

**DAMPAK PSIKOLOGIS DAN SPIRITUAL PADA SANTRI
ABDI NDALEM YANG MENGALAMI
KECANDUAN *GAME ONLINE***



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

Oleh:

ABDULLOH SAID
NIM: 1717101047

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM
JURUSAN KONSELING DAN PENGEMBANGAN MASYARAKAT
FAKULTAS DAKWAH
UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI
PURWOKERTO
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya,

Nama : Abdulloh Said
NIM : 1717101047
Jenjang : S1
Fakultas : Dakwah
Jurusan : Konseling dan Pengembangan Masyarakat
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul **“Dampak Psikologis Dan Spiritual Pada Santri Abdi Ndalem Yang Mengalami Kecanduan Game Online”** secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saduran, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 09 Januari 2023

Saya yang menyatakan,



Abdulloh Said
NIM. 1717101047



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS DAKWAH**

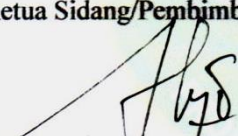
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553, www.uinsaizu.ac.id

PENGESAHAN
Skripsi Berjudul:

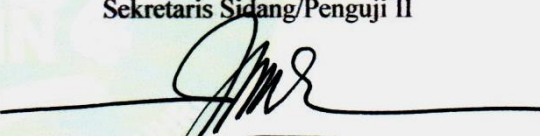
**DAMPAK PSIKOLOGIS DAN SPIRITUAL PADA SANTRI
ABDI NDALEM YANG MENGALAMI KECANDUAN *GAME ONLINE***

Yang disusun oleh: **Abdulloh Said NIM. 1717101047** Program Studi **Bimbingan dan Konseling Islam** Jurusan **Konseling dan Pengembangan Masyarakat** Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifudin Zuhri, telah diujikan pada hari **Jum'at** tanggal **13 Januari 2023** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Sosial (S.Sos.)** dalam **Bimbingan dan Konseling** oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

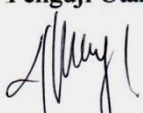
Ketua Sidang/Pembimbing


Dr. Alief Budiyo, M.Pd
NIP. 197902172009121003

Sekretaris Sidang/Penguji II


Agung Widodo, M.A
NIP. 199306222019031015

Penguji Utama



Arsam, M.Si
NIP. 197808122009011011

Mengesahkan,

Purwokerto, 13 Januari 2023

Dekan,




Abdul Basit, M.Ag.
NIP. 196912191998031001



NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Dakwah
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka saya sampaikan bahwa naskah skripsi:

Nama : Abdulloh Said
NIM : 1717101047
Fakultas: : Dakwah
Jurusan : Konseling dan Pengembangan Masyarakat
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul skripsi : Dampak Psikologis Dan Spiritual Serta Penanganan Pada Santri Yang Bermain *Game Online* (Studi Kasus di Pondok Pesantren Darul Ghuroba')

Dengan ini dinyatakan sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Dakwah, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos.).

Demikian atas perhatiannya, saya ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Purwokerto, 09 Januari 2023
Pembimbing

Dr. Alief Budiyono, M. Pd.
NIP. 197902172009121003

MOTTO

*“Jadikan akhirat di hatimu, dunia di tanganmu, dan kematian
di pelupuk matamu”*
(Imam Syafi’i)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahillobbil'alamin, segala puji-pujian terbaik selalu dihaturkan kehadirat Allah SWT. Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Berkat curahan rahmat dan kasih sayang-Nya tidak pernah terputus, penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik.

Karya ini penulis persembahkan kepada:

Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dan Pondok Pesantren Darul Ghuroba'.

Semoga karya ini memberikan manfaat untuk pengembangan khasanah keilmuan.

Aamin Ya Robbal'alamin



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, dan sahabatnya. Semoga kita mendapatkan syafa'at beliau dihari akhir nanti, *aamiin*.

Dengan penuh rasa syukur, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Dampak Psikologis dan Spiritual serta Penanganan pada Santri Abdi Ndalem yang Kecanduan *Game Online* (Studi Kasus di Pondok Pesantren Darul Ghuroba’)", skripsi ini tidak akan selesai tanpa bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Maka dari itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

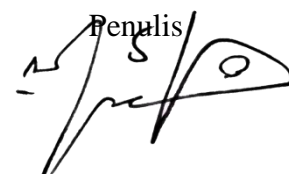
1. Prof. Dr. Moh. Roqib, M.Ag., Rektor UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Prof. Dr. H. Abdul Basit, M.Ag., Dekan Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto beserta jajarannya.
3. Nur Azizah, M.Si., Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
4. Dr. Alief Budiyono, M.Pd., dosen pembimbing skripsi yang telah ikhlas meluangkan ilmu dan waktunya disela-sela kesibukannya untuk mengarahkan, membimbing serta memberikan saran dan kritiknya. Semoga Allah senantiasa memberikan kesehatan, perlindungan dan membalas semua kebaikan beliau.
5. Segenap Dosen dan Staff Administrasi Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah membantu dalam urusan administrasi mahasiswa guna menyelesaikan skripsi ini.
6. Kedua orang tua tercinta Bapak H. Ulil Albab (Alm) & Ibu Hj. Rif'atul Himmah serta dua adik saya Muhammad Faridhu Asrih dan Minkhatul Maula yang senantiasa mencurahkan perhatian dan kasih sayang, serta memberikan

doa dan pengorbanan tiada henti untuk penulis selama menyelesaikan studi di Purwokerto hingga terselesaikannya skripsi ini.

7. Teman-teman Prodi Bimbingan dan Konseling Islam 2017 yang telah berproses bersama, suka duka dalam menuntut ilmu. Terimakasih atas segala bentuk kerjasama yang diberikan.
8. Teruntuk Partner diskusi Bapak Ageng Widodo, M.A., Wildan Mayzar, Wulansari Alma NS dan Alm. Alif Aziz Ibrahim, terimakasih atas semua dukungan, kritik dan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini sehingga dapat menyelesaikannya dengan baik.
9. Kawan-kawan di organisasi PMII Rayon Dakwah, PMII Komisariat Walisongo Purwokerto, SEMA Fakultas Dakwah 2019/2020, dan SEMA UIN SAIZU 2021/2022.
10. Keluarga Besar Pondok Pesantren Darul Ghuroba' yang telah bersedia membantu proses penelitian.
11. Serta terimakasih penulis ucapkan kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Terima kasih atas bantuan dan doanya. Penyusun menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis menerima kritik maupun saran yang membangun dari teman-teman semua. Harapan dari penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan ilmu baru bagi semua pihak yang membacanya. Serta bisa memberikan keberkahan bagi kehidupan di dunia maupun di akhirat. Aamiin.

Purwokerto, 09 Januari 2023

Penulis

Abdulloh Said
NIM. 1717101047

**Dampak Psikologis Dan Spiritual Pada Santri
Abdi Ndalem Yang Mengalami Kecanduan *Game Online***

**Abdulloh Said
1717101047**

ABSTRAK

Perkembangan teknologi pada era globalisasi seperti sekarang ini telah berkembang dengan begitu cepatnya tanpa terkecuali *game online*. *Game online* merupakan suatu permainan yang mengharuskan penggunaanya untuk mengakses jaringan internet untuk memainkannya. Akses yang begitu mudah sampai pada akhirnya semua golongan masyarakat termasuk para santri yang tinggal di pesantren juga tidak ketinggalan pula untuk memanfaatkan peluang tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak psikologis dan spiritual pada empat santri abdi ndalem yang kecanduan *game online mobile legends* dan mengetahui metode penanganan yang telah diterapkan oleh Pondok Pesantren Darul Ghuroba' terhadap empat santri abdi ndalem tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus yang mengambil lokasi di Pondok Pesantren Darul Ghuroba', Dukuh Bulakwungu, Desa Benda, Kecamatan Sirampog, Kabupaten Brebes, Jawa Tengah.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak psikologis yang muncul berupa gangguan emosi, gangguan berpikir dan gangguan dalam berperilaku. Kemudian dampak spiritual yang muncul berupa seringnya melaksanakan sholat subuh tidak pada waktunya dan meninggalkan kegiatan pesantren diwaktu subuh seperti pembacaan wirid dan pengajian kitab. Sedangkan metode penanganan yang diterapkan berupa pemberian nasehat, latihan dan pembiasaan, serta kedisiplinan.

Kata Kunci: *Game Online*, Dampak Psikologis, Dampak Spiritual.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Penegasan Istilah.....	8
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	10
E. Kajian Pustaka.....	11
F. Sistematika Penulisan.....	15
BAB II LANDASAN TEORI	
A. <i>Game Online Mobile</i>	16
1. Pengertian <i>Game Online</i>	16
2. Sejarah dan Perkembangan <i>Game Online</i>	17
3. Jenis-jenis <i>Game Online</i>	19
4. Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i>	22
5. Kriteria Kecanduan <i>Game Online</i>	22
6. Manfaat Bermain <i>Game Online</i>	24
B. Dampak Bermain <i>Game Online</i>	25
1. Dampak Psikologis.....	25
2. Dampak Spiritual.....	30
C. Pondok Pesantren	34

1. Pengertian Pondok Pesantren	34
2. Tujuan Pondok Pesantren	35
3. Unsur-unsur Pondok Pesantren	35
D. Metode Penanganan	38
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian	42
C. Subjek dan Objek Penelitian	42
D. Teknik Pengumpulan Data	43
E. Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	47
1. Sejarah Berdirinya Pondok Pesantren Darul Ghuroba'	47
2. Profil Pondok Pesantren Darul Ghuroba'	48
3. Visi dan Misi Pondok Pesantren Darul Ghuroba'	49
4. Fasilitas Pondok Pesantren Darul Ghuroba'	50
B. Gambaran Umum Subjek Penelitian	50
1. Subjek I (Ketua Pondok Pesantren Darul Ghuroba')	50
2. Subjek II (Pengurus Pondok Pesantren Darul Ghuroba')	51
3. Subjek III (Empat Santri Abdi Ndalem)	51
C. Dampak Psikologis dan Spiritual Santri Abdi Ndalem	53
1. Dampak Psikologis Santri yang Kecanduan <i>Game Online</i>	53
2. Dampak Spiritual Santri yang Kecanduan <i>Game Online</i>	60
D. Metode Penanganan	64
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	68
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara

Lampiran 2 Hasil Wawancara

Lampiran 3 Data dan Tugas Santri Abdi Ndalem

Lampiran 4 Dokumentasi Foto

Lampiran 5 Blanko Bimbingan Skripsi

Lampiran 6 Daftar Riwayat Hidup



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi serta ilmu komunikasi di era globalisasi seperti sekarang ini telah berkembang dengan begitu cepatnya dan seakan-akan tidak ada hentinya untuk menghasilkan produk teknologi yang lebih canggih lagi. Berbagai macam produk teknologi selalu dirancang guna untuk memenuhi serta memuaskan kebutuhan manusia dalam bidang pendidikan, kesehatan, ilmu pengetahuan atau hanya digunakan sebagai hiburan semata.¹ Bukti nyata bahwa teknologi telah berkembang yaitu banyaknya alat komunikasi seperti handphone yang sangat mudah didapatkan dengan kualitas terbaik serta harga yang terjangkau, hal ini juga ditunjang dengan adanya media internet yang mudah diakses oleh semua golongan masyarakat.

Seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi tersebut bukan hanya berkembang di kota besar saja, akan tetapi pada saat ini telah berkembang di kota kecil dan telah merambah sampai ke pedesaan. Dalam hal ini tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan internet tersebut telah memudahkan kita untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan memanfaatkan berbagai macam media sosial seperti *twitter*, *facebook*, *whatsapp*, *Instagram*, *line*, *path*, *game online* dan lain-lainnya.² Alih-alih menggunakan media sosial dengan baik, faktanya banyak pula yang beralih ke *game online*, hal ini juga dikuatkan dengan adanya pendapat dari Alif Harsan bahwa dalam kurun waktu 10 tahun terakhir ini media sosial yang sering diakses oleh penggunanya yaitu *game online*.³

Menyelisik sejarah munculnya *game online* maka perlu diketahui bahwa *game online* sudah ada sejak tahun 1969, yang pada awalnya dikembangkan hanya untuk kepentingan pendidikan. Akan tetapi pada awal

¹ Ridwan Syahrani, "Ketergantungan Game Online dan Penanganannya", *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, Vol. 1, No. 1, Juni 2015, hlm. 85.

² Andang Ismail, "*Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*" (Yogyakarta: Pilar Media, 2016), hlm. 16.

³ Alif Harsan, "*Jago Bikin Game Online*" (Jakarta: Trans Media, 2011), hlm. 1.

tahun 1970 suatu sistem dengan kemampuan *time sharing* yang dikenal dengan Plato, diciptakan guna mempermudah siswa untuk belajar secara online, yang mana para penggunanya dapat mengakses komputer dalam waktu yang bersamaan dalam waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian muncul inovasi baru yang disebut Plato IV dengan kualitas grafik yang lebih baik dan difungsikan untuk membuat permainan bagi banyak pemain. Sampai akhirnya pada tahun 1995 *game online* benar-benar menunjukkan perkembangannya, dan setelah adanya penghapusan mengenai pembatasan NSFNET (*National Science Foundation Network*) baru kemudian akses ke domain lengkap dari internet. Suksesnya moneter menghampiri perusahaan yang menciptakan permainan ini, dan pada akhirnya persaingan mulai berkembang dan menjadikan *game online* terus berkembang sampai saat ini.⁴

Dampak dari pesatnya perkembangan *game online* ini bisa dirasakan oleh semua golongan masyarakat, baik masyarakat yang hidup di kota-kota besar bahkan sampai kepada masyarakat yang hidup di kota-kota kecil atau pedesaan. *Game online* merupakan jenis permainan yang mengharuskan penggunanya untuk mengakses jaringan internet agar bisa memainkan *game* tersebut, dan yang menarik dari *game online* yaitu mampu melibatkan banyak pemain sekaligus berinteraksi dengan sesamanya dalam waktu yang bersamaan.⁵ Seperti di dunia nyata, orang-orang yang sedang bermain di dalam *game* tersebut bisa membuat kehidupan virtual sesuai dengan apa yang mereka inginkan dan hal ini berlaku seperti di kehidupan nyata pada umumnya.⁶ Mereka bisa bertransaksi, hidup, bergerak, mendapatkan pekerjaan, mencari pasangan, melakukan aktivitas sehari-hari, bahkan membesarkan hewan peliharaannya di dunia virtual.⁷

⁴ Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja", *Jurnal Curere*, Vol. 01, No. 01, April 2017, hlm. 31.

⁵ Alif Harsan, "Jago Bikin Game Online" ... hlm. 1.

⁶ Syaifuddin, "*Tantangan dan Peluang Ekonomi Internet di Indonesia*" (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2008), hlm. 14.

⁷ Ainur Rifit, "Bimbingan Konseling Islam dengan Terapi Behavior dalam Menangani Kasus Seorang Remaja yang Kecanduan Game Online di Desa Suko Sidoarjo", *Skripsi*, (Uin Sunan Ampel Surabaya, 2011), hlm. 3.

Pada dasarnya *game online* sama sekali tidak mempunyai arti dan pengaruh pada kehidupan masyarakat jikalau kehadiran dari *game online* tidak digunakan oleh sebagian golongan masyarakat. Akan tetapi kini banyak golongan masyarakat yang menerima serta menikmati kehadiran *game online* sebagai pelengkap aktivitas sehari-hari untuk melepaskan rasa penat dan jenuh dari hasil kesibukan masing-masing individu. Umumnya setiap manusia mempunyai keinginan yang sama untuk bermain, baik itu berupa bermain *game online* atau bermain *game* yang lainnya. Seperti halnya yang sudah dijelaskan dalam Al-Qur'an bahwa semua isi yang ada di dunia ini hanya permainan dan senda gurau, sebagaimana yang telah dituliskan dalam Q.S Muhammad ayat 36:

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهُوَ وَإِنْ تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْئَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ

“*Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. Dan jika kamu beriman serta bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan memintamu harta-hartamu*”.

