berbagai jaringan komputer di dunia yang berhubungan untuk membentuk suatu komunikasi global.⁸

Kemajuan teknologi pada saat ini telah merubah dunia yang sangat luas seakan menjadi sangat sempit. Perkembangan teknologi maju begitu pesat, sehingga sistem komunikasi dan komputer berkembang dengan cepat. teknologi memberikan dampak positif bagi kehidupan dengan adanya teknologi kita dapat dimudahkan dalam melakukan setiap kegiatan. Dilihat dari sudut pandang lain, teknologi juga bisa memberikan dampak negatif apabila tidak bisa memanfaatkan perkembangan teknologi dengan baik dan bijaksana.⁹ Teknologi telah membawa manfaat dan kemajuan, namun jangan dilupakan bahwa penggunaan teknologi yang berlebihan dalam menggunakannya dapat

⁷ Suwarno, “Pondok Pesantren dan Pembentukan Karakter Santri (Studi tentang Pengembangan Potensi-Potensi Kepribadian Peserta Didik Pondok Pesantren Terpadu Almultazam Kabupaten Kuningan)”. Dalam Jurnal Ilmiah Kajian Islam. Vol. 2, No. 1, 2017 Hal. 81

⁸ Alfiya Alfian, “Dampak Game Online “Mobile legend” Terhadap Perilaku sosial Mahasiswa Ditinjau Dari Pendekatan Behavior (Studi kasus mahasiswa UIN Sunan Kalijaga yang Berada di Warung Kopi Blandongan) “, Skripsi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2020, hlm. 1.

⁹ Fauziah Mar’ie, “Analisis Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja”, OASIS : Jurnal Ilmiah Kajian Islam, Vol 5. No. 2 Februari 2021, hlm. 43.

juga memberikan dampak buruk bagi si pengguna. Maka dari itu di era perkembangan teknologi sekarang bisa membuat seseorang menjadi kecanduan dalam menggunakan internet dan *game online* khususnya.¹⁰

Era digital telah membawa perkembangan dunia *game* di seluruh dunia berkembang begitu pesat. Terdapat 3,5 miliar pengguna aplikasi *game online* di dunia saat ini. Berdasarkan data tersebut mencakup, usia pemain yaitu 21.5% berusia kurang dari 20 tahun, 49.9% berusia 20-29 tahun, 22.8% berusia 30-39 tahun, dan 5,7% berusia 40 keatas. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pengguna aplikasi *game online* di mulai dari usia anak anak hingga remaja. Melalui toko Aplikasi online Google play store bahwa *Game online* dengan renting bintang paling populer di dunia saat ini dengan memiliki nilai renting bintang 4.2, dengan mencapai 100 juta unduhan dan 20 juta jumlah ulasan yaitu *Game mobile legend*.¹¹

Game mobile legend di Asia tenggara memiliki jumlah pemain menyentuh angka 70 juta. Dari angka tersebut hampir 50% pemain *Game mobile legend* bersalah dari Indonesia. Terdapat 34 juta user (pemain aktif bulanan) pemain *game mobile legend* yang ada di Indonesia. Berdasarkan gender, delapan puluh persen pemain merupakan laki laki sementara dua puluh persen sisanya perempuan. Paling banyak pemain di Indonesia didominasi dari Jawa dan Sumatra. Terdapat 52% pemain datang dari pulau Jawa sementara 29,38% datang dari Sumatra. Di Jawa sendiri daerah- daerah yang memiliki

¹⁰ Tantri Widyarti Utami, Atik Hodikoh, Kecanduan *Game Online* Berhubungan Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja , Jurnal Keperawatan Volume 12 No 1, Hal 17 - 22, Maret 2020, hlm.17.

¹¹ Fauziah Mar'ie, Analisis Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja", OASIS : Jurnal Ilmiah Kajian Islam, Vol 5. No. 2 Februari 2021, hlm. 43.

basis penggemar pemain *Game mobile legend* yang aktif bulanan terdapat di kota Jakarta, Banten, Yogyakarta, Bandung, Surabaya, dan Semarang.¹²

Maka dari itu, dari data yang diatas membuktikan bahwa *Game mobile legend* banyak di minati oleh masyarakat Indonesia khususnya para remaja. Bermain *Game Online* juga memberikan dampak positif bagi penggunanya di antara manfaatnya, sebagai hiburan, melatih dan meningkatkan konsentrasi. Di sisi lain *game online* juga memberikan dampak negatif bagi pengguna yang berlebihan. Di antaranya yaitu *pertama*, bisa menyebabkan menurunnya aktivitas gelombang otak prefrontal yang dimana perannya sangat penting, dalam mengendalikan emosi dan agresifitas yang menyebabkan mereka mengalami perubahan *mood*, seperti gampang marah, konsentrasi tidak teratur, mengalami problem dalam hubungan sosial dan lain sebagainya. *Kedua*, bisa menyebabkan menurunnya aktivitas gelombang beta pada otak yang memberikan dampak jangka panjang pada pemain meskipun pemain tersebut tidak sedang bermain *game*. Bisa di katakan pemain mengalami *autonimic nerves* yaitu seorang mengalami gangguan dalam tubuh dan kesehatan mental seorang pemain yang ditandai dengan meningkatnya sekresi adrenalin, yang menyebabkan tekanan darah, jantung, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkatkan. Ketika tubuh mengalami hal seperti itu kepada pemain akan mengakibatkan respon otak dalam bahaya sesungguhnya.¹³ Bahwa bermain

¹²Agung Pratyawan, Rezza Dwi Rachmanta, *Sebaran Pemain Mobile Legends Indonesia, Terbanyak di Pulau Ini* Diakses. <https://www.suara.com/tekno/2021/08/12/142903/sebaranpemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini?page=all> pada 9 Desember 2021 pukul 10.45 WIB

¹³ M. Maulana Mas'udi, *Game Online dan Dampaknya di Mahasiswa*, Al Hikmah : Jurnal Studi Agama Agama/Vol.6, No, 2020, hlm. 24

game online juga dapat mengganggu mental bagi penggunanya yang bermain secara berlebihan. Bahkan tidak sedikit dari penggunaan atau pemain yang bermain *game online* mengalami peningkatan emosi sehingga memberikan dampak perilaku menjadi temprament, tidak hanya itu ketika mengalami kekalahan dalam bermain *game online* pemain juga terkadang melampiaskan atau meluapkan emosinya secara tidak teratur.

