

**PERILAKU KEAGAMAAN REMAJA MUSLIM PENGGUNA GAME
ONLINE KOMPETITIF: STUDI KASUS PADA ALUMNI PONDOK
PESANTREN AL-ISHLAH LAMONGAN ANGKATAN 35 TAHUN 2022**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ushuluddin Dan Pemikiran Islam

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Agama (S.Ag)

Disusun oleh:

ADDIENTA GIBRAN AL-GHIFFARI

22105020035

PRODI STUDI AGAMA-AGAMA

FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

2026

SURAT PENGESAHAN SKRIPSI



NOTA DINAS

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNANKALIJAGA YOGYAKARTA

NOTA DINAS

Hal : Persetujuan Skripsi Sdr Addienta Gibran Al-Ghifari

Lamp : -

Yth. Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamualaikum wr.wb

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

Nama : Addienta Gibran Al-Ghifari

Nim : 22105020035

Program Studi : Studi Agama-Agama

Judul Skripsi : Perilaku Keagamaan Remaja Muslim Pengguna Game Online Kompetitif: Studi Kasus Pada Alumni Pondok Pesantren Al-Ikhlah Lamongan Angkatan 35 Tahun 2022

Setelah dapat diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S.Ag) di Prodi Studi Agama-Agama, Fakultas Ushuuddin dan Pemikiran Islam, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi saudara tersebut di atas dapat segera di munaqasyahkan atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Waassalamualikum wr.wb

Yogyakarta, 24 Juni 2026
Pembimbing

Prof. Dr. Sekar Ayu Aryani, M.Ag.
NIP: 19591218 198703 2 001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM
Jl. Marada Adisucipto Yogyakarta 55261
Telepon (0274) 589621, Faksimili (0274) 586117
Website: <http://ushuluddin.uin-suka.ac.id>

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Addienta Gibran Al-Ghifari
Fakultas : Ushuluddin dan Pemikiran Islam
Jurusan/Prodi : Studi Agama-Agama
Alamat : Jl. Pendidikan, RT. 002 RW. 004, Babat, Lamongan, Jawa Timur
No. Telp : 081805681705
Judul Skripsi : Perilaku Keagamaan Remaja Muslim Pengguna Game Online Kompetitif:
Studi Kasus Pada Ahummi Pondok Pesantren Al-Ishlah Lamongan Angkatan
35.

Menerangkan dengan sesungguhnya:

1. Skripsi yang saya ajukan adalah benar asli karya ilmiah yang saya tulis sendiri.
2. Apabila skripsi telah dimunaqosahkan dan diwajibkan revisi maka saya bersedia dan sanggup merevisi dalam waktu satu dua bulan terhitung dari tanggal munaqosah. Jika ternyata lebih dari dua bulan revisi skripsi ini belum terselesaikan makas saya bersedia dinyatakan gugur dan bersedia munaqosah kembali dengan biaya sendiri.
3. Apabila dikemudian hari ternyata diketahui bahwa karya tersebut bukan karya ilmiah saya (plagiat), maka saya bersedia menanggung sanksi dan dibatalkan gelar sarjana saya.

Demikian Surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta,
Penulis

METTRAI
NIM 22105020035
ADDIENTA GIBRAN AL-GHIFARI
NIM: 22105020035

SURAT 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-1239/Un.02/DU/PP.00.9/08/2026

Tugas Akhir dengan judul : PERILAKU KEAGAMAAN REMAJA MUSLIM PENGGUNA GAME ONLINE
KOMPETITIF: STUDI KASUS PADA ALUMNI PONDOK PESANTREN AL-
ISHLAH LAMONGAN ANGKATAN 35 TAHUN 2022

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ADDJENTA GIBRAN AL-GHIFARI
Nomor Induk Mahasiswa : 22105020035
Telah diujikan pada : Kamis, 09 Juli 2026
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

Prof. Dr. Sekar Ayu Aryani, M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 6616173546847



Penguji II

Dr. Siti Khodijah Nurul Aul, M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 6616123247937



Penguji III

Drs. Rahmat Fajri, M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 6616160518096



Yogyakarta, 09 Juli 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam

Prof. Dr. H. Bobby Habibu Ahron, S.Ag., M.Hum.
SIGNED

Valid ID: 6616128413837

HALAMAN PERSEMBAHAN

Saya persembahkan skripsi ini kepada orang tua saya

Adik saya, Saudara saya dan untuk semua keluarga saya

Almameter tercinta UIN Sunan kalijaga Yogyakarta



MOTTO

“Jangan sekedar mengejar dunia atau kesementaraan. Kejarlah Ilmu, iman dan akhlak yang baik. Kelak kemuliaan akan datang dengan sendirinya”

K.H Muhammad Dawam Shaleh

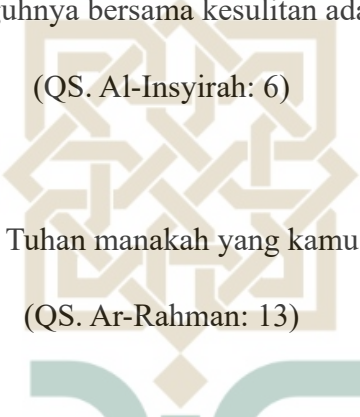
(Pimpinan Pondok Pesantren AL-Ishlah Lamongan)

“Karena sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah: 6)

“Maka nikmat Tuhan manakah yang kamu dustakan?”

(QS. Ar-Rahman: 13)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Assalamualikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirabbil ‘alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Perilaku Keagamaan Remaja Muslim Pengguna Game online Kompetitif: Studi Kasus Alumni Pondok Pesantren Al-Ishlah Lamongan Angkatan 35*” dengan baik. Shalawat sera salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti saat ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi yang penulis tempuh. Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan. Namun, berkat bantuan, dukungan, serta bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Selanjutnya pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Prof. Noorhaidi Hasan, M.,M.Phil.,Ph.D.
2. Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, Prof. Dr. H. Robby Habiba Abror,S.Ag., M.Hum.
3. Ketua Program Studi Agama-Agama. Bapak Roni Ismail, S.Th.I.,M.S.I.
4. Sekretaris Program Studi Agama-Agama. Bapak Khairullah Zikri, S.Ag., MASTREL.
5. Seluruh Dosen Studi Agama-Agama dan seluruh staf TU Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
6. Kepada Prof. Dr Sekar Ayu Aryani, M.Ag selaku dosen pembimbing skripsi saya yang selalu memberikan arahan, dukungan, dan

semangat dengan penuh kesabaran dari awal sampai selesainya skripsi ini.

7. Terima kasih setulus hati penulis sampaikan kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Achmad Fachruddin dan Ibu Feri Anita Rahmawati yang senantiasa memberikan dan meluangkan ketenangan, kenyamanan, motivasi, do'a terbaik, dan menyisihkan finansialnya. Sehingga saya bisa menyelesaikan masa studi saya. Semoga hal-hal baik datang menjemput kalian. Amin.
8. Untuk keluarga saya yang tidak dapat saya sebut satu persatu yang telah memberikan do'a, semangat, materil, dukungan dan motivasi sehingga penulis lebih semangat untuk menyelesaikan masa studinya. Semoga Allah mengabulkan apa yang kalian harapkan.Amin.
9. Kepada K.H Muhammad Dawam Sholeh selaku pimpinan Pondok Pesantren Al-Ishlah Sendangagung Paciran Lamongan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di Pondok Pesantren Al-Ishlah
10. Kepada para *asatidz* Pondok Pesantren Al-Ishlah Sendangagung Paciran Lamongan karena sudah berkenan untuk saya wawancarai ter-khususnya kepada ustadz Azzam Mustofa karena telah mempermudah saya untuk melakukan penelitian saya di Pondok Pesantren.
11. Seluruh teman-teman Angkatan 35 alumni Pondok Pesantren Al-Ishlah Sendangagung Paciran Lamongan dan Seluruh IKPI di Indonesia. Khususnya kepada IKPI Yogyakarta yaitu Irjik, Sulthan, Jihan, Mirza, Eva, Widad, Nafa, Venni. Yang telah menjadi tempat mengenang masa lalu dan tempat bercerita ketika di perantauan.
12. Teman-teman Studi Agama-Agama angkatan 2022 yang tidak bisa saya sebut satu-persatu karna terlalu banyak. Yang telah menjadi bagian saya untuk menempuh studi saya dan menjadi bagian cerita saya kelak.

13. Teman-teman kos 5 pintu Hauzan, Farhan, Masruri, Adri, Vanza, Naufal, Ihsan yang telah menjadi tempat saya mendengar cerita dan berbagai macam-macam Bahasa daerah kalian masing-masing dan juga tempat saya pulang di jogja (karna kamar kos saya disana).
14. Untuk Keluarga kecilku di masa depan, mungkin saat ini kalian belum ada (atau masih dalam rencana Allah), tapi doa dan harapan untuk kalian sudah aku siapkan dari sekarang. Perjuanganku menyelesaikan skripsi ini bukan cuma buat diriku sendiri, tapi untuk kalian semua yang belum ada. Semoga keluarga yang kita bangun nanti penuh dengan keberkahan, kasih sayang, dan tetap kuat memegang nilai-nilai agama dalam setiap langkah kehidupan. Mungkin kalian merupakan bagian dari 7 menit saya.
15. Untuk klub bola yang saya dukung sampai kapanpun, Chelsea F.C, terima kasih sudah menjadi teman setia di setiap momen begadanku. Kadang menang bikin semangat untuk mejalani hari esok, kadang kalah yang membuat saya kurang semangat untuk mengerjakan skripsi. Semoga tetap menjadi kebanggaan yang selalu aku dukung dalam keadaan apapun dan semoga bisa menonton langsung di *Stamford Bridge* di London. Amin.
16. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua orang yang telah hadir dan menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis. Setiap pertemuan, kebersamaan, serta pengalaman yang dibagikan telah memberikan banyak pelajaran berharga dan membantu penulis dalam proses bertumbuh serta menjadi pribadi yang lebih baik. Dukungan, perhatian, dan kebaikan yang diberikan juga memiliki arti yang besar dalam membentuk cara pandang dan sikap penulis hingga saat ini. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang terbaik, dan semoga setiap langkah yang akan ditempuh ke depannya senantiasa diberi kemudahan, kelancaran, serta keberkahan.

17. *Last but not least*, untuk diriku sendiri, Addienta Gibran Al-Ghifari yang lahir pada tanggal 19 Juni 2004 pada hari sabtu pahing. Terima kasih sudah bertahan sampai sejauh ini, walaupun kadang semangat naik turun, kadang juga lebih rajin mikir daripada ngerjain. Skripsi ini bukan Cuma tentang tugas akhir, tapi bukti kalau kamu bisa melewati proses yang nggak mudah. Terima kasih sudah tetap jalan walaupun pelan, tetap berusaha walaupun capek. Semoga ke depan kamu bisa jadi versi yang lebih baik, lebih kuat, dan tetap ingat bahwa semua ini pernah kamu lewati dengan usaha dan doa.



ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah melahirkan berbagai bentuk hiburan modern, salah satunya game online kompetitif yang banyak diminati oleh kalangan remaja. Fenomena ini juga dialami oleh alumni Pondok pesantren Al-Ishlah Lamongan Angkatan 35 yang memiliki latar belakang pendidikan keagamaan, tetapi aktif dalam aktivitas game online. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan game online kompetitif terhadap perilaku keagamaan alumni Pondok Pesantren Al-Ishlah Lamongan Angkatan 35 serta faktor-faktor yang memengaruhi perilaku keagamaan mereka.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan. Data diperoleh melalui wawancara dengan alumni Pondok Pesantren Al-Ishlah Lamongan Angkatan 35 yang aktif bermain game online kompetitif, serta didukung oleh wawancara dengan orang tua dan ustadz. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game online kompetitif memberikan pengaruh terhadap perilaku keagamaan alumni, terutama dalam aspek pengelolaan waktu dan kedisiplinan ibadah. Sebagian informan mengakui bahwa aktivitas bermain game terkadang menyebabkan keterlambatan dalam melaksanakan ibadah karena tingginya intensitas permainan. Sebagian lainnya mampu menjaga keseimbangan antara aktivitas bermain game dan kewajiban keagamaan melalui pengaturan waktu dan control diri yang baik. Selain itu, perilaku keagamaan alumni dipengaruhi oleh faktor internal, seperti kesadaran beragama dan kemampuan mengendalikan diri, serta faktor eksternal, lingkungan keluarga, teman sebaya, komunitas game online, dan nilai-nilai pesantren yang masih melekat dalam kehidupan mereka. Dengan demikian, perilaku keagamaan alumni sebagai pengguna game online kompetitif bersifat dinamis dan dipengaruhi oleh interaksi antara nilai-nilai religius dan budaya digital.

Kata Kunci: Perilaku keagamaan, alumni pesantren, game online kompetitif, budaya digital, remaja muslim

ABSTRACT

The development of digital technology has given rise to various forms of modern entertainment, one of which is competitive online games, which are popular among teenagers. This phenomenon was also experienced by alumni of the 35th class of Al-Ishlah Islamic Boarding School in Lamongan. Although they have a religious background, they remain active in online gaming. This study aims to determine the impact of competitive online game use on the religious behavior of alumni of the 35th class of Al-Ishlah Islamic Boarding School in Lamongan and the factors that influence their religious behavior.

This study used a qualitative approach with field research. Data were obtained through interviews with alumni of the Al-Ishlah Islamic Boarding School in Lamongan, class of 35, who actively play competitive online games, and supported by interviews with parents and religious teachers. Data analysis was conducted through data reduction, data presentation, and conclusion drawing.

The results of the study indicate that the use of competitive online games influences alumni's religious behavior, particularly in terms of time management and religious discipline. Some informants admitted that gaming activities sometimes cause delays in religious activities due to the high intensity of the game. However, others are able to maintain a balance between gaming activities and religious obligations through good time management and self-control. Furthermore, alumni's religious behavior is influenced by internal factors, such as religious awareness and self-control, as well as external factors, such as family environment, peers, online gaming communities, and the values of the Islamic boarding school that are still embedded in their lives. Thus, alumni's religious behavior as users of competitive online games is dynamic and influenced by the interaction between religious values and digital culture.

Keywords: Religious behavior, Islamic boarding school, competitive online games, digital culture, muslim youth.

DAFTAR ISI

SURAT PENGESAHAN SKRIPSI.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
SURAT PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	x
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	4
E. Tinjauan Pustaka	5
F. Kerangka Teori.....	10
G. Metodologi Penelitian.....	28
H. Sistematika Pembahasan.....	34
BAB II	36
PEMAHAMAN AGAMA DAN NILAI-NILAI PONDOK PESANTREN AL-ISHLAH LAMONGAN	36
A. Pemahaman Agama.....	36
B. Sejarah dan Pondok Pesantren Al-Ishlah Lamongan	40
C. Informasi Umum Pondok Pesantren Al-ishlah Sendangagung Paciran Lamongan.....	42

D. Nilai-Nilai Pondok Pesantren Al-Ishlah Lamongan.....	47
E. Letak Geografis Pondok Pesantren Al-ishlah Lamongan	51
F. Struktur Kepengurusan Pondok Pesantren Al-ishlah, Sendangagung, Paciran Lamongan.....	54
BAB III.....	56
ANALISIS PERILAKU KEAGAMAAN DAN FAKTOR YANG MEMPENGARUHI ALUMNI PONDOK PESANTREN AL-ISHLAH LAMONGAN ANGKATAN 35.....	56
A. Subjek Penelitian dan Bentuk Pemahaman Keagamaan Alumni Pondok Pesantren Al-Ishlah Angkatan 35 Pasca Pendidikan Pesantren ...	56
B. Bentuk Perilaku Keagamaan Alumni Pondok Pesantren Al-Ishlah Lamongan Angkatan 35 Pengguna <i>Game online</i>	58
C. Pengaruh dan Faktor yang Memengaruhi Perilaku Keagamaan Alumni Pondok Pesantren Al-Ishlah Lamongan Angkatan 35 Sebagai Pengguna Game online Kompetitif.....	60
D. Pandangan Orang Tua/Wali Santri, Ustadz dan Kiai Terhadap Perilaku Keagamaan Alumni Pesantren Pengguna <i>Game online</i>	65
BAB IV.....	74
DINAMIKA PERILAKU KEAGAMAAN ALUMNI PONDOK PESANTREN AL-ISHLAH ANGKATAN 35 DALAM BUDAYA GAME ONLINE KOMPETITIF.....	74
A. Pola Umum Dinamika Perilaku Kegamaan Alumni Pesantren.....	74
B. Negosiasi Nilai Pesantren dengan Budaya Game online Kompetitif	76
C. Dinamika Perilaku Keagamaan Alumni Ditinjau dari Perspektif Teori	81
D. Faktor Penentu Kuat dan Lemahnya Perilaku Keagamaan Alumni Pondok Pesantren Al-Ishlah Angkatan 35.....	84
E. Implikasi Dinamika Perilaku Keagamaan Alumni Pondok Pesantren Al-Ishlah Lamongan Angkatan 22	87
BAB V.....	91
PENUTUP.....	91

A. Kesimpulan	91
B. Saran.....	92
Daftar Pustaka.....	94
Instrumen Penelitian.....	97
Lampiran Foto	102
Data Informan	105
Surat Perizinan Penelitian	108
Daftar Riwayat Hidup	109



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Praktik keagamaan beberapa alumni mengaku pernah menunda atau mengabaikan ibadah karena aktivitas bermain game online kompetitif (misalnya MOBA atau battle royal) saat ini sangat populer di kalangan remaja Indonesia. Game online telah menjadi aktivitas yang sangat populer dan melibatkan jutaan remaja di Indonesia. Peningkatan jumlah pemain ini menunjukkan bahwa game online bukan sekedar hiburan, tetapi telah menjadi bagian dari gaya hidup digital remaja yang berpotensi memengaruhi perilaku, termasuk dalam aspek keagamaan.¹ Berdasarkan data survei, sekitar 60% pengguna internet aktif bermain game di perangkat digital masing-masing. Pada tahun 2020 jumlah pemain *game online* di Indonesia mencapai 54,7 juta orang (naik 24% dari 44,1 juta pada 2019), dan game online menduduki peringkat kedua sebagai konten hiburan terbanyak (16,5%).² Tren ini mencakup hampir semua segmen demografi, termasuk remaja muslim. Kegiatan ini tidak hanya bersifat hiburan, unsur kompetitif dan sosialnya membuat banyak remaja ketagihan bermain berjam-jam. Namun, intensitas bermain yang tinggi juga menimbulkan masalah psikososial: penelitian menunjukkan tingginya gejala *internet gaming*

¹ Samsidar, Marthoenis, dan Teuku Tahlil, Determinants of Online Game Addiction Among Indonesian Adolescents, *Open Acces Journal of Nursing* 6, (1), (2023).

² Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), *Laporan Survei Internet APJII 2019-2020*, (Jakarta: APJII, 2020), hlm 56.

disorder pada mahasiswa muslim, dengan dampak seperti isolasi sosial, agerevisitas, dan prestasi akademik menurun.³

Sementara itu, alumni pondok pesantren Al-Ishlah Lamongan dibekali pendidikan agama dan bimbingan adab sejak dini. Pesantren menanamkan nilai-nilai keimanan, akhlaq, dan kedisiplinan melalui pembelajaran Al-Qur'an. Dalam konteks pendidikan Islam, pesantren berperan penting dalam pembentukan karakter muslim mengajarkan sopan santun, saling menghormati, serta komitmen beribadah secara rutin.⁴

Dalam era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di kalangan remaja. Salah satu fenomena yang mencolok adalah meningkatnya popularitas permainan mobile, khususnya game *multiplayer online* seperti Mobile Legends, PUBGM (Player Unknown's Battlegrounds), Honor of King, dll. Game ini tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga platform interaksi sosial, yang melibatkan jutaan pemain di berbagai belahan dunia, termasuk Indonesia yang dikenal sebagai negara dengan mayoritas penduduk muslim.

Di sisi lain, remaja muslim sebagai bagian dari masyarakat yang memiliki nilai-nilai keislaman juga tidak terlepas dari fenomena ini. Perilaku mereka dalam bermain game dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari lingkungan sosial, psikologi, hingga nilai-nilai agama yang mereka anut. Beberapa remaja menganggap game sebagai hiburan semata, sementara yang lain cenderung terpengaruh secara emosional, sosial, dan bahkan perilaku dalam aktivitas keseharian. Sejumlah faktor yang diduga mempengaruhi meliputi teman sebaya, durasi waktu bermain, kontrol dari orang tua, serta pemahaman terhadap nilai-nilai Islam.

³ Wahidah Fitriani dan Diyana Kamarudin, Internet Gaming Disorder Among Indonesian Muslim Usergraduate Student *Psikis: Jurnal Psikologi Islam*, 9, (2), (2023), hlm 267-273.

⁴ Desy Nailasari, Khumairoh An-Nahdiyah, Hanum Amiratul Muslihah, Revitalisasi Akhlak Remaja; Pendekatan Pendidikan Pesantren Masa Kini, *Irsyaduan: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 4, (3), (2024), hlm 404-414.