Game online telah populer di seluruh dunia tanpa terkecuali di Indonesia, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan pengguna *game online* dan diperkuat dengan adanya data yang menyebutkan bahwasanya pada Januari 2021 jumlah pemain *game online mobile* di Indonesia telah mencapai 54,7 juta, jumlah ini mengalami peningkatan sebesar 24% dari tahun sebelumnya yang mencapai 44,1 juta.⁸ Dan sebanyak 55% dari pengguna *game online* ini didominasi oleh remaja pria.⁹

Adapun salah satu *game online* yang paling banyak diminati oleh masyarakat Indonesia yaitu *game online mobile legends*.¹⁰ *Game online mobile*

⁸ Dimas Jarot Bayu, Masa Depan Cerah Gim Online Di Indonesia, diakses dari <https://katadata.co.id/ariayudhistira/analisisdata/60bd726285611/masa-pandemi-cerah-gim-online-di-indonesia>, pada tanggal 22 Juli 2022, pukul 20.15.

⁹ Nuzulia Nur Rahma, Pandemi Bawa Dampak Lain, Indonesia Jadi Negara Ke-3 Pemain Game Online Terbanyak, diakses dari <https://wartaekonomi.co.id/read399041/pandemi-bawa-dampak-lain-indonesia-jadi-negara-ke-3-pemain-game-online-terbanyak>, pada tanggal 22 Juli 2022, pukul 23.35.

¹⁰ Siti Khoiriyah, “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan”,

legends ini merupakan suatu *game* developer dari perusahaan *game* bernama Moonton, dan *game* ini dirilis pada tanggal 9 November 2016. Genre dari *game* ini yaitu MOBA yang sengaja di desain untuk pengguna *smartphone* dengan adanya tambahan fitur virtual pad. Jenis *game* *Multiplayer Online Battle* atau yang biasa disebut dengan MOBA ini berada pada kategori populer dan menduduki peringkat pertama di *playstore*. Layaknya *game* MOBA pada umumnya, di dalam *game* ini menyuguhkan berbagai karakter-karakter yang menjadi favorit bagi para pemainnya dikarenakan karakter tersebut mempunyai kemampuan yang luar biasa dan ternyata *game* ini termasuk *game online* yang mudah untuk digunakan.¹¹

Bermain *game online* selain menyenangkan dan bisa melepas rasa jenuh, ternyata *game online* dianggap sebagai sesuatu yang *addict* (candu). Para pemainnya dapat berlama-lama untuk duduk hanya demi memainkan *game* tersebut dan bertahan pada suatu tempat yang nyaman tanpa ada yang bisa mengganggu konsentrasinya ketika sedang bermain *game online* tersebut. Menurut beberapa *gamers* (pemain *game*) dikarenakan saking asiknya bermain *game online* mereka sampai lupa waktu seperti lupa untuk mandi, makan, menunda tugas-tugas yang menjadi kewajibannya bahkan sampai meninggalkan pekerjaannya sehari-hari demi memainkan *game online*. Karena isi otak para *gamers* hanya main, main dan main saja serta memikirkan strategi yang membuatnya selalu menang ketika sedang bermain *game online*.¹²

Sebagai penikmat hasil dari berkembangnya teknologi, baik itu masyarakat, pelajar dan terkhusus pada santri harusnya dapat memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut dengan bijak. Bukannya menggunakan dengan bijak akan tetapi malah menyebabkan mereka beralih dengan menggunakannya untuk memainkan *game online mobile legends* sampai mereka lupa dengan

Skripsi, (Fakultas Dakwah Ilmu dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), hlm. 7.

¹¹ Muhammad Zainal Mustamiin, "Konseling Individu dengan Sikap Kecanduan Game Online Mobile Legend Pada Siswa", *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, Vol. 01, No. 01, 2019, hlm. 4.

¹² Miftahul Jinan, dan An Christina, "*Awas Anak Kecanduan Games*" (Sidoarjo: Filla Press, 2015), hlm. 307.

kewajibannya masing-masing. Biasanya pelajar atau santri yang memainkan *game online mobile legends* secara berlebihan dapat mengakibatkan rasa kecanduan untuk selalu ingin memainkan *game online* tersebut.¹³ Maksud dari kecanduan dalam penelitian ini yaitu suatu substansi atau aktivitas yang dilakukan secara terus-menerus untuk mendapatkan suatu pengalaman atau bahkan rela mengeluarkan uang ketika dibutuhkan. Kecanduan tersebut termasuk dalam perilaku atau dampak negatif yang meliputi: dampak psikologis dan dampak spiritual.

Dampak psikologis merupakan berbagai jenis tingkah laku yang bersumber dari respon dan stimulus yang ada pada diri seseorang baik itu berupa dampak positif dan dampak negatif bagi setiap individu. Dalam teori yang dikemukakan oleh Jones dan Davis yang dikutip dalam buku yang ditulis Sarwono Salito Wirawan yang berjudul teori-teori psikologi sosial bahwa, dampak psikologi bisa dikaitkan dengan efek dan Tindakan. Tindakan berarti seluruh respon (reaksi yang mencerminkan pilihan perilaku) yang berdampak pada lingkungan sekitarnya.¹⁴ Diantaranya yaitu gangguan berperilaku, gangguan berfikir dan lain sebagainya. Sedangkan spiritual adalah penghayatan nilai-nilai agama dalam diri seseorang. Penghayatan di sini berkaitan dengan kepercayaan terhadap ajaran-ajaran agama baik di dalam hati maupun dalam ucapan. Kepercayaan ini kemudian diaktualisasikan dalam perbuatan dan tingkah laku sehari-hari.¹⁵ Menurut Siti Napsiyah Arriefuzzaman dan Lisma Diawati Fuaida dalam buku yang berjudul belajar teori pekerjaan sosial menjelaskan bahwa spiritual merupakan proses pencarian manusia akan makna serta tujuan hidup, sehingga memiliki berbagai macam pengalaman hidup yang beragam.¹⁶ Dampak spiritual yang dimaksud dalam

¹³ Elfa Fadillah, "Bimbingan Individu Dalam Mengatasi Perilaku Tiga Santri Yang Sering Bermain Game Online Mobile Legends Di Pondok Pesantren Sirojuddin Sidabowa", *Skripsi*, (IAIN Purwokerto, 2021), hlm. 2.

¹⁴ Sarwono Sarlito Wirawan, "*Teori-Teori Psikologi Sosial*" (Jakarta: Rajawali Pers, 1995), hlm. 238.

¹⁵ Risky Riza Syuhada, "Kondisi Spiritual Remaja Pengguna Game Online Di Warnet Xyz @Cybertainment", *Skripsi*, (IAIN Tulungagung, 2019), hlm. 5.

¹⁶ Siti Napsiyah Ariefuzzaman Dan Lisma Diawati Fuaida, "*Belajar Teori Pekerjaan Sosial*" (Jakarta: Lembaga Penelitian UIN Jakarta, 2011), hlm. 81.

penelitian ini yaitu segala bentuk perilaku yang berkaitan dengan norma agama serta hubungan individu dengan Tuhannya.

Karena mudahnya semua golongan masyarakat untuk mengakses *game online mobile legends*, tanpa terkecuali santri yang tinggal di pondok pesantren mulai tertarik untuk memainkan game tersebut seperti halnya yang terjadi di Pondok Pesantren Darul Ghuroba' yang mana terdapat empat orang santri yang bermain *game online mobile legends*. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan penulis, menunjukkan bahwa keempat santri tersebut mempunyai emosi yang tidak stabil (tidak mampu mengendalikan amarahnya), sering sholat subuh tidak pada waktunya, tidak mengikuti pengajian ba'da subuh hanya gara-gara sering bermain *game online mobile legends* ketika di malam hari. Keempat informan tersebut mempunyai alasan yang hampir sama kenapa mereka sampai ketagihan untuk memainkan *game online mobile legends*, antara lain; (*pertama*) hanya sebatas mengisi waktu luang mereka di malam hari (*kedua*) menghilangkan rasa penat (*ketiga*) menghilangkan rasa jenuh. Keempat santri tersebut telah diperbolehkan membawa handphone karena status mereka di pesantren yaitu sebagai *abdi ndalem*.

Santri *abdi ndalem* pada dasarnya sama seperti santri mukim pada umumnya, akantetapi mereka selain menimba ilmu di pesantren, mereka memiliki tugas atau kegiatan lain yaitu membantu Kiai dan keluarga *ndalem* (rumah) di rumah Kiai, seperti membantu memasak makanan untuk santri, merapikan dan membersihkan rumah Kiai, mengurus cucu atau anak Kiai dan lain-lainnya.¹⁷ Kebanyakan dari santri *abdi ndalem* diberi kewenangan untuk mengoperasikan *handphone* dimana tujuan diperbolehkan untuk mengoperasikan *handphone* yaitu untuk mempermudah koordinasi antar pengurus, Kiai dan *abdi ndalem*. Seperti halnya yang terjadi di Pondok Pesantren Darul ghuroba', santri *abdi ndalem* dipebolehkan membawa dan mengoperasikan *handphone* guna mempermudah koordinasi. Meski begitu mereka hanya diperbolehkan mengoperasikan *handphone* di waktu tertentu saja, namun mereka malah

¹⁷ Risky Suciati, "Kesejahteraan Subjektif Menurut Santri Ndalem Di Pondok Pesantren Nurul Ali Secang Magelang", *Skripsi*, (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019), hlm. 5.

mengoperasikan *handphone* di malam hari untuk bermain *game online mobile legends*.

Berbagai upaya telah dilakukan untuk menghentikan santri abdi ndalem yang bermain *game online mobile legends*, diantaranya memberikan nasehat serta arahan terhadap masing-masing santri yang kemudian mereka diberi kegiatan-kegiatan yang bermanfaat untuk mengurangi bahkan sampai menghentikan kebiasaan mereka bermain *game online*. Upaya tersebut ternyata membuahkan hasil dimana para santri mulai menyadari kesalahannya meskipun mereka tetap memainkan *game online* tersebut namun mereka sudah bisa mengurangi durasi bermain *game online* yang selama ini mereka mainkan.

Tidak bisa dipungkiri juga bahwasanya bermain *game online* ini dapat memberikan dampak positif bagi pemainnya, terkhusus pada santri yang mana dampak positif yang bisa mereka dapatkan yaitu meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, menghilangkan stres, dan masih banyak yang lainnya.¹⁸ Namun dari adanya dampak positif tersebut, tidak bisa dijadikan sebagai pembenaran bagi para santri untuk selalu bermain *game online*. Ada banyak sekali dampak negatif yang selalu mengintai mereka yang memainkan *game online*, diantaranya; mengganggu kesehatan, emosi yang tidak stabil, mudah melontarkan kata-kata kotor, melalaikan kewajibannya untuk menuntut ilmu di pesantren dan masih banyak yang lainnya.

Oleh karena itu, dengan sangat mudahnya santri abdi ndalem tersebut untuk mengakses permainan *online*, dimana mereka rela untuk begadang serta melalaikan kewajibannya untuk menuntut ilmu di Pondok Pesantren. Maka berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul skripsi tentang **DAMPAK PSIKOLOGIS DAN SPIRITUAL SERTA PENANGANAN PADA SANTRI ABDI NDALEM YANG KECANDUAN GAME ONLINE (Studi Kasus di Pondok Pesantren Darul Ghuroba')**

¹⁸ Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja", ... hlm. 35.

B. Penegasan Istilah

Dalam suatu penelitian perlu diadakannya penegasan istilah supaya tidak ada kesalahpahaman dalam memahami penelitian tersebut. Maka penegasan istilah dalam penelitian ini antara lain:

1. Dampak Psikologis

Dalam teori yang dikemukakan oleh Jones dan Davis yang dikutip dalam buku yang ditulis Sarwono Salito Wirawan yang berjudul teori-teori psikologi sosial bahwa, dampak psikologis bisa dikaitkan dengan efek dan Tindakan. Tindakan berarti seluruh respon (reaksi yang mencerminkan pilihan perilaku) yang berdampak pada lingkungan sekitarnya.¹⁹

Dampak psikologis dalam penelitian ini meliputi gangguan berperilaku, gangguan berpikir dan gangguan emosi.

2. Dampak Spiritual

Spiritual merupakan proses pencarian manusia akan makna serta tujuan hidup, sehingga memiliki berbagai macam pengalaman hidup yang beragam. Dalam pengertian lain yaitu segala bentuk perilaku yang muncul akibat dari perbuatan yang telah dilakukan dan memberikan pengaruh terhadap tingkat keimanan dan religiositas seseorang kepada Tuhannya²⁰

Dampak spiritual yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu segala bentuk perilaku yang berkaitan dengan norma agama serta hubungan individu dengan Tuhannya yang berdampak pada kehidupannya.

3. Game Online

Game online merupakan suatu permainan yang dapat dimainkan oleh beberapa orang dalam waktu yang bersamaan dengan menggunakan koneksi internet baik itu dimainkan lewat *smartphone* maupun komputer.²¹

Game online yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu *game online mobile legends*, yaitu salah satu jenis game MOBA yang mengharuskan

¹⁹ Sarwono Sarlito Wirawan, "Teori-Teori Psikologi Sosial" ... hlm. 238.

²⁰ Siti Napsiyah Ariefuzzaman Dan Lisma Diawati Fuaida, "Belajar Teori Pekerjaan Sosial" ... hlm. 81.

²¹ Misbach, "Panduan Praktis Membuat Game 3D" (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), hlm. 7.

para pemainnya untuk menjaga *base turret* team sendiri dan menghancurkan *base turret* lawan untuk bisa memenangkan permainan.

4. Santri Abdi Ndalem

Yaitu santri yang memiliki tugas untuk membantu Kiai dan keluarganya, seperti membantu memasak makanan untuk santri, merapikan dan membersihkan rumah, mengurus cucu atau anak Kiai dan lain-lainnya.²²

Santri abdi ndalem pada penelitian ini berdomisili di Pondok Pesantren Darul Ghuroba' dan gemar bermain *game online mobile legends* dengan durasi bermain lebih dari empat jam dalam sehari.

5. Pondok Pesantren

Menurut Zamakhsyari Dhofier dalam buku yang berjudul "*tradisi pesantren*", menjelaskan bahwa istilah pondok secara etimologi berasal dari bahasa Arab yaitu *funduq* yang memiliki arti ruang tidur, penginapan, wisma atau asrama. Adapun istilah pondok secara terminologi seringkali dimaknai sebagai tempat penampungan yang bersifat sederhana diperuntukkan bagi para santri atau pelajar yang jauh dari tempat asalnya.²³

Pondok Pesantren Darul Ghuroba' merupakan lembaga Pendidikan yang terletak di Kecamatan Sirampog Kabupaten Brebes. Pesantren ini mengajarkan para santrinya untuk bisa membaca dan memahami isi Al-Qur'an serta kitab kuning dan mendidik para santrinya agar mempunyai akhlak yang mulia.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah diatas, maka secara metodologis dapat ditarik rumusan masalah oleh penulis yang merupakan landasan pemikiran dalam kajian ini sebagaimana berikut:

1. Bagaimana dampak psikologis dan dampak spiritual pada santri abdi ndalem yang kecanduan *game online* di Pondok Pesantren Darul Ghuroba'?

²² Risky Suciati, "Kesejahteraan Subjektif Menurut Santri Ndalem Di Pondok Pesantren Nurul Ali Secang Magelang", *Skripsi*, (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019), hlm. 5.

²³ Zamakhsyari Dhofier, "*Tradisi Pesantren*" (Jakarta: LP3S, 1995), hlm. 18.