Santri mahasiswa Anwar Futuhiyyah juga tidak terlepas dari pengaruh *game online* ini. Sebagaimana sebageian mereka juga menghabiskan waktu luang di sela sela tidak ada kegiatan pondok untuk bermain *game online mobile legend*. Sehingga pada saat bermain santri sering lupa diri, sibuk dengan aktivivtasnya sendiri sehingga lupa dengan dirinya sebagai santri yaitu belajar, tirakat, pola hidup sederhana, disiplin ketat dan kehidupan dengan tingkat religiusitas yang tinggi dan menjadi santri yang ideal.

Maka dari itu, dengan adanya permainan *game online* khususnya *mobile legend* yang menjadi daya tarik tersendiri bagi kalangan anak remaja sebegitipun para mahasiswa santri yang ada di pondok pesantren Anwar Futuhiyyah. Sebagian santri khususnya para mahasiswa yang ada di sana di izinkan untuk membawaa HP dan besar kemungkinan mereka sebagai mahasiswa santri yang membawa HP juga bermain *game Mobile Legend*.

Kepribadian seseorang sangat erat dalam hubungan prilaku keagamaan. Karena dalam sikap prilaku keagamaan di dalam kepribadian manusia terdapat sistem kerja untuk menyesuaikan prilaku manusia agar tercapai kententraman dalam batinnya. Kepribadian yaitu bentuk keseluruhan prilaku seseorang yang

terlihat dalam bentuk tingka laku, meliputi pola pikir, cara menyampaikan pendapat, dan bentuk-bentuk aktivitas lainnya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan dari psikologi agama. Pendekatan psikologi agama peneliti gunakan untuk mengetahui pengaruh agama terhadap sikap dan tingkah laku yang bekerja dalam diri seseorang, karena cara seseorang berfikir, bersikap, bereaksi, dan bertingkah laku tidak dapat dipisahkan dari keyakinannya. Keyakinan tersebut termasuk dalam kontruksi kepribadiannya. Penelitian ini menggunakan teori yang di kemukakan oleh William James yang menjelaskan bahwasasanya adanya hubungan antara tingkah laku keagamaan seseorang dengan pengalaman yang dimilikinya. Dalam bidang Psikologi agama William James menilai secara garis besar sikap dan perilaku keagamaan dapat dikelompokkan menjadi dua tipe, yaitu 1). Tipe orang yang sakit jiwanya (*The Sick Soul*) dan 2). Tipe orang yang sehat jiwanya (*The Healthy Minded*). Kedua tipe ini menunjukkan perilaku dan sikap agama yang berbeda. Kedua tipe ini merupakan predisposisi kepribadian seseorang untuk melihat dunia sesuai dengan persepsi mereka, sehingga akan berpengaruh terhadap cara pandang keberagamaan mereka.¹⁴

Pada usia remaja perkembangan emosi pada remaja mempunyai pengaruh yang penting bahkan dapat dikatakan bahwa pengaruh emosi lebih besar dari pada pengaruh rasio. Keadaan remaja yang belum stabil akan mempengaruhi keyakinan terhadap Tuhan dan juga terhadap kelakuan keagamaannya, yang mungkin bisa kuat dan lemah atau giat dan menurun

¹⁴ Subandi, *Psikolgi Agama dan Kehatan Mental*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2013), hlm 90-92.

bahkan kemungkinan mengalami keraguan yang hal ini ditandai dengan adanya konflik yang terdapat dalam dirinya atau dengan masyarakat disekitarnya.¹⁵

Menurut William James sikap keberagamaan orang yang termasuk ke dalam sakit jiwa *sick-soul* ditemui pada mereka yang mengalami latar belakang kehidupan keagamaan yang terganggu.¹⁶ Sehingga menyebabkan adanya perubahan sikap mereka terhadap agama. Berbeda halnya dengan orang sakit jiwa yang menerima dan meyakini agama karena suatu hal dalam hidupnya, orang *healthy-minded* (sehat jiwa) ini akan selalu memandang segala hal dengan positif. Mereka cenderung lebih bersyukur terhadap apapun yang telah diberikan oleh Tuhan kepada mereka. Selalu optimis dan gembira dalam menghayati segala bentuk ajaran yang ada dalam agamanya.¹⁷

Berdasarkan fakta dan problematika yang terdapat di atas dapat dijadikan perhatian bahwasanya bermain *game online* juga dapat memberikan dampak buruk bagi pemain atau penggunanya. Menimbang baik dan buruknya dalam melaksanakan aktivitas apapun, seharusnya mahasiswa santri melakukan pembatasan dalam bermain *game online*, sehingga hal tersebut tidak menjadi penghambat kesuksesan di masa depan. Perlunya pemahaman diri khususnya kepada remaja bahwa perkembangan zaman dengan teknologi tidak selalu berimbas positif.