Dalam Islam, keseimbangan antara hiburan dan tanggung jawab kehidupan sehari-hari menjadi salah satu aspek penting yang harus diperhatikan. Islam mengajarkan pentingnya mengatur waktu, menghindari pekerjaan yang tidak penting, serta menjunjung tinggi nilai moral dalam interaksi sosial. Maka studi ini bertujuan untuk mengkaji unsur-unsur yang mempengaruhi perilaku remaja Islam alumni Pondok pesantren Al-Ishlah Sendang Agung Paciran Lamongan angkatan 35 bermain *game online* dan dampaknya terhadap kehidupan sehari-hari mereka.

Pentingnya penelitian ini juga terletak pada konteks lokal: alumni Pondok Pesantren Al-Ishlah Lamongan Angkatan 35. Mereka merupakan kelompok yang telah dibina secara keagamaan selama bertahun-tahun dan kini berada ditengah tantangan dunia digital. Kajian ini berupaya menjawab bagaimana game online kompetitif mempengaruhi perilaku mereka sehari-hari, sejauh mana nilai-nilai keislaman masih menjadi pedoman. Oleh karena itu, studi hal ini diharapkan mampu menunjukkan yang komprehensif tentang keseharian remaja muslim pengguna game online kompetitif alumni Pondok Pesantren Al-Ishlah Lamongan Jawa timur angkatan 35 dalam menjelaskan perilaku mereka.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Seperti apa dampak pengguna Game online kompetitif terhadap perilaku keagamaan alumni Pondok pesantren Al-Ishlah Lamongan angkatan 35.
2. Dinamika apa yang terjadi terhadap remaja muslim alumni Pondok pesantren Al-Ishlah Lamongan angkatan 35 pengguna Game online kompetitif setelah keluar dari Pondok Pesantren.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin disampaikan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui dampak perilaku keagamaan mereka sebagai pengguna game online kompetitif.
2. Mengetahui dinamika yang terjadi perilaku keagamaan remaja muslim alumni Pondok pesantren Al-Ishlah Lamongan angkatan 35 pengguna Game online kompetitif setelah keluar dari Pondok Pesantren

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya yang berkaitan dengan perilaku keagamaan kepada santri Pondok Pesantren Al-Ishlah setelah lulus. Dan juga diharapkan penelitian dapat memotivasi santri menjalankan ilmu keagamaan dan kewajiban mereka setelah mereka lulus dari Pesantren.
 - b. Studi ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih ilmiah dalam bidang Studi Agama-Agama, terkhusus pada aspek psikologi agama.
2. Manfaat Praktis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan pengetahuan, terutama bagi peneliti sendiri.
 - b. penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya, sumber data, serta kontribusi pengetahuan, sekaligus memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai perilaku dan kehidupan sehari-hari pengguna game online kompetitif, khususnya di kalangan alumni Pondok Pesantren Al-Ishlah Lamongan Angkatan 35.

E. Tinjauan Pustaka

Berdasarkan hasil penelusuran yang telah dilakukan, ditemukan cukup banyak karya ilmiah, baik dalam bentuk skripsi, artikel, maupun tesis, yang mengangkat kajian dengan objek serupa. Topik mengenai perilaku remaja Muslim terhadap game online kompetitif menjadi topik yang menarik untuk dikaji, demikian pula dengan kajian psikologi Islam yang juga memiliki daya Tarik untuk diteliti. Berikut ini disajikan beberapa contoh penelitian sebelumnya memiliki kesamaan tema maupun objek dengan penelitian ini:

Pertama, skripsi dari karya Nurlita Putri Armila yang ditulis pada tahun 2022 yang berjudul *Hubungan Intensitas Bermain Game online Dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sd Muhammadiyah 12 Setiabudi Pamulang*.⁵ Pada penelitian ini menjelaskan hubungan intensitas bermain game online dengan motivasi belajar peserta didik kelas V SD Muhammadiyah 12 Pamulang mengalami kenaikan yang sangat signifikan sehingga mempengaruhi waktu dan perilaku sehari-hari peserta didik kelas V SD Muhammadiyah 12 Pamulang. Terdapat persamaan dalam penelitian yang akan dikaji oleh peneliti yaitu sama – sama menggunakan metode kualitatif dan pada perubahan perilaku manusia. Adapun perbedaannya ialah penelitian Nurlita Putri Amalia berfokus pada peserta didik pada siswa SD dan intensitas bermain *Game online*, sedangkan yang dilakukan oleh peneliti berfokus pada dimensi spiritualitas dan kesehatan mental pada Alumni Pondok Pesantren Al-Ishlah Lamongan Angkatan 35

Kedua, dalam artikel jurnal karya Adira Fira Elvandri, Chory Lilyana Zahwa, Rika Amalia yang ditulis pada tahun 2023 yang berjudul

⁵ Nurlita Putri Amalia, *Hubungan Internet Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Peserta Didika Kelas V SD Muhammadiyah 12 Setiabudi Pamulang* (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2022).

*Peran Keluarga Dalam Mencegah Kecanduan Game online Pada Remaja.*⁶

Pada penelitian ini bahwa kecanduan game online adalah kondisi di mana seseorang sulit mengendalikan keinginannya untuk terus bermain, yang dapat berdampak negatif baik secara fisik maupun psikologis. Oleh karena itu penulis menyarankan diperlukan edukasi dan pengawasan yang tepat untuk mencegah kecanduan game online pada remaja. Adapun persamaan terhadap penelitian yang akan diteliti oleh peneliti yaitu sama-sama meneliti perilaku manusia yang kecanduan *Game online*. Adapun perbedaannya yaitu artikel jurnal karya Adira Fira Elvandri berfokus pada peran keluarga dalam mencegah kecanduan *Game online* pada remaja, sedangkan penelitian yang akan dikaji oleh peneliti berfokus perilaku keagamaan remaja muslim pengguna *Game online* kompetitif.

Ketiga, Skripsi yang disusun oleh Firdiana Febriyanti pada tahun 2023 mengangkat judul "*Religiusitas dan Media Sosial (Studi Alat Penggunaan Media Sosial TikTok terhadap Kehidupan Santri Pondok Pesantren Al-Qur'an Al-Amin Paburuan)*". Dalam kajiannya, peneliti menemukan bahwa sebagian santri memanfaatkan TikTok sebagai sarana pembelajaran keagamaan, antara lain dengan menyebarkan potongan-potongan nasihat Islami, cuplikan ceramah berdurasi singkat, hingga ragam konten positif lainnya. Bagi mereka, TikTok dipandang sebagai medium yang cukup ampuh untuk menyiarkan ajaran Islam di tengah perkembangan dunia digital saat ini. Akan tetapi, di samping sisi positif tersebut, ditemukan pula sejumlah santri yang justru terpapar tayangan-tayangan TikTok yang bertentangan dengan nilai-nilai yang ditanamkan di lingkungan pesantren. Paparan konten semacam ini berimbas pada menurunnya konsentrasi mereka, baik ketika mengikuti kegiatan belajar-mengajar maupun saat menjalankan ibadah. Ada perbedaan pada penelitian terdahulu serta kajian yang penulis lakukan lebih fokus pada pembahasannya. Firdiana Febriyanti

⁶ Adira Fira Elvandri, Chory Lilyana Zahwa, Rika Amalia, *Peran Keluarga Dalam Mencegah Kecanduan Game Online Pada Remaja* (Universitas Yarsi, Jakarta Pusat, Indonesia).

menitikberatkan kajiannya pada aktivitas bermedia sosial secara umum, sedangkan penelitian ini lebih mengarah pada keterkaitan antara permainan game online yang bersifat kompetitif dengan aspek spiritualitas serta kondisi kesehatan mental.

Keempat, dalam artikel jurnal karya Muhammad Zaky Pranata dan Raden Rachmy Diana yang berjudul *Kecanduan Game online Pada Remaja Ditinjau dan Keberfungsian Keluarga dan Regulasi Diri*.⁷ Penelitian ini bahwa pentingnya menjaga regulasi diri dan keberfungsian diri keluarga untuk mencegah terjadinya kecanduan game online pada remaja. Semakin buruk fungsi suatu keluarga maka semakin tinggi kemungkinan terjadinya kecanduan game online dan begitu juga regulasi diri. Terdapat persamaan dan perbedaan dalam penelitian yang akan dikaji oleh peneliti yaitu sama-sama meneliti pengguna *Game online*. Adapun perbedaannya ialah peneliti Zaky dan Diana berfokus kepada pentingnya menjaga regulasi diri dan keberfungsian diri keluarga untuk mencegah terjadinya kecanduan *Game online*, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti lebih berfokus kepada spiritualitas dan kesehatan mental.

Kelima, dalam skripsi karya Asep Apandi Noval yang ditulis pada tahun 2022 yang berjudul *Pengaruh Game online Terhadap Ketaatan Beribadah Siswa Kelas XI MAN 1 Tangerang*.⁸ Berdasarkan hasil penelitian yang ditulis oleh penulis pengaruh *Game online* pada ketaatan Beribadah Siswa di Madrasah Aliyah Negeri 1 Tangerang, bahwa *Game online* memiliki pengaruh negatif terhadap ketaatan beribadah siswa. Terdapat persamaan persamaan dalam penelitian yang akan dikaji oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan metode kualitatif dan pengaruh *Game online*. Adapun perbedaan ialah penelitian Asep Apandi Noval lebih menekankan pengaruh

⁷ Muhammad Zaky Pranata, Raden Rachmy Diana, *Kecanduan Game Online Pada Remaja Ditinjau dan Keberfungsian Keluarga dan Regulasi Diri* (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta).

⁸ Asep Apandi Noval, *Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Siswa XI MAN 1 Tangerang* (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2022)

Game online pada ketaatan beribadah, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti lebih berfokus terhadap spiritualitas dan kesehatan mental terhadap remaja.

Keenam, dalam skripsi karya Muhammad Alifian Zulkarnaen yang ditulis pada tahun 2022 yang berjudul *Terapi Muhasabah Untuk Mengurangi Kecanduan Game online Pada Siswa MTS Negeri Gresik Di Desa Metatu Kabupaten Gresik*.⁹ Berdasarkan hasil analisis dari skripsi tersebut rangkain terapi muhasabah untuk mengurangi kecanduan game online pada siswa Mts Negeri Gresik di Desa Metatu Kabupaten Gresik, peneliti mendapatkan bahwa proses konseling dengan terapi muhasabah, dilakukan secara sistematis sesuai urutan. Adapun tahapan konseling yang dilakukan yaitu identifikasi masalah, diagnosis, prognosis, *treatment* atau terapi *follow up*. Dalam pelaksanaan konseling, konselor menggunakan terapi Islam yakni terapi intropeksi diri dengan memberikan pertanyaan, memberi nasihat, mengajak wudhu, melaksanakan shalat sunnah, berdzikir kepada Alla SWT dan Rasulullah SAW. Terdapat persamaan dalam berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Alifian Zulkarnaen keduanya menggunakan metode kualitatif. Adapun perbedaan yaitu peneliti Alfian lebih fokus terhadap terapi intropeksi diri untuk menurunkan tingkat kecanduan kecanduan *Game online*, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti lebih berfokus kepada spiritualitas dan kesehatan mental terhadap remaja muslim alumni Pondok pesantren Al-Ishlah Lamongan Angkatan 35.