2. Bagaimana penanganan yang dilakukan oleh pesantren untuk mengatasi santri abdi ndalem yang kecanduan *game online* di Pondok Pesantren Darul Ghuroba'?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini yaitu:

- a. Untuk mengetahui dampak psikologis dan dampak spiritual pada santri abdi ndalem yang kecanduan *game online* di Pondok Pesantren Darul Ghuroba'.
- b. Untuk mengetahui penanganan yang dilakukan oleh pesantren dalam mengatasi santri abdi ndalem yang kecanduan *game online* di Pondok Pesantren Darul Ghuroba'.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

a. Manfaat Teoritis

- 1) Bagi peneliti, penelitian akan memberikan manfaat karena adanya pengetahuan baru mengenai dampak psikologis dan dampak spiritual serta penanggannya terhadap santri abdi ndalem yang kecanduan *game online*.
- 2) Sebagai pengetahuan yang dapat dijadikan perbandingan dengan penelitian yang lainnya.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Santri

Dapat dijadikan sebagai sumber pengetahuan tentang adanya dampak psikologis serta dampak spiritual akibat dari kecanduan *game online*.

2) Bagi Pengelola Pondok Pesantren

Dapat dijadikan sebagai sumber informasi untuk mencegah para santrinya agar tidak bermain dan kecanduan *game online*.

3) Bagi Mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam

Memperoleh informasi baru tentang adanya dampak psikologis dan dampak spiritual pada santri abdi ndalem yang kecanduan *game online*.

4) Bagi Penelitian Selanjutnya

Diharapkan bisa menjadi tambahan referensi untuk penelitian ilmiah selanjutnya mengenai dampak psikologis dan dampak spiritual pada santri abdi ndalem yang kecanduan *game online*.

E. Kajian Pustaka

Berdasarkan hasil penelusuran yang telah dilakukan oleh penulis tentang beberapa karya ilmiah terdahulu, selain dijadikan sebagai eksplorasi lebih mendalam tentang penelitian yang pernah dilakukan, hal ini juga dapat dijadikan sebagai referensi untuk melihat berbagai permasalahan yang belum pernah diteliti sebelumnya.

1. Jurnal “Dampak *Game Online Mobile Legends* terhadap Perilaku Remaja” yang ditulis oleh Riska Cahaya Snindya Putri, Budiyo dan Wawan Kokotisa. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian tersebut yaitu deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Tujuan dari penelitian tersebut yaitu untuk mendeskripsikan serta menganalisis mengenai ketertarikan pada remaja yang bermain *game online mobile legends* dan mengetahui dampak yang ditimbulkan dari *game online mobile legends* terhadap perilaku remaja. Lokasi penelitian tersebut terletak di Kelurahan Manguharjo Kecamatan Manguharjo Kota Madiun. Hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut yaitu; *game online mobile legends* sangat berpengaruh terhadap perilaku seorang remaja yang memainkan *game* tersebut.²⁴

²⁴ Riska Cahaya Snindya Putri, “Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Remaja”, *Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, Vol. 01, No. 01, Januari 2021, hlm. 2.

Persamaan dalam penelitian tersebut terletak pada tujuan penelitian yaitu mencari tahu dampak bermain *game online mobile legends*. Namun yang menjadi pembeda yaitu terletak pada subjek dan objek dalam penelitian.

2. Jurnal “Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya” yang ditulis oleh Eryzal Novrialdy. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengkaji berbagai alternatif guna mencegah adanya kecanduan game online, terutama pada remaja yang mengalaminya. Subjek dalam penelitian ini yaitu anak remaja, karena remaja merupakan kelompok usia yang paling banyak mengalami permasalahan dalam penggunaan game online.²⁵

Persamaan dalam penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis tulis terletak pada inti pembahasan yang sama-sama membahas tentang dampak penggunaan *game online mobile legends*. Akan tetapi ada perbedaan dalam penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan penulis, perbedaan tersebut terletak pada tujuan penelitian yaitu untuk mengantisipasi rasa candu bagi remaja yang bermain *game online mobile legends*. Sedangkan tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu untuk mengetahui dampak psikologis serta dampak spiritual pada santri abdi ndalem yang kecanduan *game online mobile legends*.

3. Jurnal “Dampak Game Online Bagi Penggunaanya” yang ditulis oleh Fahlepi Roma Doni. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui dampak dan perilaku pengguna game, dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif dimana penulis menyebarkan beberapa kuisioner kepada masing-masing responden.²⁶

Meskipun secara umum penelitian tersebut terdapat kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu sama-sama membahas tentang dampak *game online* bagi penggunaanya. Namun yang menjadi pembeda

²⁵ Eryzal Novrialdy, “Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya”, *Jurnal Psikologi*, Vol. 27, No. 2, 2019, hlm. 148.

²⁶ Fahlepi Roma Doni, “Dampak Game Online Bagi Penggunaanya”, *Jurnal Software Engineering*, Vol. 4, No. 2, 2018, hlm. 2.

yaitu terletak pada metode penelitian dan subjek yang dipilih dalam melakukan penelitian.

4. Jurnal “Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda” yang ditulis oleh Rika Agustina Amanda. Menggunakan penelitian kuantitatif dengan menyebar kuesioner sebagai cara untuk mengumpulkan data dari hasil penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari game online terhadap perubahan perilaku agresif pada remaja, dan menjadikan remaja pengguna warnet sebagai subjek dalam penelitian.²⁷

Persamaan dalam penelitian yaitu membahas tentang dampak penggunaan *game online*. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini terletak pada metode penelitian, penelitian yang dilakukan oleh Rika Agustina menggunakan metode kuantitatif sedangkan penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan santri abdi ndalem yang dijadikan sebagai subjek penelitian.

5. Skripsi “Bimbingan Individu Dalam Mengatasi Perilaku Tiga Santri Yang Sering Bermain Game Online Mobile Legends Di Pondok Pesantren Sirojuddin Sidabowa” dengan tujuan untuk mengetahui tentang bagaimana bimbingan individu yang dilakukan oleh pengelola pondok pesantren Sirojuddin untuk mengatasi perilaku santri yang sering memainkan game online mobile legends. Hasil yang diperoleh dalam penelitian tersebut yaitu bimbingan individu yang dilakukan oleh pengelola pondok pesantren ada lima tahap, diantaranya tahap awal, diagnosis, prognosis dan tahap akhir.²⁸

Persamaan dalam penelitian ini terletak pada subjek penelitian yaitu santri abdi ndalem yang gemar bermain *game online* dan berdomisili di pondok pesantren. Dan perbedaannya terletak pada tujuan penelitian yang mana tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu untuk mengetahui

²⁷ Rika Agustina Amanda, “Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda”, *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 4, No. 3, 2016, hlm. 295.

²⁸ Elfa Fadillah, “Bimbingan Individu Dalam Mengatasi Perilaku Tiga Santri Yang Sering Bermain Game Online Mobile Legend Di Pondok Pesantren Sirojuddin Sidabowa”, ... hlm. 7.

dampak psikologis dan dampak spiritual serta penanganan pada santri abdi ndalem yang kecanduan *game online*.

6. Skripsi “Dampak Game Online Bagi Kepribadian Sosial Santri Madrasah Diniyah Al-Huda Desa Bulak Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo” yang membahas tentang motivasi serta dampak penggunaan game online bagi santri di Madrasah Diniyah Al-Huda Desa Bulak dan upaya yang dilakukan oleh orang tua santri untuk menangani kepribadian sosial anaknya yang bermain game online. Dalam penelitian tersebut menghasilkan beberapa temuan mengenai motivasi untuk bermain game online yaitu karena pengaruh lingkungan yang ada disekitarnya dan dampak dari bermain game online yaitu mempunyai emosi yang tidak stabil dan rela menghamburkan uang untuk bermain game online.²⁹

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Miftahul Mukar Romah dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas tentang penggunaan *game online* bagi santri. Namun yang menjadi pembeda yaitu terletak pada dampak yang ditimbulkan dari bermain *game online* yang dapat mempengaruhi kepribadian sosial santri, sedangkan pada penelitian ini penggunaan *game online* cenderung dapat memunculkan dampak psikologis serta dampak spiritual bagi santri abdi ndalem yang memainkan *game online*.

7. Skripsi “Pengaruh Game Online Terhadap Kecerdasan Emosional Santri Di MA Sumatera Thawalib Parabek” membahas mengenai pengaruh penggunaan game online terhadap perilaku kecerdasan emosional pada santri di MA Sumatera Thawalib Parabek dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif serta beberapa santri yang digunakan sebagai objek dalam penelitian. Dan hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwasanya dampak dari pesatnya perkembangan internet di Indonesia dapat dirasakan oleh semua pihak, berimbas dengan munculnya berbagai jenis game online dengan berbagai fitur yang menarik dan ditunjang dengan adanya koneksi

²⁹ Miftahul Mukar Romah, “Dampak Game Online Bagi Kepribadian Sosial Santri Madrasah Diniyah Al-Huda Desa Bulak Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo”, *Skripsi* (IAIN Ponorogo, 2021), hlm. 4.

internet. Hal inilah yang menjadi ancaman bagi santri MA Sumatera Thawalib Parabek dimana mereka dengan mudahnya mengakses dan memainkan game online dengan durasi yang berlebih akan mengakibatkan turunnya tingkat kecerdasan emosional penggunanya.³⁰

Persamaan dalam penelitian yaitu sama-sama membahas mengenai *game online* dan menjadikan santri sebagai subjek dalam penelitian. Namun yang menjadi pembeda yaitu terletak pada metode penelitian yang mana pada penelitian yang dilakukan oleh Sri Wahyuni menggunakan metode kuantitatif sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan metode kualitatif.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah dalam melakukan penyusunan serta mempermudah dalam memberikan gambaran mengenai penelitian ini. Maka rangkaian penelitian yang akan dibahas dalam skripsi ini yaitu:

Bab I: Pendahuluan. Menjelaskan latar belakang masalah, penegasan istilah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka dan sistematika penulisan.

Bab II: Landasan Teori. Menjelaskan teori-teori yang akan digunakan sebagai analisis dalam penelitian. Meliputi 1) *game online mobile*, 2) dampak bermain *game online*, 3) pondok pesantren, 4) metode penanganan.

Bab III: Metode Penelitian. Menjelaskan tentang jenis dan pendekatan penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan. Membahas tentang gambaran umum lokasi penelitian, gambaran umum subjek penelitian, penyajian data, pembahasan.

Bab V: Penutup. Terdiri dari simpulan dan saran.

³⁰ Sri Wahyuni, "Pengaruh Game Online Terhadap Kecerdasan Emosional Santri di Ma Sumatera Thawalib Parabek", *Skripsi* (IAIN Bukittinggi, 2018), hlm. 46.

BAB II LANDASAN TEORI

A. *Game Online Mobile*

1. *Pengertian Game Online*

Kata *game online* berasal dari bahasa Inggris. *Game* berarti permainan sedangkan *online* terdiri dari kata *on* dan *line* yang mana *on* memiliki arti hidup dan *line* diartikan sebagai saluran, sehingga kata *online* dapat dimaknai sebagai saluran yang memiliki sambungan. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat diambil pengertian bahwa *game online* adalah permainan yang bisa dilakukan dengan menggunakan sambungan atau saluran yang terdapat sinyal atau koneksi internet. Arti sinyal disini merupakan saluran atau perantara yang dapat menghubungkan satu server dengan server yang lainnya.³¹ Secara operasional *game online* merupakan suatu permainan yang mempunyai berbagai efek yang luar biasa, gambar tiga dimensi dan konsep yang menarik untuk dimainkan.³²

Menurut Bobby *Bodenheimer*, *game online* adalah program permainan yang terkoneksi dengan jaringan yang bisa digunakan kapanpun dan dimanapun serta mampu dimainkan secara bersamaan dengan pemain yang lainnya, *game online* juga menyuguhkan gambar yang menarik sesuai dengan yang diinginkan oleh penggunanya.³³ Istilah dari *game online* bersumber pada istilah MisbahORPG (*Massively Multiplayer Role-Playing Online Game*), merupakan ekstensi *game role-playing* yang mempunyai fitur multiplayer. Pengguna *game online* dapat menyambungkan komputer ke suatu server dan melalui server itulah dia mampu bermain secara

³¹ Kimberly S. Young, "*Kecanduan Internet*" (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), hlm. 123.

³² Sri Wahyu Adiningtiyas, "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online", *Jurnal Kopasta*, Vol. 4, No. 1, 2017, hlm. 32.

³³ Siti Rahayu Aditono, "*Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*" (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2016), hlm. 131.

bersamaan dalam satu waktu dengan seluruh pemain *game online* yang ada di dunia.³⁴

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *game online* merupakan jenis permainan yang dapat diakses dengan menggunakan internet. Dalam *game online* terdapat berbagai macam permainan dengan bentuk gambar dan karakter yang menarik serta dapat digerakan sesuai dengan keinginan para pemainnya dan *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan pemain lainnya dalam satu waktu. Para pemain *game online* ini dituntut untuk dapat bersaing dalam pertandingan agar mendapatkan kemenangan.

2. Sejarah dan Perkembangan Game Online

Pada abad ke-20 teknologi televisi, radio dan komputer mempunyai peran untuk menghimpun serta sebagai media menyebarkan informasi. Abad ke-21 teknologi berupa jaringan komputer global dapat dijangkau oleh seluruh masyarakat di penjuru dunia, adanya pengembangan sistem serta teknologi yang dipakai. Distribusi informasi dengan menggunakan media internet, meluncurkan satelit komunikasi serta terciptanya komunikasi *wireless* (tanpa kabel) atau selular, hal ini menjadi tanda dari awal mula abad millennium.³⁵

Pada awalnya *game online* dikembangkan hanya untuk kepentingan pendidikan. Akantetapi pada awal tahun 1970 suatu sistem dengan kemampuan *time sharing* yang dikenal dengan Plato, diciptakan guna mempermudah siswa untuk dapat belajar secara *online*, yang mana para penggunanya dapat mengakses komputer dalam waktu yang bersamaan dalam waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian muncul inovasi baru yang disebut Plato IV dengan kualitas grafik yang lebih baik dan difungsikan untuk membuat permainan bagi banyak pemain. Sampai akhirnya pada tahun 1995 *game online* benar-benar menunjukkan perkembangannya, dan setelah adanya penghapusan mengenai pembatasan

³⁴ Siti Rahayu Aditono, "*Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*" ... hlm. 136.

³⁵ Melwin Syafrizal, "*Pengantar Jaringan Komputer*" (Yogyakarta: Andi, 2005), hlm. 1.