Hal tersebut menjadi suatu fenomena yang menarik untuk dikaji lebih

¹⁵ William James, *The varieties of Religious Experience: Pengalaman-Pengalaman Religius*, (Yogyakarta: IRCisoD, 2015), hml. 137

¹⁶ William James, *The varieties of Religious Experience: Pengalaman-Pengalaman Religius*, (Yogyakarta: IRCisoD, 2015), hml. 92

¹⁷ William James, *The varieties of Religious Experience: Pengalaman-Pengalaman Religius*, (Yogyakarta: IRCisoD, 2015), hml. 89

dalam. Pentingnya untuk diteliti karena *game online* bisa menyebabkan santri menjadi tidak ideal, hal tersebut dapat menimbulkan pertanyaan apakah *game online* juga bisa mempengaruhi pertumbuhan keagamaan santri tersebut. Oleh karena itu, penulis terdorong untuk melakukan kajian dengan mengangkat judul **“Pertumbuhan Keagamaan Santri Pemain *Game Mobile Legend* di Pondok Pesantren Anwar Futuhiyyah Sleman”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Uraian dari latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan masalah yang memudahkan dalam proses penelitian dengan rumusan masalah akan dibahas sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh *game online Mobile Legend* terhadap aktivitas keagamaan santri pemain *game online mobile legend* di pondok pesantren Anwar Futuhiyyah?
2. Bagaimana tipe pertumbuhan keagamaan santri di tinjau teori William James?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penulis mempunyai tujuan yang hendak dicapai dalam penulisan proposal ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh *game online mobile legend* terhadap aktivitas keagamaan santri pemain *game online mobile legend* di pondok pesantren Anwar Futuhiyyah
2. Untuk mengetahui Bagaimana tipe pertumbuhan keagamaan santri di tinjau teori William James

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan tentang kajian dampak *game online* terhadap pertumbuhan keagamaan santri di pondok pesantren Anwar Futuhiyyah disiplin keilmuan Studi Agama Agama, khususnya pada kajian terhadap Psikologi Agama. Dalam kajian Psikologi Agama, penelitian ini bertujuan untuk membantu mengetahui dan memahami teori, dinamika, dan fakta dari Psikologi Agama.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan menjadi pendoman untuk memahami keberagaman santri yang bermain *game online* dan untuk mengetahui pertumbuhan keagamaan santri yang bermain *game online mobile legend*. Dan juga diharapkan dapat bermanfaat untuk informasi dan referensi bagi pembaca, serta memberikan acuan bagi para peneliti yang akan melakukan penelitian serupa mendatang.

E. Tinjauan Pustaka

Penulis mengetahui dan menyadari bahwasanya penelitian mengenai fenomena *game online mobile legend* berjumlah cukup banyak baik secara detail maupun secara umum, karena hal tersebut bukanlah hal yang sama sekali baru. Penelitian-penelitian yang membahas hal tersebut diantaranya sebagai berikut.

Pertama, Skripsi yang berjudul “dampak *game online mobile legend* Terhadap Perilaku social Mahasiswa Ditinjau Dari Pendekatan Behavior (Studi kasus mahasiswa UIN Sunan kalijaga yang berada di warung kopi

Blandongan)” yang disusun oleh Alfiya Alfan. Dalam penelitiannya menyatakan bahwa *game online mobile legend* memberikan dampak cukup besar dalam pengaruh perubahan perilaku sosial Mahasiswa, Khususnya mahasiswa UIN Sunan Kalijaga. Menurut penelitian yang ditulis oleh Alfiya bahwa *game online mobile legend* dapat merubah perilaku sosial yang dipengaruhi oleh lingkungannya yang juga bermain *game online mobile legend*. Di dalam penelitiannya Alfiya menggunakan teori behavior yang menjelaskan bahwa dalam perilaku sosial seseorang dapat dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya. Ketika ada perubahan dalam perilaku sosial yang ditimbulkan dari *game online* otomatis terdapat dampak yang ditimbulkan baik positif maupun negatif.

Di dalam penelitian Alfiya memaparkan dampak positif dan negatif *game online* terhadap perilaku sosial mahasiswa. Dampak positif diantaranya yaitu: meningkatkan konsentrasi, meningkatkan kinerja otak dan memacu otak, mengasah kemampuan membaca situasi dan kondisi. Dampak negatif diantaranya yaitu: menjadi pribadi yang acuh, mudah marah, menimbulkan efek ketagihan, dapat mengganggu kesehatan fisik.¹⁸ Alfiya Alfan memfokuskan penelitiannya pada dampak dari *game online mobile legend* terhadap perilaku sosial mahasiswa UIN Sunan Kalijaga. Persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji tentang *game online mobile legend* sedangkan perbedaan dalam penelitian ini berfokus pada pengaruh agama terhadap

18 Alfiya Alfan, Dampak Game Online “Mobile legend” Terhadap Perilaku sosial Mahasiswa Ditinjau Dari Pendekatan Behavior (Studi kasus mahasiswa UIN Sunan Kalijaga yang Berada di Warung Kopi Blandongan), Skripsi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2020, hlm 91.

kesehatan mental santri yang bermain *game online mobile legend*.