Ketujuh, dalam skripsi karya Muslim yang ditulis pada tahun 2019 yang berjudul *Pengaruh Intesitas Bermain Game online Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan*.¹⁰ Dalam penelitian yang

⁹ Muhammad Alfian Zulkarnaen, *Terapi Muhasabah Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa MTS Negeri Gresik Di Desa Metatu, Kabupaten Gresik* (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya, 2022).

¹⁰ Muslim, *Pengaruh Intesitas Bermain Game Online Terhadap Akhlak Remaja di Desa Rajal, Kecamatan Godong, Kabupaten Grobogan* (Universitas Islam Negeri Walisongo, Semarang, 2019).

dilakukan peneliti ini menunjukkan bahwa besarnya pengaruh intensitas bermain game online dalam menjelaskan variabel terhadap akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan 19% sedangkan sisanya 81% dijelaskan oleh faktor lain. Yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap akhlak remaja di Desa Rajek. Dengan demikian dapat diartikan bahwa semakin besar intensitas bermain game online, maka semakin besar pula akhlak remaja di desa tersebut. Sedangkan perbedaannya analisis yang ditinjau dari pengkaji yaitu peneliti lebih konsentrasi terhadap kesehatan mental dan spiritualitas yang ditanam sejak di Pondok Pesantren.

Kedelapan, Dalam skripsi karya Juhan Fashihullisan yang ditulis pada tahun 2022 yang berjudul Dampak Bermain Game online Terhadap Akhlak Siswa Kelas VII Di MTS Darul Ma'rif Roka Kecamatan Belo Kabupaten Bima.¹¹ Berdasarkan hasil penelitian dari peneliti tersebut bahwasanya sebagian siswa kelas VII menjadikan Game online sebagai rutinitas, itu dilakukan setiap hari dalam rentang waktu 10 sampai 20 menit bermain Game online di sekolah jika tidak memiliki aktivitas lain. Selain di sekolah siswa juga bermain Game online di rumahnya dalam rentang waktu 2,5 sampai 6 jam, sehingga bisa disebut pemakaian yang berlebihan atau kecanduan. Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti bahwa, ada beberapa perbedaan dampak setiap Game online yang dimainkan oleh siswa. Perbedaan dampak positif dalam Game online yang dimainkan siswa hampir tidak ada perbedaan. Berdasarkan hasil tinjauan pustaka di atas, dapat diketahui bahwa penelitian yang akan dilakukan memiliki fokus yang berbeda dengan penelitian terdahulu, yaitu pada aspek dampak Perilaku keagamaan penggunaan game online terhadap alumni Pondok Pesantren Al-Ishlah Lamongan angkatan 35.

¹¹ Jihan, *Fashilullisan Dampak Bermain Game Online Terhadap Akhlak Siswa Kelas VII di MTS Darul Ma'rif Roka, Kecamatan Belo, Kabupaten Bima* (Universitas Islam Negeri Mataram, 2022).

F. Kerangka Teori

Dalam penelitian ini, dibutuhkan suatu teori sebagai alat bantu untuk menganalisis data. Peneliti memilih menggunakan teori yang dikemukakan oleh Zakiyah Daradjat. Menurut Zakiyah Daradjat, kesehatan jiwa yang Islami dapat tercapai apabila terdapat keselarasan antara iman, akal, dan emosi dalam kehidupan sehari-hari.¹² Dalam konteks alumni pesantren pengguna game online, keseimbangan ini menjadi indikator apakah nilai-nilai pesantren masih tertanam atau tergeser oleh budaya digital. Zakiyah Daradjat menjelaskan terdapat empat konsep dasar dari perilaku manusia yaitu:

1. Konsep dasar Psikologi Islam Menurut Zakiyah Daradjat

Zakiyah Daradjat menyatakan bahwa kepribadian Islami terbentuk hubungan yang seimbang antara iman, akal, dan emosi, yang membentuk kesehatan mental religius. Dalam bukunya *Kesehatan Mental*, ia menekankan bahwa pembinaan agama sangat penting dalam membentuk perilaku sehari-hari remaja, terutama saat mereka menghadapi tekanan sosial budaya modern.¹³

2. Konsep Kesehatan Mental dalam Islam

Menurut Zakiyah Daradjat, seorang yang bermental sehat secara Islami adalah:

a. Dapat mengendalikan diri dari dorongan negatif.

Kemampuan mengendalikan diri dari dorongan negatif adalah cara penting dari kesehatan mental yakni kemampuan seseorang untuk mengontrol hawa nafsu, emosi, dan keinginan yang bertentangan dengan

68. ¹² Akmal, *Seluk Beluk Ilmu Jiwa Agama* (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada), hlm

53. ¹³ Zakiyah Daradjat, *Kesehatan Mental*, (Jakarta: Gunung Agung, 2005), hlm 51-

ajaran serta norma sosial, sehingga perilakunya tetap berada dalam batas diridhai Allah SWT.

- b. Mampu menjalankan ajaran agama secara konsisten.

Dalam pandangannya, agama memiliki peran sentral dalam pembinaan kesehatan mental. Seseorang yang benar-benar menjalankan ajaran agama akan memiliki ketenangan batin, kestabilan emosi, serta kemampuan menyesuaikan diri terhadap berbagai situasi.

- c. Seimbang dalam menghadapi godaan dunia (termasuk teknologi/*game online*).

Kemampuan seseorang untuk menempatkan urusan duniawi dan ukhrawi secara proporsional, sehingga tidak tenggelam dalam kesenangan materi maupun tanggung jawab spiritualnya. Dalam pandangan beliau, keseimbangan ini merupakan salah satu tanda kesehatan mental Islami, yaitu ketika seseorang mampu menikmati nikmat dunia tanpa melupakan tujuan hidup akhirat.

Dalam konteks ini, penggunaan *game online* kompetitif dapat mengganggu keseimbangan tersebut bila tidak dikendalikan.¹⁴

¹⁴ Zakiyah Daradjat *Pendidikan Agama dalam Pembinaan Mental* (Jakarta: Bulan Bintang, 1982), hlm 45-48.

3. Faktor yang mempengaruhi Perilaku Remaja Muslim

Zakiyah Daradjat menyebut tiga faktor utama yang mempengaruhi perilaku keagamaan, yaitu: *Pertama*, pendidikan agama. *Kedua*, pendidikan akhlak. *Ketiga*, akal.¹⁵

Setelah keluar pesantren, alumni menghadapi dunia luar yang penuh distraksi, termasuk game online. Di sinilah peran pendidikan agama dan kematangan emosi diuji.

4. Kebutuhan akan pengendalian diri.

Karena kurangnya pengalaman, remaja membutuhkan pengendalian diri. Dia sangat sensitive karena pertumbuhan fisik dan seksualnya yang cepat. Akibatnya, dia menjadi kegoncangan dan bingung.¹⁶

Gangguan jiwa adalah akibat dari tidak mampunya orang menghadapi kesukaran-kesukarannya dengan wajar, atau ia menyesuaikan diri dengan situasi yang dihadapinya. Sebelum kita membicarakan gangguan dan penyakit jiwa, baiklah kita mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi gangguan jiwa dan penyakit jiwa:

a. Tekanan Perasaan

Tekanan Perasaan ialah suatu proses yang menyebabkan orang merasa akan adanya hambatan terhadap terpenuhinya kebutuhan-kebutuhan, atau menyangka bahwa akan terjadi sesuatu hal yang menghalangi keinginannya.

¹⁵ Hamidah Hanifah, *Pemikiran Prof. Zakiyah Daradjat Tentang Pendidikan Islam Bagi Remaja* (Educational Journal: General and Specific Research, STAI Darul Ulum Kandangan, Kalimantan Selatan, Indonesia, Vo. 3No. 1 Februari 2023), hlm 120-121.

¹⁶ Zulkifli Agus, *Konsep Pendidikan Islam Bagi Remaja Menurut Zakiyah Daradjat* (Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Raudhatul Ulum Salatiga Vol. 4, No. 1), hlm 12.

b. Pertentangan Batin

Konflik jiwa atau pertentangan batin, adalah terdapatnya dua macam dorongan atau lebih, yang berlawanan atau pertentangan satu sama lain, dan tidak mungkin dipenuhi dalam waktu yang sama. Konflik itu dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu:

Pertama, Pertentangan antara dua hal yang diinginkan, tapi tidak mungkin adanya dua hal yang sama-sama diinginkan, tapi tidak mungkin diambil keduanya. *Kedua*, Pertentangan antara dua hal, yang pertama diinginkan sedang yang kedua tidak diinginkan. Konflik ini terjadi apabila terdapat dua macam Keinginan-keinginan yang saling bertentangan, atau dua hal yang saling menghalangi satu sama lain, di mana di satu sisi ada keinginan untuk mencapainya, namun di sisi lain justru muncul keinginan untuk menghindarinya.

c. Kecemasan

Kepatuhan kepada kiai memiliki kedudukan yang istimewa dan berbeda dengan ketaatan di lembaga pendidikan formal di luar pesantren. Sebab, di dalamnya melekat unsur akidah, harapan akan keberkahan dunia-akhirat, serta jaminan kelurusan hidup. Hal inilah yang menyebabkan ketaatan santri kepada kiai sering kali tampak jauh lebih kuat daripada ketaatan kepada orang tuanya sendiri.¹⁷

¹⁷ Zakiyah Daradjat, *Kesehatan Mental*, (Jakarta: Gunung Agung, 1982), hlm 72-

- **Macam-macam Gangguan Jiwa Menurut Zakiyah Daradjat**

Menurut Zakiyah Daradjat (dalam bukunya *Kesehatan Mental*, 1975 dan 1982), gangguan jiwa adalah suatu keadaan dimana seseorang mengalami ketidakseimbangan dalam fungsi kejiwaan, baik dalam aspek perasaan, pikiran maupun perilaku, sehingga menghambat penyesuaian diri dengan lingkungan dan nilai-nilai hidup yang diyakini.