NSFNET (*National Science Foundation Network*) baru kemudian akses ke domain lengkap dari internet. Suksesnya moneter menghampiri perusahaan yang menciptakan permainan ini, dan pada akhirnya persaingan mulai berkembang dan menjadikan *game online* terus berkembang sampai saat ini.³⁶

Di *Indonesia*, *game online* pertama kali muncul pada tahun 2001 dimulai dengan diluncurkannya *Nexia Online*, yaitu suatu permainan bergenre RPG (*role playing game*) yang diciptakan oleh *Boleh Game* dengan grafik yang sederhana berbasis 2D dan *Nexia* dapat dimainkan pada komputer yang mempunyai spesifikasi kecil. Akantetapi pada tahun 2004 *game* ini resmi ditutup dikarenakan tidak adanya perpanjangan lisensi dari perusahaan, hal ini tidak berdampak pada perkembangan *game online* di *Indonesia* dan terbukti setelah adanya permasalahan tersebut banyak dari provider *game* yang memanfaatkan kejadian tersebut untuk mempromosikan *game* yang mereka ciptakan, seperti:

a. *Redmoon*

Merupakan jenis permainan *online* yang bergenre RPG (*Role Playing Game*) yaitu permainan yang menggunakan peran karakter atau tokoh fiktif yang membentuk cerita dalam *game*. Cerita dalam *game* ini diambil dari kisah suatu komik yang berjudul *redmoon* yang mengangkat cerita tentang masa depan. Di *Indonesia* *Redmoon* mulai muncul dan populer pada tahun 2002 dan kemunculannya diterima dengan baik oleh pecinta *game* yang ada di *Indonesia*.

b. *Laghaim*

Pada awal tahun 2003 *game laghaim* resmi masuk ke *Indonesia*, pada saat itu *game* ini merupakan *game* pertama yang menyuguhkan grafik 3D (tiga dimensi) yang hanya bisa dimainkan lewat komputer. *Game* keluaran dari perusahaan yang bernama *Boleh Game* ini tergolong dalam *game* yang kurang begitu sukses di *Indonesia* dikarenakan jaringan internet di *Indonesia* yang masih buruk dan kurangnya warnet yang

³⁶ Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja", ... hlm. 31.

mempunyai spesifikasi komputer yang mumpuni untuk memainkan *game* tersebut.

c. *Ragnarok Online*

Merupakan *game online* yang dibuat oleh perusahaan *game* ternama asal Korea yaitu *Gravity* yang mengadopsi kisah pada komik karya komikus terkenal asal Korea. *Game* ini mulai masuk ke Indonesia empat bulan setelah munculnya *game Laghaim*, yaitu pada bulan Mei tahun 2003.

d. *Gunbound*

Merupakan *game online* yang dapat dimainkan secara individu atau kelompok dalam waktu bersamaan, *game* ini mempunyai genre *action* yang dikeluarkan oleh perusahaan *game* bernama *Bolehgame*. Pada tahun 2004 inilah *game* ini resmi hadir di Indonesia dan merupakan *game* pertama yang masuk ke Indonesia dengan genre *action*.³⁷

Game online sendiri telah populer diseluruh dunia tanpa terkecuali di Indonesia, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan pengguna *game online* dan diperkuat dengan adanya data yang menyebutkan bahwasanya pada Januari 2021 jumlah pemain *game online mobile* di Indonesia telah mencapai 54,7 juta, jumlah ini mengalami peningkatan sebesar 24% dari tahun sebelumnya yang mencapai 44,1 juta.³⁸ Dan sebanyak 55% dari pengguna *game online* ini didominasi oleh remaja pria.³⁹

3. Jenis-jenis *Game Online*

Jenis *game online* sangatlah beragam, ada yang sederhana dengan basis tulisan atau kata-kata dan ada pula jenis permainan yang

³⁷ Tashia, Evolusi Dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia, diakses dari <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia>, pada tanggal 05 Agustus 2022, pukul 09.40.

³⁸ Dimas Jarot Bayu, Masa Depan Cerah Gim Online di Indonesia, diakses dari <https://katadata.co.id/ariayudhistira/analisisdata/60bd726285611/masa-pandemi-cerah-gim-online-di-indonesia>, pada tanggal 22 Juli 2022, pukul 20.15.

³⁹ Nuzulia Nur Rahma, Pandemi Bawa Dampak Lain, Indonesia Jadi Negara Ke-3 Pemain Game Online Terbanyak, diakses dari <https://wartaekonomi.co.id/read399041/pandemi-bawa-dampak-lain-indonesia-jadi-negara-ke-3-pemain-game-online-terbanyak>, pada tanggal 22 Juli 2022, pukul 23.35.

menggunakan grafik kompleks serta menciptakan dunia virtual yang dapat dihuni oleh banyak pemain. *Game online* berdasarkan jenis permainannya:⁴⁰

a. *First Person Shooter* (FPS)

Merupakan jenis *game* tembak menembak dengan mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seakan-akan kita sedang berada dalam *game* tersebut. Jenis *game* ini mampu melibatkan banyak pemain dengan setting peperangan menggunakan senjata militer. Diantara yaitu: *Point Blank, Blood, Call of Duty, Counter Strike, Unreal, Quake*.

b. *Role Playing Game* (RPG)

Pada *game* ini biasanya memainkan peran karakter atau tokoh fiktif yang membentuk cerita dalam *game*. Permainan dengan genre RPG antara lain: *Final Fantasy, Redmoon, Ragnarok Online, Shadow of Angmar*.

c. *Browser Games*

Merupakan *game* yang bisa dimainkan di *browser*. Pada jenis *game* ini dapat dimainkan dengan syarat *browser* sudah didukung dengan *flash, javascript* dan *php*. Contohnya: *Opera, IE, firefox*.

d. *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA)

Merupakan permainan dengan membentuk tim atau squad agar dapat berperang dengan tim musuh dalam satu arena, permainan ini mengharuskan para pemainnya untuk dapat menjaga *base turret* tim sendiri dan menghancurkan *base turret* lawan untuk mendapatkan kemenangan. Seperti: *Mobile Legends, AOV, LOL, Vainglory*.

e. *Simulation Games*

Adalah jenis *game* yang memiliki tujuan untuk mendapatkan pengalaman melalui simulasi. Diantaranya: *Vehicle Simulation, Life Simulation Games* dan *Construction and Management Simulation Games*. Pada jenis *game* ini membutuhkan karakter atau tokoh yang digunakan oleh pemain *game*, karakter pada *game* disini mempunyai kehidupan dan kebutuhan seperti halnya manusia.

⁴⁰ Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja", ... hlm. 32.

f. *Real Time Strategy*

Merupakan *game* yang mengharuskan pemainnya untuk pintar dalam mengatur strategi. Tema yang digunakan dalam permainan ini bisa berupa fantasi (contohnya *Warcraft*), sejarah (contohnya *Age of Empires*) dan fiksi yang ilmiah (contohnya *Star Wars*).

Pada awal tahun 2022 *game online* yang paling populer di Indonesia yaitu *game online mobile legends*.⁴¹ *Game online mobile legends* ini merupakan suatu permainan yang terkoneksi melalui jaringan internet yang membutuhkan kerja sama tim yang baik dan mengharuskan para pemainnya untuk menjaga *base turret* team sendiri dan menghancurkan *base turret* lawan untuk dapat memenangkan permainan.⁴² *Game online mobile legends* diciptakan oleh perusahaan *game* bernama Moonton, *game* ini dirilis pada tanggal 9 November 2016. Genre dari *game* ini yaitu MOBA (*Multiplayer Online Battle*), layaknya *game* dengan genre MOBA pada umumnya, di dalam *game* ini menyuguhkan berbagai macam karakter yang menjadi favorit bagi para pemainnya, karakter tersebut mempunyai kemampuan yang luar biasa dan mudah untuk dimainkan.⁴³

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *game online* merupakan permainan yang mempunyai berbagai macam jenis dan genre yang dibuat untuk menarik minat seseorang untuk bermain *game online*. Dari sekian banyaknya jenis-jenis *game online* yang telah diuraikan di atas, ada salah satu jenis *game online* yang dijadikan sebagai fokus kajian dalam penelitian ini yaitu *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) dan salah satu *game online* yang termasuk dalam jenis *Multiplayer Online Battle Arena* yaitu *game online mobile legends*. Pada *game online* ini para

⁴¹ Marlina, Game Nomor 1 Di Indonesia Terbaik 2022, diakses dari <https://marlinbooking.co.id/game-nomor-1-di-indonesia/>, pada tanggal 13 Agustus 2022, pukul 12.35.

⁴² Riska Cahaya Snindya Putri, "Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Remaja", ... hlm. 2.

⁴³ Muhammad Zainal Mustamiin, "Konseling Individu dengan Sikap Kecanduan Game Online Mobile Legend Pada Siswa", ... hlm. 4.

pemainnya dituntut untuk dapat menghancurkan *base turret* lawan dan menjaga *base turret* tim sendiri untuk mendapatkan kemenangan.

4. Penyebab Kecanduan *Game Online*

Munculnya perilaku kecanduan terhadap *game online* ini dilandasi dari adanya faktor internal dan faktor eksternal pada seseorang, diantaranya yaitu:

a. Faktor Internal

- 1) Adanya pengaruh yang kuat dari dalam diri untuk mendapatkan peringkat yang tinggi dalam bermain *game online*.
- 2) Rasa jenuh yang dihadapi seseorang ketika sedang tidak ada kesibukan.
- 3) Rendahnya kemampuan untuk mengatur prioritas dalam beraktivitas juga menjadi penyebab munculnya perilaku kecanduan terhadap *game online*.
- 4) Minimnya *self control* dalam diri yang kemudian menjadikannya kewalahan untuk mengantisipasi dampak negatif akibat dari bermain *game online* yang berlebihan.

b. Faktor Eksternal

- 1) Pengaruh lingkungan yang ada disekitarnya.
- 2) Menganggap bahwa *game online* adalah aktivitas yang menyenangkan.
- 3) Kesibukan orang tua yang berdampak pada kebutuhan primer anak seperti rasa kebersamaan dalam keluarga.⁴⁴

5. Kriteria Kecanduan *Game Online*

Bagi penikmat *game online*, tentu tidak dapat dipisahkan dari perilaku kecanduan terhadap *game online* yang dimainkannya. Seseorang dapat dikatakan telah kecanduan *game online* apabila telah memenuhi salah satu kriteria sebagai berikut:

⁴⁴ Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di MA Al-Furqon", *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 03, No. 02, Mei 2016, hlm. 106.

a. *Salience* (memikirkan *game online* sepanjang hari)

Game online dijadikan sebagai kegiatan utama dalam kehidupan dan percaya bahwa *game online* yang dimainkannya menjadi hal yang sangat penting, sehingga dia rela menggunakan seluruh waktunya untuk bermain *game online*.

b. *Tolerance* (peningkatan waktu dalam bermain *game online*)

Proses dimana seseorang mulai sering bermain *game online* dan secara bertahap akan menghasilkan peningkatan waktu dalam bermain *game online*. Dalam hal ini para pemain *game online* mulai kesulitan untuk menghentikan aktivitas bermain *game online* yang dimainkannya.

c. *Withdrawal* (penarikan diri)

Diartikan sebagai upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari segala sesuatu. Seseorang yang telah kecanduan *game online* akan merasa bahwa dirinya sudah tidak mampu lagi untuk menjauhkan dirinya dari segala hal yang berhubungan dengan *game online*.

d. *Problems* (mengabaikan kegiatannya sehingga menimbulkan masalah)

Pada kriteria ini mengacu pada permasalahan yang muncul akibat dari bermain *game online* yang berlebihan. Adanya permasalahan dalam lingkungan sosial atau masalah yang timbul dari dalam diri seperti konflik intrapsikis dan perasaan subjektif dari hilangnya kontrol diri. Masalah yang dihadapi pecandu *game online* ini berupa masalah fisik dan sosial. Bentuk masalah fisik diantaranya yaitu terganggunya pola tidur sehingga berdampak pada kesehatan tubuh. Sedangkan masalah sosial berupa terganggunya waktu untuk belajar dan bekerja.

e. *Mood Modification* (*game online* sebagai pelarian dari masalah)

Seorang pecandu *game online* merasa bahwa adanya *game online* dapat menghilangkan masalah yang sedang dihadapinya dan mereka cenderung menjadikan *game online* sebagai bentuk pelarian dari masalah. Anggapan itu tentu tidak dapat dibenarkan, mereka dapat menyelesaikan

masalah tersebut apabila berani bertanggung jawab dengan masalah yang telah diciptakannya sendiri.⁴⁵

6. Manfaat Bermain *Game Online*

Ada *beberapa* manfaat yang bisa kita diambil dan rasakan dari bermain *game online*, diantaranya:⁴⁶

a. Mengurangi Stres

Bagi sebagian orang, tujuan mereka bermain *game online* yaitu untuk menghilangkan stres akibat dari banyaknya rutinitas yang mereka jalani. Manfaat ini akan terasa jika pemain *game* tersebut dapat mengendalikan emosinya ketika sedang memainkan *game online*.

b. Kerja Tim

Adanya beberapa *game* yang mengharuskan para pemainnya untuk dapat membangun kerja sama tim yang baik, hal ini berdampak pada terbukanya kepekaan kita tentang kerja tim yang baik di dunia nyata.

c. Sportivitas dan Adil

Bukan hanya diarahkan organisasi dan olahraga saja yang mengajarkan kita untuk dapat bertindak sportiv dan adil, akantetapi dalam *game* sebenarnya secara tidak langsung kita juga diajarkan untuk mempunyai sikap sportiv dan adil, terutama ketika sedang bersaing dengan pemain *game* yang lainnya.

d. Koordinasi Tangan dan Mata

Ada hal menarik yang bisa kita ambil dari bermain *game online*, yaitu dapat meningkatkan ketangkasan tubuh. Hal ini disebabkan karena banyaknya *game* yang mengharuskan pemainnya untuk mempunyai ketajaman dalam berpikir saat sedang memainkan *game online*.

⁴⁵ Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra, “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di MA Al-Furqon”, ... hlm. 108.

⁴⁶ Siti Khoiriyah, “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan”, ... hlm. 30.

Manfaat dalam bermain *game online* tersebut dapat kita rasakan apabila ketika kita sedang memainkan *game online* tersebut tidak mudah terbawa suasana (emosional) dalam *game*. Apabila kita tidak bisa mengendalikan emosi pada saat sedang bermain *game online* tentunya semua manfaat tersebut akan sirna dan tidak ada gunanya lagi.

B. Dampak Bermain *Game Online*

1. Dampak Psikologis

a. Pengertian Psikologis

Kata psikologi berasal dari bahasa Yunani yaitu *psychology* yang merupakan hasil penggabungan dari dua kata yakni *psyche* dan *logos*.⁴⁷ Kata *psyche* mempunyai arti jiwa atau ruh sedangkan kata *logos* mempunyai arti ilmu atau ilmu pengetahuan. Maka dari itu, dapat dipahami bahwa psikologi merupakan ilmu pengetahuan tentang jiwa atau yang biasa disebut dengan ilmu jiwa.⁴⁸

Menurut John Broadus Watson yang merupakan tokoh pendiri dari behavioristik berpendapat bahwa psikologi adalah perwujudan dari ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang perilaku tampak (lahiriah) dengan memakai metode berupa observasi yang bersifat objektif terhadap jawaban (respon) serta rangsangan.⁴⁹ Sedangkan pengertian psikologi menurut William James yaitu psikologi merupakan suatu ilmu tentang kehidupan mental yang meliputi keinginan, cara berpikir yang logis, perasaan, kognisi, keputusan-keputusan dan lain-lainnya.⁵⁰

Dalam kamus oxford kata *psyche* dalam bahasa Inggris mempunyai banyak arti, yaitu *spirit*, *soul* dan *mind*. Ketiga kata bahasa Inggris tersebut dalam bahasa Indonesia dapat diringkas menjadi satu kata yaitu “jiwa”. Di Indonesia sendiri, psikologi lebih cenderung

⁴⁷ Adnan Achiruddin Saleh, “*Pengantar Psikologi*” (Makassar: Aksara Timur, 2018), hlm. 2.

⁴⁸ Baharuddin, “*Psikologi Pendidikan*” (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), hlm. 13.

⁴⁹ Adnan Achiruddin Saleh, “*Pengantar Psikologi*” ... hlm. 5.