Kedua, Skripsi yang berjudul “*Game mobile legend Bang Bang*” di kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dalam tinjauan “*One Dimensional Man*” Herbert Marcuse yang di susun oleh Bahrul Ulum. Dalam penelitian ini membahas penyebab Mahasiswa UIN Sunan Ampel mengalami kecanduan ketika bermain *Game Mobile Legend*. Hasil penelitian ini menjelaskan ada beberapa faktor yang menyebabkan mahasiswa kecanduan yaitu:

1. Terdapat rasa penasaran yang besar dalam diri mereka terhadap *game online mobile legend*.
2. Sebagai bentuk *refresing* untuk menghilangkan *stress* dari kegiatan perkuliahan.
3. Mengikuti *trend* yang sedang marak di lingkungan sekitarnya.
4. Menurut mereka tingkat kesulitan *game mobile legend* cukup tinggi, sehingga semakin lama mereka berkecimpung memainkannya, semakin lama pula mereka akan menyukai *game* ini.

Dalam penelitian ini juga menjelaskan dampak bagi para mahasiswa tersebut ketika bermain *mobile legend*, baik itu dampak positif maupun negatif. Pada dampak positifnya, mereka mendapatkan kepuasan yang luar biasa. Sedangkan pada dampak negatifnya, mereka cenderung lupa waktu, lupa tugas, dan bahkan cenderung tidak merasa sayang untuk mengorbankan materi yang mereka keluarkan demi untuk memenuhi kebutuhannya. Penelitian menggunakan teori “*One Dimensional Man*” Herbert Marcuse yang

menjelaskan bahwa kasus kecanduan *game online* disebabkan oleh akibat dari kemajuan teknologi yang memanipulasi seseorang tersebut menjadikan candu dalam bermain *game online mobile legend*.¹⁹

Ketiga, Skripsi yang berjudul “Pengaruh Minat Bermain *Game Mobile Legend* terhadap Kemampuan *Problem Solving* Siswa Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019” yang disusun oleh Arif Prayogo. Dalam penelitian ini Arif Prayogo bertujuan untuk mengetahui minat bermain *game mobile legend* terhadap siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 03 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019 dan Pengaruh minat bermain *game mobile legend* terhadap kemampuan *problem solving* siswa. Dan hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa 17,6 % siswa yang memiliki minat yang tinggi, 64,7 % siswa memiliki minat yang sedang dan 17,6 % siswa memiliki minat yang rendah. sedangkan pengaruh minat bermain *game mobile legend* terhadap kemampuan *problem solving* siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 03 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019 adalah sebesar 4,8 % sedangkan 95,2% dipengaruhi oleh variabel lain. dapat disimpulkan bahwa minat *game mobile legend*. Terhadap siswa memiliki pengaruh tetapi besar hanya 4,8%.²⁰

Keempat, Skripsi yang berjudul “Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Bagi Remaja di Desa Modopuro Mojosari yang disusun

¹⁹ Bahrul Ulum, *Game “Mobile Legends Bang Bang” Di kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dalam tinjauan “One Dimensional Man”* Skripsi Fakultas Ushuludin dan filsafat UIN Sunan Ampel, Surabaya, 2018, hlm.78-79.

²⁰ Arif Prayogo, *Pengaruh Minat Bermain Game Mobile Legends terhadap Kemampuan Problem Solving Siswa Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019*, Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam, Purwokerto 2019, hlm.75.

oleh Faiq Khoirul Izza. Dalam penelitian ini membahas dampak *game online* terhadap perilaku remaja yang ada di desa Modopuro Mojosari. Khoirul Izza menjelaskan dalam penelitian ini ada faktor-faktor yang menyebabkan remaja di desa Modopuro menjadi kecanduan bermain *game online* dan dampak *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja menjadikan remaja bermalasan dalam beribadah, suka berbohong kepada orang tua, berkata yang tidak sopan, dan kurangnya bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.²¹

Bedasarkan uraian tinjauan pustaka diatas, kebanyakan penelitaian pendahulu membahas tentang pengaruh *game online mobile legend* teradap perilaku sosail remaja, perilaku keagamaan remaja, minat dan dampak dari bermain *game online mobile legend*, namun belum ada yang membahas tentang pertumbuhan keagamaan santri pemain *game online mobile legend* terhadap pertumbuhan keagamaan santri di Pondok Pesantren Anwar Futuhiyyah. Oleh sebab itu peneliti ingin mengkaji tersebut dengan melalui pendekatan Psikologi Agama dari teori yang dikemukakan William James yaitu pertumbuhan keagamaan.

F. Kerangka Teori

Penelitian ini tentang “pertumbuhan keagamaan santri pemain *game mobile legend* di Pondok Pesantren Anwar Futuhiyyah Sleman” yang akan dikaji oleh penulis ini tentu membutuhkan suatu teori atau pendekatan yang untuk memudahkan penulis dalam proses analisis data-data yang telah di dapatkan. Teori berguna untuk mengetahui acuan pemikiran dan memberikan

²¹ Faiq Khoridatul Izza, Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Bagi Remaja di Desa Modopuro Mojosari, Skripsi Fakultas Ushuludin dan Filsafat UIN Sunan Ampel, Surabaya, 2019, hlm. 86.

suatu batasan terhadap berbagai macam yang dirasa penting.²²

Kejernihan pikiran, pikiran yang sehat dan kemuliaan pikiran bisa diasah, didorong dan diperkuat. Energinya bisa diubah menjadi cita-cita tertinggi sampai membentuk kebiasaan dan menciptakan pola tertentu. Dengan ajaran seperti itu horizon mental bisa dipenuhi dengan sinar keindahan, harmoni dan keutuhan. Pada awalnya, usaha mengeluarkan pikiran yang jernih dan mulia memang sulit, bahkan terasa mekanis, namun kesabaran akan memudahkannya, sampai kemudian segala sesuatunya terasa menyenangkan dan akhirnya membahagiakan.