Ia membedakan gangguan jiwa menjadi beberapa macam, berdasarkan tingkat keparahan dan bentuk manifestasinya, yaitu:

- a. *Neurasthenia* (gangguan jiwa ringan)

Salah satu gangguan jiwa yang sudah lama dikenal orang penyakit saraf, yang dahulu disangka terjadi karena lemahnya saraf. Karena itu pengobatan-pengobatan diwaktu itu dilakukan dengan jalan menyuruh pasien istirahat ditempat tidur, jauh dari keributan dan cahaya, disamping memberikan obat-obat penguat dan penenang. Penyakit *neurasthenia* adalah penyakit payah. Orang yang diserangnya akan merasa antara lain:

Seluruh badan letih, tidak bersemangat, lekas merasa payah, walaupun sedikit tenaga yang dikeluarkan. Perasaan tidak enak, sebentar-sebentar ingin marah, menggerut dan sebagainya. Sikap apatis dan tidak peduli terhadap berbagai persoalan di sekitarnya muncul karena ia merasa dirinya dapat mengalami kondisi yang buruk atau kehilangan kendali kapan saja. Selain itu, ia menjadi sangat peka terhadap cahaya maupun suara. Bahkan suara sekecil detakan jam dapat mengganggu ketenangannya hingga membuatnya sulit untuk tidur.

Para ahli memiliki pandangan yang beragam mengenai penyebab gangguan tersebut. Sebagian berpendapat bahwa kondisi ini dapat dipicu oleh kebiasaan melakukan masturbasi secara berlebihan. Sementara itu, ada pula yang mengaitkannya dengan perilaku yang terbentuk melalui proses pembelajaran sebagaimana dijelaskan dalam teori behaviorisme. Namun, pandangan yang lebih banyak diterima menyatakan bahwa gangguan ini berkaitan dengan konflik batin, kecemasan, serta terhambatnya pemenuhan keinginan dan kebutuhan individu. Selain itu terlalu banyak mengalami kegagalan hidup, sering dihadapkan kepada persaingan-persaingan dalam pekerjaan dan kadang-kadang menjadi objek yang dipertentangkan. Semuanya itu menyebabkan kegelisahan/kecemasan dan tertekanya perasaan.

b. *Hysteria*

Gangguan jiwa yang sudah dikenal sejak dulu ialah *hysteria*. Pada permulaan, orang menyangka bahwa yang dihindangi penyakit ini hanya

kaum wanita. Akan tetapi kemudian pendapat itu berubah setelah Freud menemukan bahwa laki-lakipun dapat dihindangi penyakit ini.

Seperti gangguan jiwa lainnya *hysteria* juga terjadi akibat ketidakmampuan seseorang menghadapi kesukaran-kesukaran, tekanan perasaan, kegelisahan, kecemasan dan pertentangan batin. Dalam menghadapi kesukaran itu orang tidak mampu menghadapinya dengan cara yang wajar, lalu melepaskan tanggung jawab dan lari secara tidak sadar kepada gejala-gejala *hysteria* yang tidak wajar. Diantara gejala-

gejalanya ada yang berhubungan dengan fisik dan adapula yang berhubungan dengan mental.

Termasuk dalam gejala-gejala fisik antara lain, ialah:

1) Lumpuh *Hysteria*

Yang dimaksud dengan lumpuh *hysteria* adalah lumpuhnya salah satu anggota fisik, akibat tekanan atau pertengan batin yang tidak bisa diatasi. Biasanya sisakit menggunakan gejala ini secara tidak sadar untuk membela diri dan untuk mengatasi kesukaran-kesukaran yang dihadapinya. Biasanya gejala lumpuh itu terjadi tiba-tiba dan si sakit sebelum itu tidak merasakan apa-apa.

2) *Cram Hysteria*

Cramp hysteria disebabkan pula oleh tekanan perasaan, yang seringkali terjadi pada penulis yang mencari penghidupannya dengan tulisan-tulisannya dan tidak banyak mendapat sambutan orang. Apabila ia mengalami bahwa tulisannya tidak banyak sambutan orang, ia kadang-kadang dihinggapi oleh *cramp* pada jari-jarinya waktu ia menulis. Tapi untuk pekerjaan lain masih bisa digunakan jari-jari itu.

Cram Hysteria itu banyak pula kejadian pada pemain-pemain biola, jurutik, tukang jam dan pegawai-pegawai di kantor telepon. Penyakit-penyakit itu terjadi karena kegelisahan dan

kecemasan yang dirasakannya akibat kebosanan menghadapi pekerjaan-pekerjaan itu.

3) *Mutism* (hilang kesanggupan berbicara)

Mutism itu ada dua macam, pertama tak sanggup berbicara dengan suara keras dan kedua tak dapat berbicara sama sekali.

Hilangnya kemampuan untuk berbicara itu, bukan disebabkan oleh kerusakan pada alat-alat percakapan seperti lidah, kerongkongan, pernapasan, dan sebagainya. Alat-alat itu masih dapat melakukan fungsinya, tapi orang tidak bisa berbicara. Biasanya gejala ini terjadi akibat tekanan perasaan, kecemasan, putus asa, merasa hina, gagal dan sebagainya.

4) *Kejang Hysteria*

Kejang hysteria yaitu badan seluruhnya menjadi kaku, tidak sadar akan diri, kadang-kadang sangat keras, disertai dengan teriakan-teriakan dan keluhan-keluhan, tapi air mata tidak keluar. Kejang-kejang ini biasanya terjadi pada siang hari selama beberapa menit saja, tapi mungkin pula sampai beberapa hari lamanya.

Diantara tanda-tanda kejang *hysteria* adalah, dalam pandang matanya terlihat kebingungan. Setelah kejadian itu, biasanya sakit kebingungan, tidak mau berbicara atau menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepadanya. Biasanya serangan ini terjadi akibat emosi yang menekan, seperti rasa tersinggung, tertekan perasaan,

penyesalan, sedih dan sebagainya. Orang yang terserang itu biasanya berusaha memegang, atau menarik apa saja yang dapat dicapai. Sebaiknya orang yang diserang kejang *hysteria* itu ditinggalkan saja sebagaimana adanya.

Termasuk dalam gejala-gejala yang berhubungan dengan mental antara lain ialah:

1) Hilang ingatan

Hilang ingatan atau lupa akan kejadian-kejadian tertentu dalam hidup sangat erat hubungannya dengan emosi. Hilang ingatan atau lupa ini mungkin hanya akan kejadian-kejadian tertentu ada pula lupa yang sungguh-sungguh. Ia lupa akan segala sesuatu, akan semua orang yang pernah dikenalnya, bahkan lupa akan dirinya, Namanya, rumahnya, pekerjaannya dan sebagainya.

2) Kepribadian kembar

Kepribadian kembar adalah salah satu gejala *hysteria*, yang disebabkan oleh kegelisahan yang amat sangat, dan dijadikan cara untuk menghukum dirinya atau melepaskan dirinya atau melepaskan diri dari ketegangan batin, kecemasan atau konflik yang dirasakannya. Dalam hal ini si sakit secara tidak sadar mengurung kepribadiannya yang pertama, sampai terpisah sama sekali dari alam kenyataan. Disamping

menghukum diri, hal ini digunakan juga sebagai penarik perhatian orang kepadanya.

3) Mengelana secara tidak sadar (*fugue*)

Salah satu gejala *hysteria* lain ialah, orang pergi berkelana tanpa tujuan, tidak tahu mengapa ia pergi dan kemana ia pergi.

4) Jalan-jalan sedang tidur (*Somnambulismn*)

Orang yang diserang oleh gejala itu dikuasai oleh sejumlah pikiran dan kenang-kenangan yang berhubungan satu sama lain. Meskipun ia sedang tidur, tapi masih dapat mengenal dan membedakan mana pintu yang tertutup dan mana yang terbuka, dan mudah disuruh kembali ke tempat tidurnya. Waktu bangun pagi harinya, ia tidak tahu apa yang terjadi pada dirinya waktu tidur itu.

c. *Psychastenia*

Psychastenia adalah semacam gangguan jiwa yang bersifat paksaan, yang berarti kurangnya kemampuan jiwa untuk tetap dalam keadaan integrasi yang normal.

Gejala-gejala penyakit ini antara lain ialah:

1) Phobia

Phobia adalah rasa takut yang tidak masuk akal, atau yang ditakuti tidak seimbang dengan ketakutan.

2) Obsesi

Yaitu gejala gangguan jiwa, dimana si sakit dikuasai oleh suatu pikiran yang tidak bisa dihindarinya.

3) Kompulsi

Ialah gangguan jiwa, yang menyebabkan orang terpaksa melakukan sesuatu, baik masuk akal maupun tidak. Apabila tindakan itu tidak dilakukannya, maka si penderita akan menjadi gelisah dan cemas.

d. Gagap Berbicara

Gejala gangguan jiwa lainnya ialah gagap berbicara, ada yang dalam bentuk terputus-putus, tertahan nafas atau berulang-ulang. Apabila tekanan gagap terlalu besar, maka kelihatan orang menekankan kedua bibirnya dengan diiringi Gerakan-gerakan tangan dan kaki dan sebagainya.

Biasanya gagap itu mulai pada umur diantara 2 dan 6 tahun. Gejala ini lebih banyak terjadi pada anak laki-laki, anak kembar dan orang kidal, dan mungkin disebabkan karena gangguan fisik seperti kurang sempurna alat percakapan, gangguan pada pernafasan, amandel dan sebagainya. Akan tetapi, apabila alat-alat itu sehat dan baik, maka gejala tersebut disebabkan akibat pertentangan batin, tekanan perasaan, ketidakmampuan menyesuaikan diri. Gejala tersebut adalah sebagai salah satu akibat dari gangguan jiwa.

e. Sakit Jiwa

Seseorang yang diserang penyakit jiwa, kepribadiannya terganggu, dan selanjutnya menyebabkan kurangnya mampu menyesuaikan diri dengan wajar, dan tidak sanggup memahami problemnya. Seringkali orang yang sakit jiwa,

tidak merasa bahwa ia sakit; sebaliknya ia menganggap dirinya normal saja, bahkan lebih baik, lebih unggul dan lebih penting dari orang lain.

Sakit jiwa ada dua macam, yaitu:

Pertama yang disebabkan oleh adanya kerusakan pada anggota tubuh, misalnya otak, sentraf atau hilangnya kemampuan berbagai kelenjar, saraf-saraf atau anggota fisik lainnya untuk menjalankan tugasnya. Hal ini mungkin disebabkan oleh karena keracunan akibat minuman keras, obat-obat perangsang atau narkotik, akibat penyakit kotor dan sebagainya. *Kedua* disebabkan oleh gangguan-gangguan jiwa yang telah berlarut-larut sehingga mencapai puncaknya tanpa suatu penyelesaian yang ajaib. Atau dengan lain perkataan disebabkan hilangnya keseimbangan mental secara menyeluruh, akibat suasana lingkungan yang sangat menekan, ketegangan batin, dan sebagainya.

f. Keabnormal Seksual

Gangguan kejiwaan juga dapat menimbulkan berbagai masalah yang berhubungan dengan kehidupan seksual pada pria maupun wanita. Adapun gejala yang kerap dialami di antaranya adalah sebagai berikut:

1) Onani

Seseorang yang mengalami kondisi ini cenderung mencari kepuasan seksual menggunakan tubuhnya sendiri melalui cara-cara yang tidak umum, dan perilaku tersebut biasanya terjadi pada waktu atau tahap tertentu dalam kehidupannya.