⁵⁰ Rita L Atkinson Dan Richard C Atkinson, “*Pengantar Psikologi*” (Jakarta: Erlangga, 1983), hlm. 19

dimaknai sebagai ilmu jiwa, pada bahasa lain juga terdapat kesamaan yang ditemukan mengenai arti dari psikologi yaitu pada bahasa Belanda *zielkunde*, bahasa Jerman *seelenkunde* dan bahasa Arab *ilmun-nafsi*, ketiga bahasa tersebut mempunyai arti yang sama yaitu ilmu jiwa.⁵¹ Sedangkan jiwa ini merupakan hidup rohaniah yang dinilai masih bersifat abstrak, dan oleh karena itu tidak ada orang yang dapat mengetahui jiwa secara wajar, akantetapi hanya bisa mengetahui dan mengenal gejalanya saja. Jiwa tidak bisa dilihat oleh alat indera, namun kita hanya dapat mengetahui jiwa seseorang lewat tingkah lakunya.⁵²

Demikian dapat disimpulkan bahwa psikologi merupakan ilmu yang mempelajari tentang tingkah laku manusia. Tingkah laku ini mencakup segala hal yang bersumber dari respon dan stimulus pada diri seseorang yang berupa tindakan dan perbuatan.

b. Aspek-aspek Psikologis

Menurut Kartono proses dalam kehidupan psikis pada manusia senantiasa didasari pada tiga aspek psikologis, yakni aspek kognitif, aspek perasaan atau emosional dan aspek kemauan atau hubungan interpersonal.⁵³ Aspek kognitif berhubungan dengan ingatan, *problem solving*, berpikir, persepsi, dan belajar. Aspek afektif berhubungan dengan motif dan perasaan atau emosi. Sedangkan aspek konatif berhubungan dengan perilaku seseorang yang mencakup hubungan intrapersonal dan interpersonal.⁵⁴ Ketiga aspek tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Aspek Kognitif

Aspek kognitif berkaitan dengan ingatan, berpikir, *problem solving*, persepsi, dan belajar. Pada kehidupan manusia sendiri, proses kognitif memiliki peranan penting dalam mengambil keputusan pada

⁵¹ Adnan Achiruddin Saleh, “*Pengantar Psikologi*” ... hlm. 2.

⁵² Adnan Achiruddin Saleh, “*Pengantar Psikologi*” ... hlm. 3.

⁵³ Kartini Kartono, “*Psikologi Umum*” (Bandung: Mandar Maju, 1996), hlm. 6.

⁵⁴ Bimo Walgito, “*Pengantar Psikologi Umum*” (Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta, 2010), hlm. 99.

setiap individu dan hal ini selaras dengan proses kognitif yang menjadi dasar munculnya prasangka. Ketika seseorang mempersepsi orang lain atau kelompok yang mempersepsi orang lain dan memasukkan apa yang dipersepsi itu merupakan keadaan dalam kategori tertentu.⁵⁵

2) Aspek Afektif

Aspek afektif berhubungan dengan emosi atau perasaan dan motif. Emosi pada aspek afektif ini dapat diartikan sebagai sesuatu keadaan yang muncul karena adanya situasi tertentu (khusus), dan emosi ini cenderung terjadi karena adanya pengaruh dari perilaku yang mengarah (*approach*) atau menyingkiri (*avoidance*) terhadap sesuatu. Pada perilaku tersebut biasanya disertai dengan adanya ekspresi kejasmanian sehingga orang lain tahu bahwasanya seseorang tersebut sedang dalam keadaan emosi.⁵⁶ Menurut Hammen dan Coleman, emosi mempunyai fungsi serta pengaruh pada kehidupan manusia, diantaranya:

a) Emosi sebagai pembangkit energi

Emosi dapat membangkitkan serta memobilisasi energi seseorang, seperti: rasa marah dapat menggerakkan seseorang untuk menyerang, rasa takut dapat menggerakkan seseorang untuk berlari dan rasa cinta mendorong seseorang untuk mendekati dan bernesraan.

b) Emosi sebagai pembawaan informasi

Keadaan atau kondisi diri pada individu dapat diketahui melalui emosinya. Seperti, kondisi marah dapat diketahui bahwasanya dia sedang atau telah diserang oleh orang lain, keadaan sedih berarti kehilangan sesuatu yang dia senangi, rasa bahagia berarti telah mendapatkan sesuatu yang diinginkan dan disenangi.

⁵⁵ Bimo Walgito, "Pengantar Psikologi Umum" ... hlm. 99.

⁵⁶ Adnan Achiruddin Saleh, "Pengantar Psikologi" ... hlm. 108.

c) Emosi sebagai komunikasi

Memiliki fungsi sebagai komunikasi intrapersonal dan interpersonal.

d) Emosi sebagai sumber informasi mengenai keberhasilan seseorang, mencari keindahan serta mengetahui bahwa keindahan tersebut dapat diperoleh jika kita merasakan kenikmatan yang estetis yang terdapat dalam diri seseorang, mendambakan rasa sehat dan mengetahuinya ketika sedang dalam keadaan yang benar-benar sehat.⁵⁷

3) Aspek Konatif

Aspek konatif ini berhubungan dengan perilaku seseorang yang mencakup hubungan intrapersonal dan interpersonal. Hubungan interpersonal merupakan suatu hubungan yang terbentuk karena adanya dua orang atau lebih yang mempunyai pola interaksi yang konsisten.⁵⁸ Johnson mendefinisikan hubungan interpersonal sebagai bentuk pesan yang dikirim kepada seseorang yang bertugas sebagai penerima (*receiver*) serta dengan sadar mempunyai maksud untuk mempengaruhi perilaku si penerima pesan tersebut.⁵⁹

Jadi dapat disimpulkan bahwa seluruh proses dalam kehidupan manusia senantiasa terikat pada tiga aspek, yaitu aspek kognitif (dipikirkan), emosional (yang dirasakan) dan hubungan interpersonal (yang diperbuat).

c. Dampak Psikologis Bermain *Game Online*

Dampak psikologis merupakan berbagai jenis tingkah laku yang bersumber dari respon dan stimulus yang ada pada diri seseorang baik itu berupa dampak positif dan dampak negatif bagi setiap individu. Dalam teori yang dikemukakan oleh Jones dan Davis yang dikutip dalam buku

⁵⁷ M. Darwis Hude, “*Emosi -Penjelajahan Religo- Psikologi Tentang Emosi Manusia Dalam Al-Qur’an*” (Jakarta: Erlangga, 2006), Hlm. 24-25.

⁵⁸ Puji Lestari, “Hubungan Komunikasi Interpersonal Orangtua-Anak Dengan Sikap Remaja Terhadap Lawan Jenis Pada Siswa SMP Islam YLPI Pekanbaru”, *Skripsi*, (Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2009), hlm. 10.

⁵⁹ Bimo Walgito, “*Pengantar Psikologi Umum*” ... hlm. 77.

yang ditulis Sarwono Salito Wirawan yang berjudul teori-teori psikologi sosial bahwa, dampak psikologi bisa dikaitkan dengan efek dan Tindakan. Tindakan berarti seluruh respon (reaksi yang mencerminkan pilihan perilaku) yang berdampak pada lingkungan sekitarnya.⁶⁰

Menurut Munajid, seorang *gamers* tidak dapat dipisahkan dengan adanya dampak psikologis yang muncul akibat dari bermain *game online*. Seperti emosi tidak stabil, gangguan berpikir dan gangguan berperilaku. Ketiga dampak psikologis tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Emosi Tidak Stabil

Ketidakmampuan seorang *gamers* untuk mengendalikan amarahnya. Munculnya rasa marah tersebut disebabkan karena kekalahan pada saat bermain *game online*.

2) Gangguan Berpikir

Menurunnya tingkat konsentrasi seorang *gamers* dalam melakukan aktivitasnya sehari-hari. Hal ini disebabkan karena seringnya dalam bermain *game online* yang mana perilaku tersebut secara tidak langsung telah terkoneksi dengan alam bawah sadarnya dan kemudian menjadikannya selalu berpikir bahwa bermain *game online* adalah kegiatan yang menyenangkan

3) Gangguan Berperilaku

Kebanyakan dari developer *game online* menuntut para *gamers* agar dapat bersaing dari segi level permainan. Adanya persaingan tersebut membuat para *gamers* semakin bersemangat untuk meningkatkan level permainannya agar tidak dianggap rendah kemampuannya oleh *partner* bermainnya. Hal ini menjadi alasan kenapa para *gamers* mudah untuk menganggap rendah *partner* bermainnya dikarenakan adanya perbedaan tingkatan level dalam bermain *game online*.⁶¹

⁶⁰ Sarwono Sarlito Wirawan, "Teori-Teori Psikologi Sosial" ... hlm. 238.

⁶¹ Munajid, "Bahaya Game" (Solo: PT. Aqwam Media Profetika, 2016), hlm. 94.

Dalam pengertian lain, Soleman berpendapat bahwa Sebagian besar *game online* hampir selalu memberikan dampak negatif bagi penggunaannya, tanpa terkecuali dampak psikologis. Pada sisi psikologis ini akan membuat pemain *game online* menjadi kesulitan untuk mengendalikan emosi amarahnya saat sedang berinteraksi dengan orang lain. Pemain *game online* juga akan mengalami penurunan konsentrasi dalam menjalankan aktivitasnya sehari-hari. Tidak hanya itu saja, para pemain *game online* cenderung lebih mudah untuk merendahkan orang lain (teman bermain *game online*) disebabkan adanya persaingan untuk memperebutkan gelar tertinggi dalam bermain *game online*, mereka yang mempunyai gelar terendah akan dianggap sebagai pecundang karena ketidakmampuan untuk mendapatkan gelar tertinggi dalam bermain *game online* tersebut.⁶²

2. Dampak Spiritual

a. Pengertian Spiritual

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, spiritual mempunyai makna sesuatu yang berhubungan dengan atau bersifat kejiwaan (rohani dan batin). Kata spiritual sendiri berasal dari bahasa Yunani yang memiliki arti "*spiritus*", yaitu sesuatu yang berhubungan dengan kehidupan dan validitas terhadap suatu sistem. Spiritual juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang berhubungan dengan kesalehan, keimanan, roh dan jiwa religious yang berkaitan dengan agama. Spiritual inilah yang menjadi dasar bagi manusia untuk senantiasa merasa dekat dan beriman kepada Tuhannya.⁶³

Menurut Siti Napsiyah Arriefuzzaman dan Lisma Diawati Fuaida dalam buku yang berjudul belajar teori pekerjaan sosial menjelaskan bahwa spiritual merupakan proses pencarian manusia akan makna serta

⁶² Rizki Yonandi dan Dr. Mochamad Nur Salim, "Kecanduan Game Online (Profil Pecandu, Faktor Penyebab, dan Penanganannya)", *Jurnal Bimbingan Konseling UNS*, Vol. 18, No. 5, Maret 2020, hlm. 766.

⁶³ Nurul Istiani dan Esti Zaduqisti, "Konsep Strategi Theistic Spiritual Dalam Layanan Bimbingan Konseling Dan Psikoterapi Islam", *Jurnal IAIN Pekalongan Religia*, Vol. 20, No. 2, 2017, hlm. 194.

tujuan hidup, sehingga memiliki berbagai macam pengalaman hidup yang beragam.⁶⁴ Dengan kata lain spiritual adalah segala hal yang dapat dikaitkan dengan nilai religiositas, kesalehan, keimanan, roh, dan nilai-nilai transendental. Apabila manusia tidak memahami arti dan nilai spiritual maka dapat dipastikan akan munculnya kedurhakaan dan ingkar kepada Allah SWT, seperti munculnya sifat syirik, kufur, fasiq, lemahnya keimanan dan keyakinan.

Dimensi spiritual dalam prespektif Islam senantiasa berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, spiritual bukanlah hal baru bagi manusia karena spiritual ada sejak awal diciptakannya manusia. Spiritual pada agama selalu berhubungan dengan nilai kualitas perasaan, mental (kesadaran), moralitas serta nilai dari para leluhur yang berasal dari ajaran agama.⁶⁵ Spiritual adalah kebenaran yang mutlak, sebagai manifestasi dari kedekatan dengan Yang Maha Kuasa berupa kecerdasan, ketakwaan, keikhlasan, ketawadhu'an, keimanan, pengabdian serta penyembahan. Seorang muslim yang mempunyai nilai spiritualitas yang tinggi dapat dilihat dari cara pengamalan nilai keislaman yang telah diajarkan oleh Rasulullah SAW.⁶⁶

Maka dapat disimpulkan bahwa spiritual merupakan sesuatu yang berhubungan dengan kesalehan, keimanan, roh dan jiwa religious yang berkaitan dengan agama. Adanya spiritual inilah yang menjadi dasar bagi manusia untuk beriman dan bertakwa kepada Tuhannya.

b. Aspek-aspek Spiritual

Menurut Elkins, spiritual merupakan bentuk dari multidimensi yang dibangun berdasarkan sembilan aspek utama, diantaranya:

⁶⁴ Siti Napsiyah Ariefuzzaman Dan Lisma Diawati Fuaida, "*Belajar Teori Pekerjaan Sosial*" ... hlm. 81.

⁶⁵ Ulfah Rahma Wati, "Pengembangan Kecerdasan Spiritual Santri: Studi Terhadap Kegiatan Keagamaan di Rumah Tahfizqu Deresan Putri Yogyakarta", *Jurnal Penelitian*, Vol. 10, No. 1, Februari 2016, hlm. 103.

⁶⁶ Ulfah Rahma Wati, "Pengembangan Kecerdasan Spiritual Santri: Studi Terhadap Kegiatan Keagamaan di Rumah Tahfizqu Deresan Putri Yogyakarta", ... hlm. 105.

1) Dimensi *transcendental*, (*transcendent dimension*)

Meyakini lebih dalam tentang apa yang dirasakan dan dilihat. Dalam hal ini mungkin saja tidak ada kaitannya dengan Tuhan, serta meyakini bahwasanya suatu keinginan dalam diri sendiri ditentukan dengan adanya hubungan yang harmonis dengan dimensi *transcendental*.

2) Misi dalam hidup (*mission of life*)

Mempunyai rasa tanggung jawab hidup dengan cara memahami bahwasanya eksistensi yang ada pada dirinya terbentuk dari berbagai macam kewajiban yang harus dilakukan.

3) Nilai-nilai kebendaan (*material values*)

Menyadari tentang rasa kebahagiaan dan kepuasan bersumber pada nilai-nilai spiritual dan bukan bersumber dari semua hal yang bersifat kebendaan.

4) Kesadaran akan kemampuan tinggi untuk berempati (*awareness of high emphatic capacity*)

Kesadaran yang mendalam bertujuan untuk mengambil arti dari rasa sakit, kematian, serta penderitaan dan sadar akan kehidupan pada dirinya yang sangat bernilai.

5) Makna dan tujuan dalam hidup (*meaning and purpose in life*)

Semua orang mempunyai tujuan hidup, tujuan hidup ini muncul karena suatu proses pencarian makna dan tujuan secara terus menerus.

6) Idealisme (*idealism*)

Menghormati dan menghargai segala potensi yang bersifat positif pada setiap aspek kehidupan seseorang.

7) Kesucian dalam hidup (*sacredness of life*)

Meyakini bahwasanya seluruh kehidupan dan segala hal di dalamnya merupakan sesuatu yang suci.

8) Altruism (*altruism*)

Meyakini suatu keadilan sosial dan menyadari bahwa tidak ada orang yang mampu untuk bertahan hidup tanpa adanya segala bentuk interaksi sosial dengan orang lain.

9) Manfaat spiritualitas (*fruits of spirituality*)

Yaitu nilai spiritualitas dapat terwujud dalam hubungannya dengan orang lain, dengan dirinya sendiri dan alam.⁶⁷

Adanya aspek spiritual tersebut tidak dapat dipisahkan dengan dimensi dalam spiritual, menurut Holt spiritual mempunyai dua dimensi, yaitu:

1) Dimensi perilaku atau amal (*the behavior dimension*)

Merupakan segala bentuk aktifitas spiritual yang dapat diamati serta melibatkan materi religious atau bisa berupa menghadiri peribadatan dalam agama.