Dunia sesungguhnya dari jiwa adalah semua yang kita bangun di dalam pikiran, keadaan jiwa dan imajinasi kita. Kita harus memosisikan diri kita serendah mungkin dan menempatkan diri kita pada realisme spiritual dan riil, di situlah kita berhenti. Asumsi dari harapan dan penerimaan semacam itu akan memikat cahaya spiritual, dan cahaya itu akan mengalir secara alami bagaikan udara yang berhembus menuju ruang hampa. Ketika pikiran kita tidak disesaki tugas atau pekerjaan sehari-hari, maka pikiran itu akan dengan mudah bergerak menuju alam spiritual. Pada siang hari, pasti ada hari-hari santai, demikian juga pada malam hari yang kita bisa merenung, manakala amalan secara utuh dan sukarela itu bisa mendatangkan manfaat yang sangat besar.

Dalam hal ini lah yang di maksud William James tipe Orang sehat jiwa, *Healthy Minded*. Yang di antaranya memiliki ciri-ciri, Optimis dan

²² Koenjaraningrat, *Metode-metode penelitian Masyarakat*, (Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama, 1993), hlm. 111.

gembira, ekstrovet dan tidak reflektif, berasosiasi dengan bentuk teologi liberal, kondusif terhadap keagamaan yang bertahap.

1. Optimis dan gembira

Orang yang sehat jiwa menghayati segala bentuk ajaran agama dengan perasaan optimis. Pahala menurut pandangannya adalah sebagai hasil jerih payahnya yang diberikan Tuhan. Sebaliknya, segala bentuk musibah dan penderitaan dianggap sebagai keteledoran dan kesalahan yang dibuatnya dan tidak beranggapan sebagai peringatan Tuhan terhadap dosa. Pikiran yang sehat merupakan sebuah cara untuk segera merasa gembira akan segala sesuatu.²³

2. Ekstrovert dan tidak relaktif

Ekstrovet dan tak mendalam Sikap optimis dan terbuka yang dimiliki orang yang sehat jiwa ini menyebabkan mereka mudah melupakan kesan-kesan buruk dan luka hati yang tergores sebagai ekkses religiusitas tindakannya. Mereka selalu berpandangan keluar dan membawa suasana hatinya lepas dari kungkungan ajaran keagamaan yang terlampau rumit. Mereka senang kepada kemudahan dalam melaksanakan ajaran agama. Sebagai akibatnya, mereka kurang senang mendalami ajaran agama. Dosa mereka anggap sebagai akibat perbuatan mereka yang keliru.²⁴

3. Bersosiasi dengan teologi liberal

Maksudnya menyenangkan teologi yang luwes dan tidak kaku,

²³ William James, *The varieties of Religious Experience: Perjumpaan dengan Tuhan* : Ragam Pengalaman *Religijs* Manusia, (Bandung, PT Mizan Pustaka, 2004), hlm 162.

²⁴ William James, *The varieties of Religious Experience: Perjumpaan dengan Tuhan* : Ragam Pengalaman *Religijs* Manusia, (Bandung, PT Mizan Pustaka, 2004), hlm 165.

menunjukkan tingkah laku keagamaan yang lebih bebas, menekankan ajaran cinta kasih daripada kemurkaan dan dosa mempelopori pembelaan terhadap kepentingan agama secara sosial.²⁵

4. kondusif terhadap keagamaan yang bertahap.

Maksud dalam pertumbuhan keagamaan bertahap Proses pertumbuhan keagamaan seseorang yang pikirannya sehat dan mempunyai keseimbangan yang baik dalam kehidupannya adalah keberagamaan yang stabil, tidak secara mendadak atau tiba-tiba, yang terjadi adalah *primary religious experience*, bukan *secondary religious experience* atau *tertiary religious experience*. Semangat kemajuan dan kemauan yang sehat untuk mencari dunia spiritual yang lebih banyak didorong oleh perasaan kesejahteraan dan keyakinan yang ditimbulkannya. Ia akan terpacu untuk melakukan aktivitas kebaikan yang lebih besar dan menentang setiap tindakan yang menyebabkan kerusakan bumi. Ketika masih masa kanak-kanak, untuk mencapai keberagamaan yang matang, ia biasanya hidup di sekitar orang tua yang penuh kasih yang memberi contoh teladan maupun ajaran yang baik.

Sedangkan pertumbuhan jiwa yang sakit, Kebalikan dari *healthy minded* merupakan ciri-ciri dari *sick soul*. *Healthy-minded* bersifat optimistik, ekstrovert dan tidak reflektif, cenderung menjadi liberal dalam teologinya, dan keberagamaannya bertahap atau step by step. Sedangkan *sick soul* dipenuhi rasa pesimis, introvert, tipe teologinya lebih kaku menyenangi paham yang ortodoks, dan mengalami perkembangan pengalaman konversi keagamaan

²⁵ William James, *The varieties of Religious Experience: Perjumpaan dengan Tuhan* : Ragam Pengalaman *Religi* Manusia, (Bandung, PT Mizan Pustaka, 2004), hlm 166.

secara tiba-tiba. Perasaan keagamaannya biasanya terjadi dalam penglihatan dan perjumpaan yang luar biasa dengan Tuhan bagaikan kilatan cahaya spiritual, serta meditasi jangka panjang.²⁶

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data yang bersifat deskriptif, secara induktif yang dilakukan pada kondisi objek yang alami, dan lebih menekankan makna dari pada generalisasi.²⁷ Menurut Creswell penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan atau pencarian yang digunakan untuk memahami dan mengeksplorasi permasalahan sentral, sebagai peneliti di haruskan melakukan wawancara secara langsung kepada narasumber dan partisipan. Penelitian kualitatif sangat memperhatikan proses, peristiwa atau kejadian dan otentitas. Dalam melaksanakannya, peneliti diharuskan terjun langsung untuk melakukan penelitian lapangan dan juga ikut berpartisipasi dengan masyarakat untuk mengetahui kondisi dan situasi lapangan maupun objek yang akan diteliti.²⁸

2. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan sekunder. Data primer adalah data yang didapatkan dari objek yang

²⁶ Wiliam James, *The varieties of Religious Experience: Perjumpaan dengan Tuhan : Ragam Pengalaman Religius Manusia*, (Bandung, PT Mizan Pustaka, 2004), hlm 218.