Pada sebagian individu, perilaku ini dapat muncul sebagai bagian dari proses perkembangan sebelum memasuki fase ketertarikan seksual yang lebih dewasa dan normal. Tindakan tersebut umumnya dilakukan untuk memenuhi kebutuhan fisik secara langsung tanpa menempuh cara-cara yang biasa diterima dalam masyarakat.

Sebagian masyarakat beranggapan bahwa perilaku masturbasi dapat menyebabkan seseorang mengalami penurunan daya ingat atau bahkan gangguan jiwa. Namun, pandangan lain menyatakan bahwa dampak yang lebih besar bukan terletak pada tindakan tersebut, melainkan pada munculnya perasaan bersalah atau rasa berdosa yang menyertainya

2) Homo seksual

Individu yang mengalami gejala ini cenderung memiliki ketertarikan kepada orang yang berjenis kelamin sama dengannya. Ketertarikan tersebut dapat terjadi secara timbal balik, tetapi ada pula yang hanya dirasakan oleh salah satu pihak. Dalam beberapa keadaan, ketertarikan itu dapat berkembang menjadi keinginan untuk menjalin hubungan seksual dengan sesama jenis. Kondisi seperti ini dapat ditemukan pada orang-orang yang dalam waktu lama hidup terpisah dari lawan jenis atau memiliki keterbatasan untuk berinteraksi dengan mereka. Hal tersebut dapat disebabkan oleh tuntutan pekerjaan, adat istiadat, kebiasaan, maupun peraturan yang ketat sehingga kesempatan untuk berkenalan dan berhubungan dengan lawan jenis menjadi sangat terbatas.

3) Sadism

Pada kondisi ini, seseorang merasa tidak dapat memperoleh kepuasan seksual kecuali jika ia menyebabkan rasa sakit, baik secara fisik maupun emosional, kepada orang yang disukainya atau pasangannya. Dalam kasus yang lebih berat, dorongan tersebut dapat membuatnya melakukan tindakan seperti menyakiti, memukul, bahkan melukai orang tersebut demi mendapatkan kepuasan seksual.

g. Ngompol

Tidak sedikit orang tua yang mengeluhkan anaknya karena masih mengompol meskipun usianya sudah cukup besar. Kebiasaan tersebut dapat menjadi salah satu gejala gangguan psikologis pada anak. Mengompol bisa terjadi hanya pada malam hari, tetapi pada beberapa kasus juga dapat terjadi pada siang hari.

Seiring bertambahnya usia, anak pada umumnya semakin mampu mengendalikan diri, termasuk mengatur waktu dan tempat untuk buang air. Namun, dalam beberapa kasus terdapat anak yang sebelumnya sudah mampu mengontrol kebiasaan tersebut, tetapi kemudian kembali mengompol. Ada pula anak yang hingga memasuki usia remaja masih mengalami kebiasaan mengompol. Kondisi ini sering dikaitkan dengan adanya gangguan psikologis, tekanan emosional, atau keinginan untuk memperoleh perhatian dari orang-orang di sekitarnya.

h. Kepribadian *Psychopati*

Psychopati adalah ketidakmampuan menyesuaikan diri yang mendalam dan kronis. Orang-orang yang *psychopath* itu biasanya menimpakan kesalahan yang dibuatnya kepada orang lain. Segala perasaan tidak puas, konflik jiwa dan tekanan perasaan dan sebagainya, tidak dapat ditahan dan diatasinya dengan wajar, akan tetapi diungkapkannya dalam bentuk kelakuan-kelakuan yang menyebabkan orang lain menderita karenanya. Ia bersifat agresif, egois, tidak peduli pada orang lain.¹⁸

- Teori Religiusitas Menurut Glock dan Stark

Charles Y. Glock dan Rodney Stark (1965) mengemukakan bahwa religiusitas seseorang mencakup berbagai aspek kehidupan, tidak hanya soal ibadah formal, tetapi juga keyakinan, pengalaman batin, pemahaman ajaran, serta perilaku moral dalam kehidupan sehari-hari.

Mereka menegaskan bahwa agama adalah sistem yang kompleks yang mempengaruhi cara berpikir, merasa, bertindak seseorang. Karena itu, teori ini sangat relevan untuk mengkaji perilaku keagamaan remaja Muslim, terutama dalam konteks modern seperti penggunaan *Game online* kompetitif, yang sering menimbulkan konflik antara hiburan dan religius.¹⁹

- Lima Dimensi Religiusitas Glock dan Stark dan Relevansinya pada Remaja Gamer

1. Dimensi ideologis (*Ideological Dimension*)

Dimensi ideologis menunjukkan sejauh mana seseorang menyakini ajaran-ajaran dasar agama seperti keesaan Allah SWT,

¹⁸ Zakiyah Daradjat, *Kesehatan Mental* (Gunung Agung, 1979), hlm. 24-28.

¹⁹ Glock, C.Y. Dan Stark, R., *Religion and Society in Tension* (Chicago: Rand McNally, 1965), hlm 20-25

kewajiban untuk beribadah, dan pelanggaran. Keyakinan ini menjadi dasar orientasi hidup dan norma moral remaja Muslim.

Ideologi memainkan peran penting dalam menentukan Batasan perilaku bermain. Remaja yang memiliki iman yang kuat cenderung memiliki kontrol yang lebih besar atas apa yang mereka mainkan. Mereka juga cenderung menghindari konten yang bertentangan dengan nilai-nilai Islam, seperti kekerasan berlebihan dan pornografi. Keyakinan agama juga berfungsi sebagai sistem nilai internal secara psikologis yang membantu orang memiliki kendali diri dan mengatur perilaku mereka agar sesuai dengan norma yang mereka percaya.²⁰

2. Dimensi Ritualistik (*Ritualistic Dimension*)

Dimensi ritualistik mengacu pada sejauh mana seseorang melakukan tugas ibadah agama yang formal, seperti sholat, puasa, zakat, dan bentuk ibadah lainnya. Dimensi ini membahas aspek keagamaan yang terlihat dalam kehidupan sehari-hari

Dimensi ritualistik, menurut Djamaludin Ancok dan Fuad Nashori Suroso, mengacu pada tingkat kepatuhan individu terhadap aturan ibadah yang telah ditetapkan dalam ajaran agama. Semakin konsisten seseorang dalam menjalankan ritual, maka semakin tinggi pula tingkat religiusitasnya dalam dimensi ini.²¹

3. Dimensi Pengalaman (*Experiential Dimension*)

Dimensi pengalaman berkesinambungan dengan aspek afektif, yaitu pengalaman spiritual seseorang, seperti perasaan dekat dengan Tuhan, rasa syukur dan ketenangan batin. Di sisi lain, dimensi ini

²⁰ Djamaludin Ancok dan Fuad Nashori Suroso, *Psikologi Islami: Solusi Islam atas Problem Psikologi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2001), hlm 77-79

²¹ Ancok dan Suroso, *Psikologi Islam: Solusi Atas Problem Psikologi*, hlm 79-80.

menunjukkan bagaimana ajaran agama dihayati secara emosional dan kognitif.

Pada remaja yang bermain game, pengalaman religius dapat muncul dalam bentuk kesadaran dalam membatasi waktu bermain agar tidak mengganggu kewajiban ibadah mereka atau munculnya perasaan bersalah ketika melanggar prinsip-prinsip agama. Bahwasanya ini menampilkan pengalaman religius berfungsi untuk mekanisme kontrol internal yang memperkuat komitmen religius individu. Dalam perspektif psikologi agama, dimensi ini termasuk dalam aspek afektif, yaitu emosi religius yang berperan dalam membentuk keterikatan individu terhadap nilai-nilai religius.²²

4. Dimensi Intelektual (*Intellectual Dimension*)

Dimensi intelektual mengacu pada tingkat pengetahuan dan pemahaman seseorang tentang ajaran agama yang mereka anut. Konsep-konsep dasar agama, hukum-hukum ibadah, dan nilai-nilai moral yang menjadi pedoman hidup termasuk dalam pemahaman ini. Remaja yang beragama cenderung selektif dalam mengonsumsi konten digital memilih tempat atau komunitas permainan, dan mampu mengatur waktu bermain secara proposional. Secara psikologis, elemen ini terkait dengan komponen kognitif religius, yaitu bagaimana pengetahuan agama memengaruhi secara seseorang berpikir, bersikap, dan membuat keputusan dalam berbagai situasi.²³

5. Dimensi Konseksual (*Consextential Dimension*)

Dimensi Konseksual adalah dimensi nyata dari religiusitas karena menunjukkan bagaimana ajaran agama memengaruhi perilaku sehari-hari individu. Ini menunjukkan bagaimana nilai-nilai agama diterapkan dalam

²² Djamaludin Ancok dan Fuat Nashori Suroso, *Psikologi Islam: Solusi Atas Problem Psikologi*, (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2001), hlm 80-82.

²³ Ancok dan Suroso, *Psikologi Islam: Solusi Atas Problem Psikologi*, hlm 83-85.

tindakan sosial, moral, dan etika Dimensi ini terlihat dalam perilaku remaja Muslim, seperti kejujuran, tanggung jawab, kemampuan mengendalikan emosi, dan sikap menghormati orang lain. Individu yang sangat religius bukan saja memahami dan menyakini prinsip agama mereka, akan tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan bermasyarakat.

Dalam remaja pengguna game online, dimensi konsekuensi dapat diamati melalui perilaku saat bermain *game online*, seperti:

- a) Menjaga etika komunikasi
- b) Menghindari kecurangan
- c) Mampu mengontrol emosi ketika kalah atau menang
- d) Tetap memprioritaskan kewajiban seperti ibadah dan belajar

Sebaliknya, perilaku negatif seperti berkata kasar, kecanduan bermain, mengabaikan tanggung jawab, dan konflik sosial dengan orang lain dapat menunjukkan tingkat konsekuensi yang rendah.

Oleh karena itu, aspek konsekuensi menjadi komponen penting yang dapat digunakan untuk mengevaluasi apakah religiusitas seseorang benar terinternalisasi dan tercermin dalam perilakunya di dunia nyata, termasuk dalam bermain game online yang bersaing.²⁴

- Relevansi Teori Glock & Stark dengan Psikologi Islam

Teori Glock & Stark sejalan dengan pandangan Psikologi Islam yang melihat agama sebagai sistem yang mempengaruhi seluruh aspek kepribadian:

- a) Kognitif (iman dan pengetahuan)
- b) Afektif (Pengalaman dan rasa spiritual)
- c) Konatif (Perilaku dan moral)

²⁴ Ancok dan Suroso, *Psikologi Islam: Solusi Atas Problem Psikologi*, hlm 85-88.