2) Dimensi keimanan (*the beliefs dimension*)

Yaitu suatu dimensi yang melibatkan keyakinan spiritual dari aktifitas yang tidak dapat dilihat secara nyata. Contohnya: merasakan suatu hubungan yang dekat dengan dengan Tuhannya.⁶⁸

c. Dampak Spiritual Bermain *Game Online*

Menurut Siti Napsiyah dan Lisma Diawati dampak spiritual merupakan proses pencarian manusia akan makna serta tujuan hidup yang timbul karena adanya sebab dan akibat dari kegiatan yang dijalani dengan tujuan untuk mendapatkan berbagai macam pengalaman hidup yang beragam.⁶⁹ Pada pengertian lain, Khabibur Rohman mendefinisikan dampak spiritual sebagai bentuk perilaku negatif yang berhubungan

⁶⁷ Ardiman Adami, "Hubungan Spiritualitas Dengan Proactive Coping Survivor Bencana Gempa Bumi Di Bantul", *Skripsi*, (Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2006), hlm. 33.

⁶⁸ Ardiman Adami, "Hubungan Spiritualitas Dengan Proactive Coping Survivor Bencana Gempa Bumi Di Bantul", ... hlm. 31.

⁶⁹ Siti Napsiyah Ariefuzzaman Dan Lisma Diawati Fuaida, ... hlm. 83.

dengan tingkat religiositas seseorang dalam beribadah yang disebabkan dari bermain *game online*.⁷⁰

Fauziah Mar'ie dan Eni Fariyatul mengatakan bahwa seseorang yang bermain *game online* secara terus-menerus dan tanpa henti dikhawatirkan dapat mempengaruhi perilaku keagamaannya. Sampai pada akhirnya mereka yang bermain *game online* akan mengabaikan aktivitas keagamaannya masing-masing, seperti tidak lagi menghadiri pengajian, malas untuk mengaji al-qur'an dan tidak mengikuti ibadah shalat berjamaah di masjid dan yang lebih parahnya lagi berani meninggalkan ibadah shalat wajib lima waktu.⁷¹

C. Pondok Pesantren

1. Pengertian Pondok Pesantren

Menurut Zamakhsyari Dhofier dalam buku yang berjudul "*tradisi pesantren*", menjelaskan bahwa istilah pondok secara etimologi berasal dari bahasa Arab yaitu *funduq* yang memiliki arti ruang tidur, penginapan, wisma atau asrama. Adapun istilah pondok secara terminologi seringkali dimaknai sebagai tempat penampungan yang bersifat sederhana diperuntukkan bagi para santri atau pelajar yang jauh dari tempat asalnya.⁷²

Sedangkan untuk istilah pesantren merupakan lembaga pendidikan Islam yang mempunyai asrama atau pondok, masjid sebagai tempat melaksanakan kegiatan keagamaan, kyai sebagai sosok yang dijadikan panutan dan sistem pengajaran agama islam dibawah naungan kiai secara langsung yang mana hal tersebut diikuti oleh santri-santri sebagai kegiatan utama mereka.⁷³

Di Indonesia sendiri pesantren menjadi lembaga pendidikan islam yang paling tua, pesantren memiliki peran penting dalam memberikan

⁷⁰ Khabibur Rohman, "Agresifitas Anak Kecanduan Game Online", *Jurnal Perempuan dan Anak*, Vol. 02, No. 01, Juli 2018, hlm. 161.

⁷¹ Fauziah Mar'ie dan Eni Fariyatul Fahyuni, "Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja", *Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, Vol. 5, No. 02, Februari 2021, hlm 44.

⁷² Zamakhsyari Dhofier, "*Tradisi Pesantren*", ... hlm. 18.

⁷³ Amir Hamzah Wiryosukarto, "*Biografi K.H. Imam Zarkasih dari Gontor Merintis Pesantren Modern*" (Ponorogo: Gontor Press, 1996), hlm. 51.

pendidikan berbasis agama islam yang layak bagi para santri/pelajar. Adanya pondok pesantren di lingkungan masyarakat bukan hanya untuk menjadi lembaga pendidikan saja, namun juga menjadi lembaga yang bertanggung jawab untuk menyiarkan ajaran-ajaran agama islam.⁷⁴

Maka dapat dipahami bahwa pesantren merupakan suatu lembaga yang memiliki tatanan nilai kehidupan bersifat positif dengan ciri khas tersendiri sebagai tempat pendidikan berbasis agama islam. Dalam pondok pesantren terdapat pula kyai, santri, ustadz dan pengurus yang hidup bersama dalam satu lingkungan dengan berlandaskan norma-norma lengkap dengan nilai-nilai agama Islam.

2. Tujuan Pondok Pesantren

Tujuan adanya pondok pesantren terbagi menjadi dua, yaitu:

a. Tujuan Khusus

Mendidik para santri agar menjadi orang yang dapat memberikan manfaat kepada orang lain serta paham dengan ilmu agama sesuai apa yang telah diajarkan oleh kyai dan mampu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

b. Tujuan Umum

Mengajarkan dan membimbing anak didik (santri) agar menjadi manusia yang mempunyai akhlakul karimah dan menguasai ilmu agama yang nantinya diharapkan akan menjadi seorang mubaligh dalam lingkungan masyarakat.⁷⁵

3. Unsur-unsur Pondok Pesantren

Menurut Zamakhsyari Dhofier terdapat lima elemen atau unsur dalam pondok pesantren, yaitu:

a. Kyai

Nurhayati Djamas mendefinisikan kyai sebagai suatu panggilan atau sebutan yang diberikan kepada tokoh ulama atau seseorang yang memimpin pesantren. Dalam lingkup pondok pesantren kyai merupakan

⁷⁴ Zulhimma, "Dinamika Perkembangan Pondok Pesantren di Indonesia", *Jurnal Darul Ilmi*, Vol. 01, No. 02, 2013, hlm. 166.

⁷⁵ Zulhimma, "Dinamika Perkembangan Pondok Pesantren di Indonesia", ... hlm. 169.

tokoh sentral yang memberikan pengaruh besar di lingkungan pesantren, adanya kemunduruan dan berkembangnya suatu pesantren ditentukan pada karisma dan wibawa seorang Kyai.

Secara hakekat, seorang manusia bisa mendapatkan gelar sebagai kyai apabila dia telah menguasai seluruh ilmu pada bidang agama islam.

b. Pondok (asrama)

Pada dasarnya pondok tidak bisa dipisahkan dari pesantren dikarenakan istilah dalam penyebutannya yang sering digabungkan menjadi "*pondok pesantren*". Keberadaan suatu pondok dalam pesantren difungsikan sebagai tempat pendidikan, pembinaan, penggemblengan akhlak serta menjadi tempat tinggalnya para santri ketika sedang mencari ilmu. Pada setiap pondok pesantren mempunyai aturan-aturan yang mana tujuan dari dibuatnya aturan tersebut untuk membentuk perilaku disiplin para siswa atau santri.

c. Santri

Dalam dunia pesantren, santri diartikan sebagai seorang pelajar yang senantiasa haus akan ilmu-ilmu pengetahuan terkhusus ilmu agama islam. Dalam pesantren selalu identik dengan adanya seorang kyai dan santri, maka dari itu santri merupakan unsur pokok yang kehadirannya tidak dapat tergantikan bahkan dihilangkan disetiap pesantren. Dalam tradisi pesantren yang ada di Indonesia, seringkali santri dipisahkan menjadi dua kelompok, yaitu:

1) Santri kalong

Merupakan santri yang pada umumnya tidak ikut menetap di pesantren dan biasanya berasal dari daerah di sekitaran pesantren. Para santri kalong ini hanya mengikuti pelajaran atau pengajian di pesantren dan setelah itu mereka pulang ke rumah.

2) Santri mukim

Dalam pondok pesantren santri mukim dapat dengan sangat mudah untuk kita temui. Berbeda dengan satri kalong yang terkadang susah untuk ditemukan di pesantren dikarenakan pengaruh dari

pesantren itu sendiri terhadap lingkungan sekitarnya. Santri mukim biasanya datang dari berbagai daerah yang lokasinya jauh dari pesantren yang dituju, mereka memilih untuk menetap dan mengikuti semua aturan serta mengikuti pelajaran yang ada di pondok pesantren.

d. Masjid

Secara harfiah masjid mempunyai arti sebagai tempat *sujud*, dan berasal dari kata “*sajada*” yang bermakna bersujud. Masjid pada sejarah islam mempunyai fungsi yang luas, tidak hanya sebagai tempat untuk bersujud untuk melakukan ibadah seperti sholat maupun i’tikaf, akan tetapi masjid juga dapat berfungsi sebagai tempat untuk belajar dan mengajar.

Sedangkan dalam pondok pesantren masjid merupakan elemen yang tidak dapat dihapuskan dari pesantren, karena masjid yang ada di pesantren berfungsi sebagai tempat beribadahnya para santri dan masjid yang ada di pesantren ini biasa digunakan juga untuk tempat belajar dan mengajar.

e. Pengajaran Kitab-kitab Islam Klasik

Merupakan salah satu unsur penting yang ada di pesantren, kitab klasik atau yang biasa dikenal dengan kitab kuning ini menjadi metode pembelajaran wajib bagi santri. Pada umumnya kitab klasik yang digunakan sebagai media belajar serta mengajar di pesantren yaitu kitab-kitab karangan ulama yang mempunyai aliran Syafi’iyah, kitab-kitab aliran Syafi’iyah ini dapat dikelompokkan ke dalam delapan bidang keilmuan, yaitu: Hadis, nahw dan sarf, tauhid, Ushul al-fiqih, fiqih, tasawuf, tafsir, dan cabang-cabang yang lainnya seperti Tarikh dan balaghah.⁷⁶

Dari kitab-kitab klasik inilah para santri yang ada di pesantren diharapkan dapat memperoleh pengetahuan baru tentang akidah dan syariat islam.

⁷⁶ Zamakhsyari Dhofier, “*Tradisi Pesantren*” ... hlm. 44.

D. Metode Penanganan

Dalam bahasa Yunani kata metode berasal dari kata “*Greek*”, yakni “*Metha*” yang mempunyai arti melalui, dan “*Hodos*” bermakna jalan, cara, gaya atau alat. Sehingga metode dapat diartikan sebagai jalan atau cara yang dilakukan untuk memperoleh tujuan yang diinginkan.⁷⁷ Menurut Zulkifli, metode merupakan suatu cara yang bisa dipakai untuk menerapkan rencana yang telah dirangkai dalam bentuk kegiatan yang nyata serta praktis guna mewujudkan tujuannya.⁷⁸

Sedangkan kata penanganan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia mempunyai arti cara, proses dan perbuatan menangani. Dalam pengertian lain kata penanganan dapat diartikan sebagai suatu proses yang berupa tindakan atau cara mengurus serta menangani suatu permasalahan yang dilakukan oleh pihak yang memiliki wewenang untuk menyelesaikan permasalahan dengan maksud agar perkara tersebut dapat dikendalikan dan terselesaikan.⁷⁹

Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode penanganan merupakan suatu cara yang dapat dilakukan untuk menangani serta mengungkap berbagai jawaban dari permasalahan. Adapun metode penanganan yang biasa digunakan di pesantren untuk membentuk perilaku para santrinya yaitu:

1. Metode Nasehat (*maw'dah*)

Menurut Rasyid Ridha “*maw'dah*” merupakan nasehat berupa peringatan atas kebenaran dan kebaikan dengan menggunakan perkataan yang dapat menyentuh hati serta dapat membangkitkan semangat untuk mengamalkan perkataan dari nasehat tersebut.⁸⁰ Dalam menerapkan metode *maw'dah* ini harus mengandung tiga unsur, yaitu:

⁷⁷ H. Muzayyin Arifin, “*Filsafat Pendidikan Islam*” (Jakarta: Bina Aksara, 1987), hlm. 97.

⁷⁸ Zulkifli, “*Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*” (Pekanbaru: Zanafa Publishing, 2011), hlm. 6.

⁷⁹ Dadan Sumara dan Sahadi Humaidi, “Kenakalan Remaja Dan Penanggannya”, *Jurnal Penelitian Dan Ppm*, Vol. 4, No. 2, Juli 2017, hlm. 346.

⁸⁰ Rasyid Ridha, “*Tafsir Al-Manar*” (Mesir: Maktabah Al-Qahirah), hlm. 404.

- a. Mengandung penjelasan tentang kebenaran dan kebaikan yang harus dilakukan seseorang (santri), seperti sopan santun, rajin dalam beramal serta tidak meninggalkan sholat berjamaah.
- b. Motivasi untuk selalu melakukan kebaikan.
- c. Peringatan tentang dosa atau bahaya yang muncul dari tingkah lakunya.

2. Metode Latihan dan Pembiasaan

Merupakan metode penanganan dengan cara memberikan pengetahuan serta berbagai latihan tentang norma agama dan kemudian dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Metode Latihan dan pembiasaan yang diterapkan di pesantren biasanya diterapkan pada ibadah amaliyah, seperti kesopanan pada ustadz dan kiai, sholat berjamaah, pergaulan dengan sesama santri dan sejenisnya.⁸¹

3. Metode Kedisiplinan

Dalam metode kedisiplinan ini identik dengan pemberian sanksi atau hukuman yang diberikan kepada orang yang melanggar aturan. Tujuan digunakannya metode kedisiplinan di pesantren yaitu untuk menciptakannya kesadaran siswa atau santri bahwasanya perbuatan yang dilakukannya itu merupakan perbuatan yang tidak benar, sehingga ia tidak mengulangi kesalahannya lagi.⁸² Dalam metode kedisiplinan ini mendidik para santri atau siswa agar patuh terhadap peraturan yang berlaku, apabila melanggar aturan tersebut biasanya ada sanksi tersendiri dari pihak pesantren yang diberikan kepada santri yang melanggar aturan tersebut.

4. Metode Keteladanan

Pada metode ini mengajarkan para santri agar dapat meniru keteladanan yang telah dicontohkan oleh para ustadz dan kyai. Adanya metode ini mengharuskan para ustadz dan kyai agar senantiasa memberikan contoh perilaku yang baik untuk para santri yang tinggal di pondok pesantren, seperti menjaga lisan dari ucapan-ucapan yang kasar dan kotor, menjauhi segala perbuatan yang dibenci oleh agama, memberikan

⁸¹ Dahlan dan Sulaiman, "*Prinsip-Prinsip Dan Metode Pendidikan Islam*" (Bandung: Cv. Diponegoro, 1992), hlm. 390.

⁸² Hadari Nawawi, "*Pendidikan Dalam Islam*" (Surabaya: Al-Ikhlash, 1993), hlm. 234.

keteladanan dalam menjalankan ibadah sehari-hari dan lain sebagainya. Semakin tingginya tingkat konsistensi seorang ustadz atau kyai dalam menjaga perilakunya maka semakin tinggi pula para santri untuk selalu mendengar ajarannya.⁸³



⁸³ Hadari Nawawi, “Pendidikan Dalam Islam”, ... hlm. 235.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam penelitian lapangan (*field research*) yaitu suatu penelitian yang dilakukan ditempat atau dimedan yang akan dituju sebagai yang terjadinya.⁸⁴ Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian bersifat kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif memiliki tujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan suatu fenomena, sikap, peristiwa, persepsi, aktivitas sosial, kepercayaan, pemikiran seseorang baik secara individu atau kelompok dan menggunakan beberapa deskripsi sebagai syarat untuk menemukan prinsip dan penjelasan yang digunakan untuk menarik kesimpulan.⁸⁵

Maka dari itu, dalam melakukan penelitian ini penulis akan turun langsung ke lapangan (lokasi penelitian) untuk mendapatkan informasi yang diperlukan kaitannya dengan permasalahan pada penelitian, yaitu dampak psikologis dan spiritual serta penanganan pada santri abdi ndalem yang kecanduan *game online* (studi kasus di Pondok Pesantren Darul Ghuroba').

2. Pendekatan penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus. Yaitu suatu pendekatan yang digunakan untuk mengkaji permasalahan pada individu secara intensif, detail, mendalam dan menyeluruh. Maka dari itu, pada pendekatan studi kasus ini dapat melahirkan pernyataan eksplanasi.⁸⁶ Pada penelitian ini akan mendeskripsikan mengenai dampak psikologis dan spiritual akibat kecanduan *game online* bagi santri abdi ndalem serta penanganan yang

⁸⁴ Bambang Waluyo, "*Penelitian Hukum dalam Praktek*" (Jakarta: Sinar Grafik, 2002), hlm. 15.