²⁷ Sedarmayati dan Syarifuddin Hidayat, *Metodologi penelitian* (Bandung: CV. Mandar Maju, 2011), hlm.33.

²⁸ J.R. Raco, *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik, dan Unggulannya*, (Jakarta: PT Grasindo, 2010), hlm. 7-9.

diteliti atau narasumbernya secara langsung.²⁹ Sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh dari dokumentasi atau publikasi dan laporan penelitian yang didapat dari instansi maupun sumber data lain yang menunjang.³⁰ Data Primer di dalam penelitian ini meliputi hasil wawancara, observasi dan dokumentasi terhadap sebagian santri yang bermain *game online mobile legend* di Pondok pesantren Anwar Futuhiyyah. Sedangkan data sekunder yaitu suatu data yang dapat melalui berbagai literatur dari berbagai pencarian sesuai kajian maupun luar kajian guna membantu dalam proses pengolahan data dalam penelitian ini seperti berupa buku-buku, makalah, jurnal, artikel, dan lain sebagainya.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan sumber data berupa informasi yang diperoleh dari hasil interaksi secara langsung dengan santri yang bermain *Game online mobile legend Bang Bang* di Pondok Pesantren Anwar Futuhiyyah.

a. Wawancara

Wawancara adalah proses untuk memperoleh data untuk tujuan penelitian dengan cara bertanya langsung kepada responden, untuk mencapai keberhasilan dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya pewawancara, responden, topic pembicaraan, saling terbuka dan akrab

²⁹Deni Darmawan, *Metode penelitian kuantitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2013), hlm. 31.

³⁰Deni Darmawan, *Metode penelitian kuantitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2013), hlm. 32.

dan ketertarikan pada masalah.³¹ Penulis melakukan wawancara dengan beberapa santri yang bermain *Game online mobile legend Bang Bang* yang ada di pondok pesantren Anwar Futuhiyyah secara langsung. Yaitu mahasiswa santri aktif yang bermain *Game online mobile legend* yaitu: saudara Mas Fatah, Mas Akmal, Mas Yahaya, Mas Banu, Mas Arif

b. Observasi

Observasi adalah pengumpulan data dengan cara mengamati dan mencatat fenomena, situasi, dan gejala yang muncul serta mempertimbangkan keterkaitan antara aspek dalam fenomena, situasi dan gejala tersebut.³² Observasi dalam penelitian ini dilakukan di Pondok Pesantren Anwar Futuhiyyah.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah yang berguna sebagai sumber data, bukti, informasi alamiah yang sulit didapatkan, dan membuka kesempatan memperluas pengetahuan terhadap sesuatu yang diteliti, yang biasanya berupa catatan, foto, dokumen resmi, dan dokumen pribadi.³³ Penulis mengumpulkan data Dokumentasi terkait tentang kehidupan santri yang bermain *Game online mobile legend Bang* di pondok pesantren Anwar Futuhiyyah yang berupa catatan, foto, serta dokumen resmi dan pribadi.

³¹ M. Amin Abdullah (dkk.), *Metodologi penelitian Agama: Pendekatan Multidisipliner* (Yogyakarta: Lembaga Penelitian UIN Sunan Kalijaga, 2006), hlm. 203-204.

³² Imam Gunawan, *metode penelitian kualitatif : teori dan praktik*, hlm. 143.

³³ Sedarma Yati dan Sayarafuddin Hidayat, *Metodologi Penelitian* (Bandung: CV. Mandar Maju, 2011), hlm. 86-87.

4. Analisis Data

Analisis data yang digunakan penelitian ini adalah metode deskriptif analitis, cara kerja metode ini dengan menguraikan data data yang diperoleh, lalu menarasikan dan menganalisis sesuai dengan tujuan penelitian untuk menghasilkan sebuah kesimpulan yang diperoleh.³⁴ Penulis mengharapkan dengan analisis data secara deskriptif analitis ini, memberikan deskripsi dan analisis secara mendalam.

H. Sistematika Penelitian

Sistematika pembahasan diperlukan untuk memperoleh gambaran dan arahan yang jelas dalam sebuah penelitian. Oleh sebab itu, penulis membuat pemetaan atau sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I, Bab ini merupakan bab pendahuluan. Bab ini berisi beberapa sub pokok pembahasan, yaitu: latar belakang penelitian yaitu *game online* pertumbuhan keagamaan santri yang bermain *game online mobile legend* khususnya mahasiswa santri di Pondok pesantren Anwar Futuhiyyah. Dilanjutkan dengan spesifikasi dalam rumusan masalah dan tujuan penelitian. Tinjauan pustaka berupa penelitian-penelitian lain sebagai rujukan perbandingan penelitian ini. Kerangka teori dan metode penelitian sebagai alat bantu dan analisis dalam proses penyusunan hasil penelitian.

BAB II, Bab ini merupakan unsur terkait data hasil temuan lapangan seperti gambaran umum lokasi penelitian dan aktivitas keseharian santri di Pondok Pesantren Anwar Futuhiyyah.

³⁴ Nyoman Khuta Ratna, *Metodologi Penelitian: Kajian Budaya dan Sosial Humaniora Pada Umumnya* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 337.