Dalam konteks ini remaja Muslim pengguna game online, teori ini membantu menjelaskan bagaimana nilai-nilai Islam berinteraksi dengan budaya digital sehingga membentuk pola perilaku keagamaan sehari-hari seperti mengatur waktu, menjaga lisan saat bermain, dan menerapkan adab dalam literasi daring.²⁵

Teori Glock & Stark memberikan kerangka yang sistematis untuk memahami tingkat religiusitas remaja Muslim gamer. Melalui kelima dimensinya, peneliti dapat menilai sejauh mana agama berfungsi sebagai pengendali perilaku dan sumber makna hidup, bahkan di tengah aktifitas digital dan kompetitif seperti game online.

G. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian dapat dipahami sebagai serangkaian langkah ilmiah yang disusun secara terencana untuk mengkaji suatu permasalahan. Proses tersebut meliputi kegiatan pengumpulan data, pengelolaan data, analisis, hingga penyusunan kesimpulan yang dilakukan secara sistematis guna memperoleh hasil penelitian yang objektif dan dapat dipertanggungjawabkan. Tujuan utamanya adalah menjawab suatu permasalahan atau menguji suatu hipotesis, sehingga dapat dihasilkan pengetahuan baru yang bermanfaat bagi kehidupan manusia.²⁶

Penelitian yang dilakukan ini termasuk dalam kategori penelitian lapangan, dengan fokus kajian pada *"Perilaku Sehari-hari Remaja Muslim Pengguna Game Online Kompetitif: Studi Kasus pada Alumni Pondok Pesantren Al-Ishlah Angkatan 35"*. Untuk mendukung penelitian ini, dibutuhkan suatu metode yang tepat guna menganalisis permasalahan, menggali data di lapangan, hingga memaparkan data tersebut secara

²⁵Agus Sodiq, *Psikologi Agama: Konsep dan Perkembangannya*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), hlm 112-114.

²⁶Rifa'I Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian* (SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga), hlm 2.

sistematis, sehingga diperoleh hasil yang benar-benar sesuai dengan tujuan penelitian.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif sebagai landasan dalam proses pengumpulan dan analisis data, di mana data yang dikumpulkan berupa kata-kata, baik dalam bentuk tulisan maupun ucapan langsung dari subjek yang diteliti, kemudian dianalisis secara deskriptif. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya memahami secara mendalam fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, mencakup aspek perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, maupun pengalaman yang mereka rasakan. Pemilihan metode ini didasarkan pada tujuan untuk mengungkap kebenaran yang sesuai dengan kondisi nyata di lapangan.²⁷

2. Sumber Data

Sumber data adalah subjek dari mana data-data didapatkan. Dalam penelitian ini sumber data ialah para alumni Pondok Pesantren Al-Ishlah Lamongan angkatan 35. Sumber data yang diperoleh dalam penelitian ini meliputi dari data skunder dan data primer.

a. Data Primer

Data primer merupakan sumber informasi pokok yang dikumpulkan secara langsung oleh para peneliti selama proses investigasi. Data ini diperoleh dari luaran asli, yaitu responden atau narasumber yang berhubungan dengan variabel riset. Data primer bisa berbentuk keluaran observasi, hasil wawancara, atau

²⁷ Sutriyanti, Mohammad Muspawi, *Jenis-Jenis Data Dalam Ilmu Pendidikan Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif* (Universitas Jambi, Vol. 5, No. 4, Desember 2024), hlm 198.

pengumpulan data melalui kuesioner untuk populasi terkait.²⁸ Dalam studi ini, para peneliti melakukan fase pengamatan langsung terhadap alumni Pondok Pesantren Al-Ishlah Lamongan angkatan 35 terhadap santri laki-laki. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel 16 dari alumni Angkatan 35 Pondok Pesantren Al-Ishlah yang berumur sekitar 20-23 Lamongan dan 1 dari pengasuh Pondok Pesantren Al-Ishlah, 2 dari ustads dan 1 dari wali alumni.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah informasi yang diperoleh peneliti melalui berbagai sumber pendukung, bukan hasil pengumpulan data secara langsung di lapangan, yakni melalui penghubung tertentu, bukan dari hasil pengumpulan langsung di lapangan. Data jenis ini biasanya berasal dari dokumen, literatur, atau bahan-bahan yang sebelumnya telah dikumpulkan oleh pihak lain.²⁹ Dalam penelitian ini, peneliti menghimpun data sekunder dari berbagai sumber yang relevan dengan tema yang dikaji, di antaranya buku, artikel, jurnal, skripsi, tesis, dan referensi lainnya. Dalam penelitian ini, seluruh alumni angkatan 35 Pondok Pesantren Al-Ishlah Lamongan terlibat dalam permainan online kompetitif. Setiap anggota populasi dianggap memiliki karakteristik yang relevan dengan tujuan penelitian. Hal ini dilakukan untuk

²⁸ Undari Sulung, Muhammad Muspawi, *Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, Dan Tersier* (Universitas Jambi, Vol. 5, No. 3, September 2024), hlm 112.

²⁹ Sulung dan Muspawi, *Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, Dan Tersier*, hlm 113.

memberikan gambaran yang lengkap tentang fenomena yang diteliti.

3. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini mengaplikasikan sejumlah metodologi yang lazim dalam observasi kualitatif, wawancara mendalam, dan analisis dokumenter.

a. Observasi

Observasi adalah proses sistematis yang mengubah fakta menjadi data dengan merekam pola perilaku manusia, objek, dan kejadian tanpa menggunakan pertanyaan atau berkomunikasi dengan subjek. Observasi merupakan suatu kegiatan yang dilakukan melalui pengamatan secara cermat dan teliti, menuliskan berbagai kejadian yang muncul di lapangan, serta menelaah keterkaitan antara setiap aspek dari fenomena tersebut satu dengan yang lainnya.³⁰ Dalam riset ini, penulis mengadopsi metode yang lazim diterapkan dalam praktik sehari-hari untuk mengumpulkan informasi melalui pengamatan langsung terhadap para partisipan.

b. Wawancara

Penelitian ini menerapkan metode wawancara, untuk memperoleh data-data yang berkaitan. Salah satu cara mendapatkan data penelitian adalah wawancara. Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab secara langsung antara peneliti dan narasumber untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Proses ini dilakukan melalui percakapan tatap muka yang membahas topik yang telah ditentukan sesuai

³⁰ Ahmad Sa'adi, *Pengumpulan Data yang Efisien pada Penelitian Tindakan Kelas: Teknik, Alat, dan Tantangan* (Sekolah Ilmu Tinggi Tarbiyah Hidayatullah Batam Indonesia, Al-Amin: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial Humaniora, Vol. 2, No. 2, Maret, 2025), hlm 94.

dengan tujuan penelitian.³¹ Dalam konteks penelitian ini, ditemukan bahwa melakukan wawancara kepada alumni Pesantren Al-Ishlah Lamongan angkatan 35, ustad, pengasuh Pondok Pesantren Al-Ishlah Lamongan, anggota keluarga terdekat.

c. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan atau karya seseorang tentang sesuatu yang sudah berlalu. Dokumen tentang orang atau sekelompok orang, peristiwa, atau kejadian dalam situasi sosial yang sesuai dan terkait dengan fokus penelitian adalah sumber informasi yang sangat berguna dalam penelitian kualitatif. Dokumen itu dapat berupa bentuk teks tertulis, *artefacti*, gambar, maupun foto. Dokumen tertulis dapat pula berupa sejarah kehidupan, biografi, karya tulis, dan cerita. Disamping itu ada pula material budaya, atau hasil karya seni yang merupakan sumber informasi dalam penelitian kualitatif.³² Data dokumentasi ini berfungsi sebagai data pendukung dalam penelitian ini.

b. Teknik Analisis Data

Menurut Moelong (2002:13) analisis data adalah proses mengukur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan uraian dasar. Hal ini mengandung beberapa pengertian bahwa dalam pelaksanaannya analisis data harus dilakukan sejak

³¹. Muri Yusuf, *Metodologi Penelitian* (PT Fajar Interpratama Mandiri, Jakarta, 2014), hlm 372.

³². Muri Yusuf, *Metodologi Penelitian* (PT. Fajar Interpratama Mandiri, Jakarta, 2014), hlm 391.

pengumpulan data awal.³³ Dan ada beberapa tahap yang harus dikerjakan oleh penulis yaitu sebagai berikut:

a. Reduksi Data

Reduksi data dikerjakan melalui rangkaian proses observasi, wawancara, serta penelusuran pustaka yang relevan. Proses ini bertujuan untuk memfokuskan data yang sudah terkumpul agar sesuai dengan arah penelitian, sekaligus memperdalam dan memperluas pemahaman terhadap data yang diperoleh dari lapangan. Selain itu, reduksi data juga dimaksudkan untuk memastikan informasi yang dihasilkan benar-benar akurat dan valid. Dalam praktiknya, proses ini dilakukan dengan menghilangkan kata-kata atau informasi yang tidak relevan, kemudian menyusunnya kembali secara lebih rinci dan jelas menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan sesuai dengan kaidah penulisan..

b. Penyajian Data

Setelah proses reduksi data selesai, langkah berikutnya adalah penyajian data, yang disusun dalam bentuk uraian deskriptif naratif. Penyajian data ini dimaksudkan untuk memudahkan pemahaman terhadap peristiwa-peristiwa yang terjadi di lapangan sesuai dengan fakta yang sebenarnya. Dengan penyajian yang sistematis tersebut, pembaca akan lebih

³³ Lexy J. Moelong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), hlm 248.

mudah memahami isi penelitian sekaligus menarik kesimpulan dari data yang disajikan.

c. **Penarikan Kesimpulan**

Penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan data yang telah dikumpulkan sebelumnya. Data tersebut kemudian diuji kembali tingkat kebenaran dan kesesuaiannya, sehingga validitasnya dapat terjamin. Proses pengkajian ini dilakukan secara berulang, sehingga kesimpulan yang dirumuskan menjadi lebih mudah dan akurat.

H. Sistematika Pembahasan

Struktur pembahasan dalam studi ini telah diatur secara metodis untuk memfasilitasi pemahaman pembaca terhadap keseluruhan alur riset. Adapun sistematika pembahasan dalam proposal ini adalah sebagai berikut:

Bab I Bagian ini memaparkan latar belakang penelitian yang menjelaskan pentingnya dan alasan mendasar mengapa topik ini relevan untuk diteliti. Bab ini terdiri dari beberapa subbahasan, yaitu rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, kerangka teori, serta metode penelitian yang digunakan oleh peneliti.