⁸⁵ Bachtiar, "Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif", *Jurnal Teknologi Penelitian*, Vol. 10, No. 1, 2010, hlm. 50.

⁸⁶ Ismail Suwardi dkk, "*Metode Penelitian Sosial*" (Yogyakarta: CV. Adi Karya Mandiri, 2019), hlm. 36.

dilakukan oleh pihak pesantren untuk mengatasi santri abdi ndalem yang kecanduan *game online* di Pondok Pesantren Darul Ghuroba’.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis memilih tempat penelitian di Pondok Pesantren Darul Ghuroba’, Dukuh Bulakwungu, Desa Benda, Kecamatan Sirampog, Kabupaten Brebes, Jawa Tengah.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini mulai dilakukan dari bulan Mei 2022, bertempat di Pondok Pesantren Darul Ghuroba’, Dukuh Bulakwungu, Desa Benda, Kecamatan Sirampog, Kabupaten Brebes, Jawa Tengah.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian adalah informan, yang berarti orang pada latar penelitian yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian.⁸⁷ Dengan kata lain subjek dalam penelitian ini yaitu segala sesuatu yang di dalamnya melekat atau terkandung objek dari penelitian. Dalam penelitian ini yang dijadikan sebagai subjek penelitian yaitu:

- a. Ketua Pondok Pesantren Darul Ghuroba’.
- b. Satu Pengurus Pondok Pesantren Darul Ghuroba’ Bidang Pendidikan.
- c. Empat orang santri abdi ndalem yang kecanduan *game online mobile legends* dengan durasi bermain lebih dari empat jam dalam satu hari dan berdomisili di Pondok Pesantren Darul Ghuroba’.

2. Objek Penelitian

Dapat diartikan sebagai topik pembahasan dalam menyusun penelitian. Objek dalam penelitian ini yaitu dampak psikologis dan dampak

⁸⁷ Nuning Indah Pratiwi, “Penggunaan Media Vidio Call Dalam Teknologi Komunikasi”, *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, Vol. 1 No 2, Agustus 2017, hlm. 212.

spiritual serta penanganan pada santri abdi ndalem yang kecanduan *game online mobile legends* di Pondok Pesantren Darul Ghuroba’.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara merupakan proses interaksi atau komunikasi untuk mengumpulkan berbagai informasi melalui metode tanya jawab antara peneliti dengan narasumber atau informan yang dianggap sudah memenuhi syarat atau relevan dengan penelitian.⁸⁸ Pada teknik wawancara terbagi menjadi dua bagian, yaitu wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Wawancara terstruktur merupakan teknik wawancara yang dilakukan oleh pewawancara yang sudah menyiapkan instrumen yang berisi tentang pertanyaan yang akan ditanyakan ke responden penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan informasi. Sedangkan wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara yang bersifat bebas, artinya pada saat sesi wawancara pewawancara tidak perlu menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang tersusun sistematis seperti wawancara terstruktur akan tetapi hanya inti dari pokok permasalahan yang akan ditanyakan kepada responden penelitian.

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan kedua teknik tersebut dengan tujuan untuk memperoleh data sebanyak-banyaknya. Informan dalam sesi wawancara ini yaitu empat orang santri *abdi ndalem* yang kecanduan *game online mobile legends* dengan durasi lebih dari empat jam dalam sehari, selanjutnya yaitu pengurus dan ketua Pondok Pesantren Darul Ghuroba’.

2. Observasi

Observasi adalah metode yang dilakukan pada saat melakukan pengumpulan data dimana peneliti belajar mengenai perilaku serta makna pada suatu perilaku atau fenomena.⁸⁹

⁸⁸ Deddy Mulyana, “*Metodologi Penelitian Kualitatif*” (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2006), hlm. 180.

⁸⁹ Resty Amanda, dkk, “Analisis Makna Tato Sebagai Media Ekspresi Diri”, *Jurnal Professional FIS UNIVED*, Vol. 6 No. 2 2019, hlm. 2.

Tujuan observasi dalam penelitian ini yaitu untuk memperoleh data tentang dampak psikologis dan spiritual serta penanganan pada santri abdi ndalem yang kecanduan *game online mobile legends* di Pondok Pesantren Darul Ghuroba', dalam hal ini diperlukan adanya pengamatan dari penulis secara menyeluruh mengenai aspek yang diteliti. Maka dari itu, dalam penelitian ini menggunakan observasi berperan serta (*participant observation*) yang nantinya penulis akan terlibat secara langsung dengan kegiatan yang dilakukan oleh subjek yang diamati.

Dalam hal ini penulis akan mengobservasi empat orang santri abdi ndalem yang kecanduan *game online mobile legends* yang bertujuan untuk mengetahui berbagai dampak psikologis dan spiritual yang ditimbulkan dari kecanduan *game online mobile legends*. Dan penulis juga akan melakukan observasi kepada pengurus dan ketua Pondok Pesantren Darul Ghuroba' dengan tujuan untuk memperoleh hasil dari metode penanganan yang dilakukan oleh pihak pesantren untuk menghentikan dan mencegah subjek penelitian agar tidak bermain dan kecanduan *game online* lagi.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melihat atau mencatat suatu laporan yang telah tersedia. Adapun dokumentasi yang digunakan yaitu bisa berupa foto, teks wawancara, rekaman wawancara selama penelitian serta berbagai data yang berhubungan dengan informasi yang diperlukan oleh peneliti.⁹⁰

Pada penelitian ini penulis akan mendokumentasikan semua hal yang berkaitan dengan proses pengumpulan data, seperti foto pada saat sesi wawancara bersama dengan subjek penelitian, foto aktivitas empat orang santri abdi ndalem yang sedang bermain *game online mobile legends*, catatan-catatan atau teks dari hasil wawancara bersama dengan subjek penelitian, serta berbagai data dari pondok pesantren yang berhubungan dengan penelitian. Pada penelitian ini penulis menggunakan metode dokumentasi dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang akurat

⁹⁰ Ahmad Tanzeh, "Metodologi Penelitian Praktik" (Yogyakarta: Teras, 2011), hlm. 92.

tentang dampak psikologis dan spiritual yang timbul akibat kecanduan *game online mobile legends* di pondok pesantren dan mengetahui metode penanganan yang dilakukan oleh pihak pondok pesantren terhadap empat orang santri abdi ndalem yang kecanduan *game online mobile legends*.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data dalam kategorinya, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun dalam pola, memilih mana yang penting yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah untuk dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.⁹¹

Berdasarkan data yang telah diperoleh, maka analisis yang dilakukan dapat menggunakan tiga langkah sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan suatu proses yang bertujuan untuk menyederhanakan informasi yang berjalan secara intensif saat penelitian sedang berlangsung.⁹² Setelah tahap reduksi data kemudian dilanjutkan ketahap berikutnya:

- a. Data dikelompokkan ke dalam setiap satuan data yang mempunyai kesamaan.
- b. Setiap data yang dihasilkan dalam penelitian akan diaparkan secara rinci.

Reduksi data pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui dampak psikologis dan dampak spiritual serta penanganan pada santri yang bermain *game online mobile legends* untuk kemudian data akan dikelompokkan agar dapat dilakukan penyederhanaan.

⁹¹ Nuning Indah Pratiwi, "Penggunaan Media Video Call dalam Teknologi Konomikasi", ... hlm. 216.

⁹² Andi Prastowo, "Metode Penelitian Kualitatif Dalam Prespektif Penelitian" (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2012), hlm. 242.

2. Penyajian Data

Pada penelitian kualitatif penyajian data merupakan kegiatan ketika sekumpulan informasi yang sudah disusun kemudian disajikan dalam bentuk teks naratif yang berbentuk catatan lapangan, grafik, matriks dan bagan. Penyajian data dalam penelitian ini didapatkan dari wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan subjek penelitian yang kemudian dikembangkan dalam bentuk teks naratif yang didalamnya terdapat kesimpulan yang akan dibentuk.

3. Penarikan Kesimpulan

Merupakan suatu upaya dalam pencarian makna dari fenomena atau kejadian yang diamati. Kesimpulan didapatkan dari data yang sudah disimpulkan dan kemudian dicocokkan ulang guna membuktikan kebenarannya.⁹³ Metode penarikan kesimpulan pada penelitian ini digunakan oleh penulis dengan tujuan untuk mengambil kesimpulan yang bersumber dari berbagai data serta informasi yang didapatkan dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi di Pondok Pesantren Darul Ghuroba'.

⁹³ B. Mathew Miles dan Michael Huberman, *“Analisi Data Kualitatif Buku Sumber Metode-Metode Baru”* (Jakarta: UP, 1992), hlm. 17.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Berdirinya Pondok Pesantren Darul Ghuroba'

Pada bulan Agustus 2012 atau bertepatan dengan bulan Syawal 1433 Hijriah Pondok Pesantren Darul Ghuroba' yang terletak di Dukuh Bulakwungu, Desa Benda, Kecamatan Sirampog, Kabupaten Brebes secara resmi dibentuk dan didirikan oleh KH. Muhammad Ridlwan Muwaffiq bin Mansyur Al Ghozali. Pondok Pesantren Darul Ghuroba' sendiri merupakan lembaga pendidikan islam tradisional yang berfokus pada pengembangan dunia pendidikan islam yang memadukan sistem pendidikan salaf dan modern yang kemudian diaplikasikan dengan berbagai metode pendidikan yang ada di pesantren.

Nama Darul Ghuroba' sendiri merupakan pemberian dari kyai karismatik yang berasal dari suatu daerah yang ada di Jawa Timur yaitu KH. Ubaidillah Faqih, beliau merupakan pengasuh pondok pesantren Langitan Tuban yang mana pada waktu itu KH. Muhammad Ridlwan Muwaffiq berkesempatan untuk sowan kepada beliau untuk meminta doa dan saran mengenai nama asrama yang telah didirikan tersebut. Dan dari sowan inilah menghasilkan nama Darul Ghuroba' yang secara *harfiah* Darul Ghuroba' bermakna "rumahnya orang-orang asing".

Pada bulan yang sama, KH. Muhammad Ridlwan Muwaffiq selaku pendiri Pondok Pesantren Darul Ghuroba' juga berkesempatan untuk sowan kepada KH. Maimoen Zubair alm guna meminta pendapat mengenai nama Darul Ghuroba' yang telah diberikan oleh KH. Ubaidillah Faqih, beliau menyetujui nama tersebut dan bahkan beliau juga menambahkan kalimat *lil yatama wa dhu'afa* maka jadilah nama Darul Ghuroba' lil yatama wa dhu'afa.

Dahulu santri generasi pertama yang mukim di Pondok Pesantren Darul Ghuroba' berjumlah tiga belas santri dan mereka tinggal bersama

dikediaman KH. Muhammad Ridlwan Muwaffiq dengan beberapa kamar yang sangat sederhana dengan penuh keterbatasan dikarenakan belum adanya asrama yang bisa mereka tempati. Adapun santri generasi pertama diantara lain:

- a. Nanda Afif Murdianto dari Pematang
- b. Wildan Mukholid dari Cirebon
- c. Salafudin dari Tegal
- d. Muhammad Sholeh dari Tegal
- e. Yuswan Maulana alm dari Tegal
- f. Saefi Umarudin dari Brebes
- g. Khalifah Dzikrullah dari Lampung
- h. Dika Alim Fadilh dari Tegal
- i. Khoirul Wildan dari Tegal
- j. Ahsanul Amala dari Kudus
- k. Dwi Rizki dari Tegal
- l. Mizan Sya'roni dari Cilacap
- m. Ags Zuhurul Anam dari Indramayu

Dalam mensyiarkan lembaga pendidikan ini kepada masyarakat luas, para santri angkatan pertama turut berperan untuk mensosialisasikan di daerahnya masing-masing, dan dari sinilah nama Darul Ghuroba' mulai masyhur dikalangan masyarakat. Dimulai dari tahun 2013 hingga sekarang banyak santri baru yang berasal dari berbagai daerah yang ada di Indonesia mulai berdatangan ke Pondok Pesantren Darul Ghuroba' dengan tujuan untuk menimba ilmu di pesantren.

2. Profil Pondok Pesantren Darul Ghuroba'

Nama Lembaga	: Pondok Pesantren Darul Ghuroba'
Alamat	: Dukuh Bulakwungu, Desa Benda, Kecamatan Sirampog, Kabupaten Brebes, Jawa Tengah.
No. Telephon	: 082322509524
Email	: darulghuroba39@gmail.com
Dasar Pemikiran	: Diharapkan dapat mencetak generasi muslim yang

beriman, bertaqwa serta berakhlaqul karimah
 Program Studi : Kitab kuning/klasik (santri putra dan putri)
 Tahfidzul Qur'an Putri

Pondok Pesantren Darul Ghuroba' didirikan dengan tujuan untuk mencetak generasi muslim yang beriman dan bertaqwa serta berakhlaqul karimah. Dan dari sinilah akan terciptanya santri-santri yang unggul dan paham akan ilmu pengetahuan tentang agama yang nantinya dapat disampaikan secara luas kepada masyarakat. Pondok Pesantren Darul Ghuroba' sendiri merupakan lembaga pendidikan islam tradisional yang berfokus pada pengembangan dunia pendidikan islam yang mengkolaborasikan sistem pendidikan salaf dan modern yang kemudian diaplikasikan dengan berbagai metode pendidikan yang ada di pesantren.

Sejalan dengan tujuan berdirinya Pondok Pesantren Darul Ghuroba, dalam hal ini juga diimbangi dengan adanya metode pembelajaran seputar ilmu-ilmu agama seperti pengaajian al-qur'an, kajian tentang kitab klasik/kuning dan dibekali juga dengan latihan khitobah, seni musik dan bela diri. Semua metode pembelajaran ini senantiasa diterapkan kepada santri yang tinggal di pesantren dengan harapan agar para santri tidak hanya menguasai ilmu agama saja, akantetapi juga dapat mengetahui serta menguasai berbagai macam ilmu pendidikan, teknologi dan pengetahuan umum sehingga para santri tersebut tidak ketinggalan zaman dan mampu beradaptasi dengan masyarakat yang ada di lingkungan sekitarnya tanpa menghilangkan identitas mereka sebaga santri yang lekat dengan akhlak mulia, berpendidikan, berakidah dan cinta tanah air.

3. Visi dan Misi Pondok Pesantren Darul Ghuroba'

a. Visi

Mencetak generasi muslim yang beriman dan bertaqwa serta berakhlaqul karimah.

b. Misi

- 1) Meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang tangguh, mengarahkan dan mengantarkan umat memenuhi fitrahnya sebagai

khairul ummah yang dapat mengerahkan kepeloporan kemajuan dan perubahan sosial.

2) Mencetak santri yang berkualitas dan berkuantitas di masyarakat sesuai dengan bidangnya.

4. Fasilitas Pondok Pesantren

- a. Masjid
- b. Perpustakaan
- c. Gedung asrama santri putra dan putri
- d. PUSKESTREN (Pusat Kesehatan Pesantren)
- e. Sarana Olahraga (lapangan sepak bola dan tenis meja)
- f. Peralatan hadroh
- g. Kantin
- h. Aula pondok pesantren

B. Gambaran Umum Subjek Penelitian

1. Subjek I (Ketua Pondok Pesantren Darul Ghuroba')

- Nama : M. Rizqi Mubarak
- Tempat/Tgl Lahir : Kuningan, 13 Mei 1996
- Alamat : Desa Jatimulya, Kecamatan Cidahu, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat
- Usia : 26 Tahun
- Jenis Kelamin : Laki-laki
- Riwayat Pendidikan :
- a. SD Negeri 1 Jatimulya
 - b. MTs Al-Hikmah 1 Benda
 - c. MA Al-Hikmah 1 Benda

M. Rizqi Mubarak atau yang biasa disapa dengan Ust Barok, pada saat ini beliau diberi Amanah untuk menjadi ketua pondok pesantren Darul ghuroba'. Dalam hal ini terpilihnya beliau menjadi ketua pondok bukan tanpa alasan, beliau dapat terpilih dan diberi amahan untuk memimpin pondok pesantren dikarenakan ketaatan dan kerajinan beliau dalam

melaksanakan ibadah serta keta'dziman beliau kepada kiai. Keseharian beliau dalam mengemban amanah menjadi ketua pondok memiliki tugas untuk mengkoordinir kegiatan para santri, serta bertanggung jawab untuk mengawasi para santri dengan dibantu dari pihak keamanan pondok pesantren dengan tujuan agar terciptanya ketertiban dan kenyamanan pondok pesantren dari hal-hal yang tidak diinginkan.