BAB III, Bab Ini membahas tentang gambaran umum sejarah *game online mobile legend* tentang aktivitas mahasiswa santri pemain *Game online mobile legend* Bab ini berisi beberapa sub pokok pembahasan, yaitu: Pertama, sejarah *game online mobile legend*, kedua, aktifitas mahasiswa santri dalam bermain *game online mobile legend*, ketiga, aktifitas keagamaan mahasiswa santri pemain *game online mobile legend* di Pondok Pesantren Anwar Futuhiyyah.

BAB IV, bab ini membahas tentang analisis melalui pendekatan Psikologi Agama menggunakan teori William James yaitu Pengaruh *game online* terhadap pertumbuhan keagamaan mahasiswa santri yang bermain *game online mobile legend*.

BAB V, pada bagian ini peneliti akan memberikan sebuah kesimpulan dan saran. Kesimpulan ini berupa jawaban atas pokok masalah yang ada dalam penelitian, dan masukan saran dari peneliti.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Aktifitas keagamaan santri mulai mengaji Al-Qur'an telah dimulai dari pagi hari, para santri telah dibangunkan untuk bersama-sama melakukan sholat subuh. Pada siang hari para santri melakukan kegiatan kuliahnya, dan kegiatan sore hari dimulai dengan sholat Ashar secara berjamaah dan dilanjutkan dengan mengaji Al-Quran hingga menjelang Maghrib. Ba'da Maghrib aktifitas santri dilanjutkan dengan mengaji Al-Qur'an. Setelah sholat isya tiba, kegiatan dilanjutkan dengan binadhoran bersama-sama, akan tetapi kegiatan putra dan putri dilakuakn secara terpisah. Adapun juga sebagian mahasiswa santri di sela-sela tidak ada kegiatan jam kampus santri ada yang mengisi waktu senggangnya untuk istirahat sekedar rebahan ataupun tidur, tidak terkecuali juga yang bermain *game mobile legend*.

Dari hasil analisis menggunakan teori William James, para narasumber yang berstatus santri dan mahasiswa di pondok pesantren Anwar Futhuriyyah, lebih condong terhadap pertumbuhan keagamaan *Healthy Minded*. Data menyebutkan bahwa terdapat tiga santri yang memiliki karakteristik pertumbuhan keagamaan *Healthy Minded*, yang mana santri tersebut memiliki rasa optimis dan gembira, Ekstrovet atau senang berintraksi sosial, dan menyukai ajaran keagamaan ketauhitan yang luwes dan tidak kaku. Walaupun terkadang mereka memanfaatkan waktu luangnya untuk bermaen *game mobile legend*. Meskipun demikian, terdapat juga santri yang memiliki karakteristik

pertumbuhan keagamaan *Sick Soul*. Dari data yang telah saya olah, terdapat dua santri yang memiliki karakteristik pertumbuhan keagamaan *Sick Soul*. Adapun santri tersebut memiliki dipenuhi rasa pesimis, introvert, tipe teologinya lebih kaku menyenangi paham yang ortodoks, dan mengalami perkembangan pengalaman konversi keagamaan secara tiba-tiba.



B. Saran

Saran untuk penelitian adalah: Untuk peneliti agar lebih mendalam lagi dalam mengobservasi, melakukan pencarian data, olah data, dan lebih teliti lagi dalam memaparkan di dalam laporan penelitian skripsi untuk selanjutnya dapat menjadi sumbangsih dalam bidang akademik.

Untuk Pondok Pesantren Anwar Futuriyyah agar terus memotivasi santri untuk dapat lebih giat lagi dalam belajar. Jika seseorang sudah senang dengan akan ilmu, maka orang akan memikirkan sebab dan akibat sesuatu yang dilakukan, akan mengamalkan apa yang telah didapat, sehingga santri tidak akan merasa pesimis dalam melakukan sesuatu, dan santri akan bisa menempatkan waktu untuk beribadah dan bermain.

Untuk santri Pondok Pesantren Anwar Futuriyyah, agar lebih giat lagi dalam menuntut ilmu sebagaimana ilmu itu wajib bagi setuap muslim. Hendaknya santri bisa menempatkan waktu dan keadaan dalam bermain *game*. Bermain *game* akan menjadi hiburan jika dilakukan untuk mengusir kepenatan setelah melakukan aktivitas keseharian, atau bahkan bisa dikatakan sebagai *self reward* karena telah melakukan suatu hal. Sebaliknya, *game* akan menjadi *boomerang* terhadap santri apabila dilakukan tanpa mengenal waktu dan keadaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. Amin (dkk.). *Metodelogi penelitian Agama: Pendekatan Multidisipliner* (Yogyakarta: Lembaga Penelitian UIN Sunan Kalijaga, 2006.
- Adinda Alfia Mutiarasari, Faqih Purnomosidi.” Kesehatan Mental Pada Pecandu *Game* Online Di Desa Kwangen Gemolong, Jurnal Talenta Psikologi Volume XVI Nomor 2, Progam Studi Psikologi Universitas Sahid Surakarta.
- Arifin, M. *Psikologi dan Beberapa Aspek Kehidupan Rohaniyah Manusia*. Jakarta: Penerbit Bulan Bintang, 1976
- Atik Hodikoh, Tantri Widyarti utami. Kecanduan *Game* Online Berhubungan Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja, Jurnal Keperawatan Volume 12 No 1, Hal 17 - 22, Maret 2020.
- Azka Salsabila, Muhammad Shodiq Masrur. *Peran Agama Dalam Kesehatan Mental Persepektif Al Qur’an Pada Kisah Maryam Binti Imran*, Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan Vol 3, No 1, Januari, 2021.
- Dinnata Widhia Regi Yanuar, *Remaja di Malang Bunuh Teman karena Diejek kalah Main Mobile Legend*.
- Fridiyanti, “Religiusitas, spritualitas dalam kajian psikologi dan urgensi perumusan religisitas Islam, Psymphatic”, Jurnal Ilmiah Psikologi ,Vol 2, No 02, Juni 2015.
- Gunawan, Imam. *Metode Penelitian Kualitatif : Teori dan Praktik*, Jakarta : Bumi Aksara, 2013.
- Istianto, Roni. “*Guide Mobile Legend: Inilah Tugas Setiap Role Pemain dalam Mobile Legend*” dalam www.hybrid.co.id diakses 18 januari 2023.
- Info Sport, “*Apa itu MPL di Mobile Legend?*” dalam www.kumparan.com diakses tanggal 18 januari 2023.
- Ifan, Alfia. Dampak *Game* Online “*Mobile legend*” Terhadap Perilaku sosial Mahasiswa Ditinjau Dari Pendekatan Behavior (Studi kasus mahasiswa UIN Sunan Kalijaga yang Berada di Warung Kopi Blandongan), Skirpsi Fakultas

- Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2020.
- Izza Faiq Khirodatul. Dampak *Game* Online Terhadap Perilaku Keagamaan Bagi Remaja di Desa Modopuro Mojosari. Skripsi Fakultas Ushuludin dan Filsafat UIN Sunan Ampel, Surabaya, 2019.
- J.R. Raco. *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik, dan Unggulannya*, Jakarta: PT Grasindo, 2010.
- Jalaluddin. "Psikologi Agama Memahami perilaku dengan mengaplikasikan prinsip-prinsip psikologi", Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2012.
- Jalaluddin. *Psikologi agama: memahami perilaku dengan mengaplikasikan prinsip-prinsip psikologi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2016
- James, William, *The varieties of Religious Experience: Perjumpaan dengan Tuhan : Ragam Pengalaman Religius* Manusia, Bandung, PT Mizan Pustaka, 2004
- James, William. *The varieties of Religious Experience: Pengalaman-Pengalaman Religius*, Yogyakarta: IRCisoD, 2015
- Kartikowati, Endang. dan Zubaidi. *Psikologi Agama dan Psikologi Islam sebuah komparasi*. Jakarta: Prenadamedia, 2016
- Koenjaraningrat. *Metode-metode penelitian Masyarakat*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama, 1993.
- Khoiri, Nur Fikri. *Dampak Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online* (Ponorogo: IAIN, 2021)
- Lathifatus Sun'iyah, Siti. "Konversi Agama dan Kecenderungan Religius di Era Modern". *Dar el-ilmu*. Vol. 3, No. 1, 4 April 2016
- Lubis Askolan. "Peran Agama Kesehatan Mental" Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sumatra Utara. *Jurnal Kebangkitan Bahasa Arab Tahun Keenam Edisi 2*, Juli Desember, 2016.
- Mar'ie Fauziah. "Analisis Pengaruh *Game* Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja", OASIS : Jurnal Ilmiah Kajian Islam, Vol 5. No. 2 Februari, 2021.
- Mas'udi M Maulana. *Game Online dan Dampaknya di Mahasiswa*, Al Hikmah : Jurnal Studi Agama Agama/Vol.6, No, 2020.

- Prayogo Arif. Pengaruh Minat Bermain *Game Mobile Legend* terhadap Kemampuan Problem Solving Siswa Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019, Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam, Purwokerto. 2019.
- Ratna, Nyoman Khuta. *Metodelogi Penelitian: Kajian Budaya dan Sosial Humaniora Pada Umumnya*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Rezza Dwi Rachmanta, Agung Pratyawan. *Sebaran Pemain Mobile Legend Indonesia, Terbanyak di Pulau Ini* Diakses dari <https://www.suara.com/teknologi/2021/08/12/142903/sebaran-pemain-mobile-legend-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini?page=all> pada 9 Desember 2021 pukul 10.45 WIB.
- Sedarmayanti dan Hidayat, Syarafuddin. *Metodologi Penelitian*. Bandung: CV. Mandar Maju, 2011.
- Ulum Bahrul Game. “*Mobile Legend Bang Bang*” Di kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dalam tinjauan “*One Dimensional Man*”, Skripsi Fakultas Ushuludin dan filsafat UIN Sunan Ampel, Surabaya, 2018.
- Wawancara dengan Banu Widiyanto, Santri di Pondok Pesantren Anwar Futuhiyyah Yogyakarta pada tanggal 21 September 2022
- Wawancara dengan Fatahh Agung Pabudi, Santri di Pondok Pesantren Anwar Futuhiyyah Yogyakarta pada tanggal 21 September 2022
- Wawancara dengan Mohammad Arifrahman, Santri di Pondok Pesantren Anwar Futuhiyyah Yogyakarta pada tanggal 21 September 2022
- Wawancara dengan Muhammad Zigni Akmal, Santri di Pondok Pesantren Anwar Futuhiyyah Yogyakarta pada tanggal 21 September 2022
- Wawancara dengan Yahya Mubarak, Santri di Pondok Pesantren Anwar Futuhiyyah Yogyakarta pada tanggal 21 September 2022
- Yatim Pujiati, “*Fungsi Agama Terhadap Kesehatan Menurut Zakiah Daradjat*”, Skripsi Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung, 2018.

Zakki Mubarak, Ahmad. "Perkembangan Psikologi Agama". *Ittihad*. Vol. 12, No.
22, Oktober 2014