Bab II, menjelaskan pemahaman Agama, nilai-nilai pendidikan dan profil Pondok Pesantren Al- Ishlah

Bab III, menganalisis perilaku keagamaan pada remaja muslim alumni Pondok pesantren Al-Ishlah Lamongan Angkatan 35 serta faktor-faktor yang mempengaruhinya setelah keluar Pesantren.

Bab IV mengetahui dinamika perilaku keagamaan alumni Pondok pesantren Al-Ishlah Lamongan Angkatan 35 dalam budaya game online kompetitif.

Bab V Bab ini merupakan bagian penutup dari penyusunan karya ilmiah, yang berisi rangkuman temuan dan rekomendasi. Di dalam bagian ini, penulis menyajikan simpulan dari analisis data yang telah dilaksanakan

sebagai jawaban terhadap pertanyaan penelitian yang ditetapkan pada permulaan penelitian.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Melalui rangkaian proses pengumpulan data yang dilakukan secara menyeluruh, mencakup wawancara, observasi, serta analisis terhadap alumni Pondok Pesantren Al-Ishlah Lamongan Angkatan 35, penelitian ini berhasil mengungkap sejumlah temuan penting yang menjawab rumusan masalah sekaligus mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya..

Alumni Pondok Pesantren Al-Ishlah Lamongan Angkatan 35 mungkin tidak secara langsung menghilangkan perilaku keagamaan mereka karena penggunaan *game online* kompetitif. Namun, hal ini dapat berdampak pada konsistensi dan kualitas pelaksanaannya. Jika terlalu intens bermain, cenderung menunda atau mengabaikan ibadah, serta berkurangnya keterlibatan dalam aktivitas religius lainnya. Sebagian alumni masih dapat mengimbangi aktivitas bermain dan kewajiban keagamaan. Hal ini menunjukkan bahwa efek dari bermain *game online* relatif kecil dan bergantung pada kemampuan seseorang untuk mengendaikan diri, mengatur waktu, dan mempertahankan keyakinan religius yang mereka bangun di Pesantren.

1. Perilaku keagamaan alumni Pondok Pesantren Al-Ishlah Lamongan Angkatan 35 dipengaruhi oleh dinamika internal dan eksternal setelah mereka memasuki lingkungan sosial yang lebih luas. Perkembangan teknologi digital, khususnya *game online*, serta pengaruh teman sebaya menjadi faktor utama yang mendorong perubahan pola aktivitas sehari-hari. Di sisi lain, faktor internal seperti tingkat kesadaran

beragama, kematangan emosional, dan kemampuan mengendalikan diri menentukan bagaimana alumni menyikapi aktivitas tersebut. Alumni yang memiliki kontrol diri dengan baik cenderung mampu menyeimbangkan antara hiburan digital dan kewajiban keagamaan. Dengan demikian, dinamika ini menunjukkan bahwa perkembangan budaya digital memengaruhi cara alumni menjalani kehidupan beragama tanpa sepenuhnya menghilangkan nilai-nilai yang telah dibentuk pesantren.

2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku keagamaan alumni Pondok Pesantren Al-Ishlah dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi tingkat kesadaran beragama, kemampuan mengendalikan diri, serta komitmen pribadi dalam menjalankan agama. Sementara itu, faktor eksternal meliputi pengaruh teman bermain, lingkungan sosial, budaya kompetitif dalam *game online*, serta kemudahan akses terhadap teknologi digital yang meningkatkan intensitas bermain game. Di samping itu, nilai-nilai keagamaan yang ditanamkan selama berada di pesantren menjadi faktor yang tetap memengaruhi perilaku informan, terutama mereka dihadapkan pada pilihan antara aktivitas bermain game dan kewajiban beragama. Dengan demikian, perilaku keagamaan alumni pesantren tidak hanya ditentukan oleh penggunaan *game online* kompetitif, tetapi merupakan hasil interaksi antara kesadaran pribadi, lingkungan sosial, dan internalisasi nilai-nilai pendidikan pesantren dalam menghadapi perkembangan budaya digital

B. Saran

Di tengah perkembangan budaya digital, alumni Pondok pesantren Al-Ishlah Lamongan Angkatan 35 diharapkan dapat meningkatkan kesadaran pribadi dalam menjaga perilaku keagamaan. Agar aktivitas hiburan tidak mengganggu kewajiban ibadah, alumni harus dapat mengatur

waktu dengan bijak. Alumni juga disarankan untuk terus merenungkan nilai-nilai keagamaan mereka pelajari saat mondok dan menggunakannya sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-hari mereka. Salah satu langkah penting untuk menjaga keseimbangan antara kehidupan religius dan aktivitas digital adalah upaya membatasi intensitas bermain game dan membangun kebiasaan beragama yang positif.

Peneliti selanjutnya harus melihat perilaku keagamaan alumni pesantren dengan lebih banyak informan dan latar belakang pesantren. Untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif, penelitian lanjutan juga dapat menggunakan pendekatan kuantitatif atau metode campuran. Selain itu, peneliti dapat melanjutkan untuk menyelidiki peran media digital lainnya terhadap perilaku keagamaan remaja Muslim. Dengan demikian, temuan penelitian ini dapat menambah koleksi studi keislaman dan sosial di era internet.



Daftar Pustaka

- Abu bakar, R. *Pengantar Metodologi Penelitian* (SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga).
- Agus, Z. Konsep Pendidikan Islam Bagi Remaja Menurut Zakiyah Daradjat. *Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Raudhatul Ulum Salatiga*, 4(1).
- Akmal. *Seluk Beluk Ilmu Jiwa Agama* (Divisi Buku Perguruan Tinggi, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta).
- Ancok, D. Dan Suroso, F.N. *Psikologi Islami: Solusi Islam Atas Problem Psikologi* (Yogyakarta; Pustaka pelajar, 2001).
- Asosiasi Penyelenggar Jasa Internet Indonesia (APJII), *Laporan Survei Internet APJII 2019-2020*, (Jakarta: APJII, 2020).
- Daradjat, Zakiyah. *Ilmu Jiwa Agama*, (Jakarts:Bulan Bintang, 2005).
- Daradjat, Zakiyah. *Kesehatan Mental*, (Jakarta: Gunung Agung. 1979).
- Daradjat, Zakiyah. *Pendidikan Agama, dalam Pembinaan Mental* (Jakarta: Bulan Bintang, 1982).
- Daradjat, Zakiyah. *Peranan Agama Dalam Kesehatan Mental*, (Jakarta: Gunung Agung, 2005).
- Efendy, Rustan. *Metodologi Penelitian Islam*, (Pare-Pare: IAIN Pare-Pare, Nusantara Press, 2021).
- Fitriani, W., & Kamarudin, D., Internet Gaming Disorder Among Indonesian Muslim Usergraduate Student *Psikis: Jurnal Psikologi Islam*, 9, (2), (2023).
- Charles, G., & Stark, R. *American Piety: The Nature of Religious Commitment* (Berkeley: University of California, 1986).
- Charles, G., & Stark, R. *Religion and Society in Tension* (Chicago: Rand McNally, 1965).

Hanifah H. Pemikiran Prof. Zakiyah Daradjat Tentang Pendidikan Islam Bagi Remaja. *Educational Journal: General and Specific Research*, 3 (1), 2023.

Jalaluddin. *Psikologi Agama* (Jakarta: Persada Grafindo, 2001).

KPU Papua Pegunungan *Letak Geografis dan Astronomis Indonesia: Pengertian, Karakteristik, pengaruh, dan keuntungannya* diakses pada akses pada tanggal 14 April 2026, https://papuapegunungan.kpu.go.id/blog/read/2275_letak-geografis-dan-astronomis-indonesia-pengertian-karakteristik-pengaruh-dan-keuntungannya.

Matta, A. *Membentuk Karakter Cara Islam* (Jakarta: Al-I'tisom, Cahaya Umat, 2003).

Moelong, J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018).

Munawaroh, Siti. *Pengaruh Pemahaman Pendidikan Agama Islam Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik di SMP Darul Ma'arif Natar Lampung Selatan* (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2024).

Nailasari, D., & An-Nahdiah, K., et al., Revitalisasi Akhlak Remaja; Pendekatan Pendidikan Pesantren Masa Kini, *Irsyaduan: Jurnal Studi Kemahasiswaani*, 4, (3), (2024).

Ndangcerung, *Dinamika Pondok Pesantren Al-Ishlah Sendangagung, Paciran, Lamongan, Jawa Timur 1986-1990* diakses pada tanggal 16 Desember 2026, <https://ndangcerung.wordpress.com/2011/09/22/dinamika-ponpes-al-ishlah-sendangagung-paciran-lamongan-jawa-timur-tahun-1986-1990/>.

Nurrulhaj, F., & Ridwan, I., et al., *Pemahaman Keagamaan Terhadap Moderasi Beragama Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam* (Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah At-Taqwa, Bandung, Indonesia, 2023).

Pedoman Santri Pondok Pesantren A-ishlah Sendangagung Paciran, Lamongan, 2024.

Pemerintah Kabupaten Lamongan, *Karakteristik Lokasi dan Wilayah* diakses pada tanggal 16 April 2026 <https://lamongankab.go.id/artikel/44>.

Sa'adi, A, Pengumpulan Data yang Efisien pada Penelitian Tindakan Kelas: Teknik, Alat, dan Tantangan. *Al-Amin: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(2), (Maret, 2025).

Saleh, M. *Jalan Ke Pesantren* (CV Ishlah Madani).

Samsidar, Marthonesis, & Tahlil, T,. Determinants of Game online Addiction Among Indonesian Adoloscend, *Open Acces Journal of Nursing*, 6, (1), (2023).

Sodiq, A., *Psikologi Agama: Konsep dan Perkembangannya*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019).

Subakrun, Rhaïen, A., *K.H Muhammad Dawa Saleh: Anak Sopir Yang Mendirikan Pesantren* (Yogyakarta: Bahari Press, 2013).

Sulung, U., & M, Muspawi. *Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, Dan Tersier* (Universitas Jambi, Vol. 5, No. 3, September 2024).

Sutriyanti, & Muspawi, M. *Jenis-Jenis Data Dalam Ilmu Pendidikan Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif* (Universitas Jambi, Vol. 5, No. 4, Desember 2024).

Yusuf, M. *Metodologi Penelitian* (PT Fajar Interpratama Mandiri, Jakarta, 2014).

Subakrun, A,R. *K.H Muhammad Dawa Saleh: Anak Sopir Yang Mendirikan Pesantren* (Yogyakarta: Bahari Press, 2013).