2. Subjek II (Pengurus Pondok Pesantren Darul Ghuroba')

Nama : Farih Ahsanul Khuluq
 Tempat/Tgl Lahir : Tegal, 21 September 1996
 Alamat : Desa Tuwel, Kecamatan Bojong, Kabupaten
 Tegal, Jawa Tengah
 Usia : 26 Tahun
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Riwayat Pendidikan :

- a. SD Negeri 1 Bojong
- b. SMP IT Al-Hikmah 1 Benda
- c. SMK Al-Hikmah 1 Benda

Farih Ahsanul Khuluq atau yang lebih akrab dipanggil Farih, beliau merupakan salah satu pengurus yang ada di pondok pesantren Darul Ghuroba'. Dalam struktur kepengurusan beliau menjabat sebagai koordinator pendidikan pesantren yang mana memiliki tugas untuk menentukan jadwal kegiatan santri, mengisi KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) dan memberi hukuman kepada santri yang tidak mengikuti KBM tanpa adanya alasan yang jelas. Tidak jarang pula dalam kegiatan sehari-hari di pesantren beliau menjadi pengganti untuk mengisi kajian dari kiai apabila sedang berhalangan untuk hadir.

3. Subjek III (Empat Santri *Abdi Ndalem* yang Bermain *Game Online*)

a. Santri Pertama

Nama : Renaldi
 Alamat : Tegal
 Usia : 22 Tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki

Pendidikan : S1

Tugas *abdi ndalem* : Sebagai koordinator pembangunan pesantren

Dalam melaksanakan tugasnya sebagai *abdi ndalem* Renaldi ditunjuk oleh pengasuh pesantren sebagai koordinator pembangunan yang mana ia bertanggung jawab untuk mengontrol seluruh kebutuhan pembangunan pesantren seperti belanja material untuk pembangunan pesantren serta mencatat pemasukan dan pengeluaran uang belanja dari membeli bahan-bahan material.

b. Santri Kedua

Nama : Misbah

Alamat : Cilacap

Usia : 22 Tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki

Pendidikan : S1

Tugas *abdi ndalem* : Sebagai sopir internal pesantren

Keseharian Misbah dalam menjadi *abdi ndalem* yaitu sebagai sopir internal pondok pesantren, yang memiliki tugas untuk memberi fasilitas transportasi bagi santri seperti mengantar serta menjemput para santri yang bersekolah dan mengantar santri yang sedang sakit untuk berobat.

c. Santri Ketiga

Nama : Ardi

Alamat : Lampung

Usia : 25 Tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki

Pendidikan : Lulus S1

Tugas *abdi ndalem* : Sebagai sopir eksternal pesantren

Dalam kesehariannya, Ardi diberi amanah untuk menjadi sopir eksternal pesantren. Ardi memiliki tugas untuk mengantar kiai atau pengasuh pesantren apabila ada keperluan diluar pesantren seperti

menghadiri undangan pengajian. Selain itu Ardi juga memiliki tugas untuk mengantar santri pergi ke pasar untuk belanja keperluan pesantren seperti belanja bahan untuk memasak dan lain-lainnya.

d. Santri Keempat

Nama : Wahid
 Alamat : Kuningan
 Usia : 20 tahun
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Pendidikan : SMA
 Tugas *abdi ndalem* : Sebagai koordinator pengairan pesantren

Tugas Wahid sebagai koordinator pengairan yaitu bertanggung jawab penuh untuk mengontrol pengairan yang ada di pesantren, seperti senantiasa mengecek saluran pipa dan pompa air. Dalam menjalankan tugasnya sebagai koordinator pengairan pesantren, Wahid biasanya dibantu dua orang santri yang sedang diberi hukuman oleh pihak keamanan pesantren karena telah bolos sekolah.

C. Dampak Psikologis dan Spiritual Santri Abdi Ndalem yang Kecanduan *Game Online*

1. Dampak Psikologis Santri Abdi Ndalem yang Kecanduan *Game Online*

Dampak psikologis merupakan berbagai jenis tingkah laku yang bersumber dari respon dan stimulus yang ada pada diri seseorang baik itu berupa dampak positif dan dampak negatif bagi setiap individu. Dalam teori yang dikemukakan oleh Jones dan Davis yang dikutip dalam buku yang ditulis Sarwono Salito Wirawan yang berjudul teori-teori psikologi sosial bahwa, dampak psikologis bisa dikaitkan dengan efek dan Tindakan. Tindakan berarti seluruh respon (reaksi yang mencerminkan pilihan perilaku) yang berdampak pada lingkungan sekitarnya.⁹⁴ Sedangkan yang dimaksud dengan dampak psikologis dalam bermain *game online* yaitu segala bentuk gangguan emosi, gangguan berpikir dan gangguan dalam

⁹⁴ Sarwono Sarlito Wirawan, "Teori-Teori Psikologi Sosial" ... hlm. 238.

berperilaku yang bisa saja bersifat positif ataupun negatif yang muncul pada diri seseorang akibat dari bermain *game online*.⁹⁵

Adapun dalam kasus ini, timbulnya dampak psikologis berupa gangguan emosi, gangguan berpikir dan gangguan dalam berperilaku pada empat santri abdi ndalem ini tidaklah muncul secara tiba-tiba, akan tetapi hal ini disebabkan karena seringnya mereka dalam bermain *game online mobile legends* dan ternyata dalam satu hari mereka dapat memainkan *game* tersebut dengan durasi lebih dari empat jam.

Empat santri abdi ndalem ini memberikan keterangan mengenai durasi bermain *game mobile legends* dalam satu hari yang ternyata dapat mencapai rata-rata empat jam. Santri abdi ndalem dengan nama Renaldi mengatakan bahwa;

*“Ya kalau dihitung-hitung sih durasi saya bermain mobile legends bisa lebih dari empat jam sehari, bahkan dulu pernah tuh sampai enam jam dalam sehari.”*⁹⁶

Sementara itu santri abdi ndalem dengan nama Misbah dalam satu hari dapat bermain *game mobile legends* dengan total durasi lebih dari lima jam;

*“Kalau dihitung total durasinya mungkin bisa lebih dari lima jam dalam sehari, itupun juga tergantung sama jadwal kegiatan pesantren. Misalnya nih kegiatan pesantren sama sekolah sedang libur dan berhubung tugas saya menjadi abdi ndalem yaitu untuk mengantar dan menjemput santri yang bersekolah, otomatis tugas saya juga ikutan libur. Nah diwaktu libur seperti itu saya bisa bermain mobile legends dengan durasi enam jam lebih dalam satu hari.”*⁹⁷

Tidak jauh berbeda durasi bermain *game mobile legends* antara Misbah dengan Ardi yang dalam satu hari Ardi mampu bermain *game mobile legends* dengan durasi lebih dari empat jam;

⁹⁵ Inneke Rizky Widowati dan Muhammad Syafiq, “Analisis Dampak Psikologis Pada Pengguna Media Sosial”, *Jurnal Penelitian Psikologi*, Vol. 9, No. 2, 2022, hlm. 273.

⁹⁶ Hasil Wawancara dengan Santri Abdi Ndalem yang Bermain Game Online Mobile Legends dengan Nama Renaldi pada hari Rabu, 19 Oktober 2022.

⁹⁷ Hasil Wawancara dengan Santri Abdi Ndalem yang Bermain Game Online Mobile Legends dengan Nama Misbah pada hari Rabu, 19 Oktober 2022.

“*Dalam satu hari bisa lebih dari empat jam saya bermain mobile legends.*”⁹⁸

Kemudian santri abdi ndalem dengan nama Wahid juga mengatakan kalau dalam satu hari dia dapat bermain *game mobile legends* lebih dari lima jam;

“*Dalam satu hari bisa lima jam lebih mas buat saya main game mobile legends, dan seringnya sih saya main bareng sama teman-teman di malam hari.*”⁹⁹

Pada intinya dapat diambil kesimpulan bahwa rata-rata dari empat santri abdi ndalem tersebut telah memainkan *game mobile legends* dengan durasi lebih dari empat jam dalam satu hari dan perilaku tersebut dapat dikategorikan sebagai *addiction* atau yang biasa disebut dengan kecanduan.¹⁰⁰ Menurut dr. Siste, seseorang dapat dikatakan telah kecanduan terhadap *game online* apabila dia telah memenuhi kriteria yang sudah ditetapkan oleh WHO yang mana salah satu dari kriteria tersebut menjelaskan bahwa bermain *game* dengan durasi lebih dari empat jam sehari dan pola perilaku tersebut telah berlangsung selama 12 bulan maka dapat dipastikan kalau dia telah kecanduan dengan *game online* yang dia mainkan.¹⁰¹

Kemudian dalam aspek permasalahan ini penulis menemukan bahwasanya empat santri abdi ndalem tersebut telah bermain *game mobile legends* sudah dari beberapa tahun yang lalu, dalam hal ini mereka mempunyai jawaban yang bervariasi mengenai awal mula bermain *game mobile legends*. Santri dengan nama Renaldi contohnya, dia telah bermain

⁹⁸ Hasil Wawancara dengan Santri Abdi Ndalem yang Bermain Game Online Mobile Legends dengan Nama Ardi pada hari Kamis, 20 Oktober 2022.

⁹⁹ Hasil Wawancara dengan Santri Abdi Ndalem yang Bermain Game Online Mobile Legends dengan Nama Wahid pada hari Rabu, 19 Oktober 2022.

¹⁰⁰ Lestari Ayu dan Sahat Saragih, “Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online Pada Dewasa Awal”, *Jurnal Psikologi Indonesia*, Vol. 5, No. 02, Mei 2016, hlm. 170.

¹⁰¹ Rokom, Bermain Game Online: Mengisi Waktu Luang, Bersenang-senang atau Ketergantungan, diakses dari <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id>, pada tanggal 27 oktober 2022, pukul 10.15.

game mobile legends sejak akhir tahun 2020, seperti yang sudah dia katakan bahwasanya;

*“Hampir genap dua tahun mas, soalnya saya sudah bermain game mobile legends sejak akhir tahun 2020.”*¹⁰²

Demikian dengan santri nama Misbah yang ternyata telah bermain *game mobile legends* sejak pertengahan tahun 2020, seperti yang diungkapkannya;

*“Ya kalau tidak salah sih sudah dua tahun lebih mas. Soalnya saya dulu mulai bermain mobile legends itu dipertengahan tahun 2020 dan sampai saat ini saya masih memainkan game mobile legends.”*¹⁰³

Tidak jauh berbeda dengan Misbah, santri nama Ardi sendiri sudah bermain *mobile legends* dari awal tahun 2020, seperti yang dikatannya;

*“Dua tahun lebih, awal saya bermain game mobile legends itu di awal tahun 2020.”*¹⁰⁴

Sedangkan santri nama Wahid telah bermain *game mobile legends* dari akhir tahun 2019 sampai sekarang;

*“Saya main mobile legends dari tahun 2019 akhir, yaa kalau dihitung berarti sudah hampir tiga tahun saya main mobile legends.”*¹⁰⁵

Merujuk pada hasil jawaban wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa rata-rata dari empat santri abdi ndalem tersebut telah bermain *game mobile legends* dari tahun 2020 sampai dengan sekarang. Artinya mereka sudah bermain *game mobile legends* selama dua tahun dan apabila perilaku tersebut masih terus dilakukan dan tidak segera ditangani, maka dapat dipastikan munculnya dampak psikologis terhadap pemain *game online*

¹⁰² Hasil Wawancara dengan Santri Abdi Ndalem yang Bermain Game Online Mobile Legends dengan Nama Renaldi pada hari Rabu, 19 Oktober 2022.

¹⁰³ Hasil Wawancara dengan Santri Abdi Ndalem yang Bermain Game Online Mobile Legends dengan Nama Misbah pada hari Rabu, 19 Oktober 2022.

¹⁰⁴ Hasil Wawancara dengan Santri Abdi Ndalem yang Bermain Game Online Mobile Legends dengan Nama Ardi pada hari Kamis, 20 Oktober 2022.

¹⁰⁵ Hasil Wawancara dengan Santri Abdi Ndalem yang Bermain Game Online Mobile Legends dengan Nama Wahid pada hari Rabu, 19 Oktober 2022.

tanpa terkecuali empat santri abdi ndalem yang bermain *game online mobile legends*. Dampak psikologis tersebut bisa berupa gangguan emosi, gangguan berpikir dan gangguan dalam berperilaku.¹⁰⁶ Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan penulis, bentuk dari gangguan emosi tersebut berupa emosi yang tidak stabil. Maksud dari emosi yang tidak stabil pada kasus ini yaitu ketidakmampuan seseorang untuk mengendalikan amarahnya. Adapun gangguan dalam berpikir pada kasus ini berupa menurunnya tingkat konsentrasi pada seseorang. Sedangkan gangguan berperilaku dapat diartikan sebagai suatu sifat atau perilaku yang suka memandang rendah orang lain dalam hal apapun atau biasa disebut dengan sifat angkuh.

Seperti yang terjadi pada santri nama Renaldi, dia memberikan jawaban mengenai munculnya dampak psikologis berupa gangguan emosi yang tidak stabil dikarenakan efek dari bermain *mobile legends* dimana ketika Renaldi sedang bermain *mobile legends* dia sering dibuat kesal dengan teamnya sendiri dan kemudian berdampak pada kehidupannya sehari-hari, seperti mudah tersulut amarah saat sedang bercanda dengan teman sendiri. Seperti yang sudah diungkapkan oleh Renaldi dalam sesi wawancara;

“Kalau dampak psikologis yang muncul dan yang rasakan setelah saya bermain mobile legends lebih kearah emosi saya yang tidak stabil, misalnya ada teman saya yang lagi ngajak bercanda atau istilah jawanya gasak-gasakan gitu kadang saya gampang kepancing emosi, ya bisa dikatakan baperan gitu. Ya gimana gak mudah kepancing emosi kalau pas main gamenya aja suka dibuat kesal sama team sendiri.”¹⁰⁷

Berbeda dengan yang dialami oleh Renaldi, santri nama Misbah justru merasakan dampak psikologis berupa gangguan berpikir. Gangguan berpikir pada kasus ini dapat dimaknai sebagai menurunnya tingkat

¹⁰⁶ Inneke Rizky Widowati dan Muhammad Syafiq, “Analisis Dampak Psikologis Pada Pengguna Media Sosial”, ... hlm. 273.

¹⁰⁷ Hasil Wawancara dengan Santri Abdi Ndalem yang Bermain Game Online Mobile Legends dengan Nama Renaldi pada hari Rabu, 19 Oktober 2022.

konsentrasi yang dialami Misbah dalam menjalankan tugasnya sebagai abdi ndalem;

“Kadang kalau lagi mengerjakan tugas saya sebagai abdi ndalem tiba-tiba bisa tidak fokus seperti hilang konsentrasi. Bisa dibilang seperti ada gangguan dalam berpikir dan kalau menurut saya gangguan berpikir semacam itu bisa muncul karena kesalahan saya sendiri pas lagi main game yang terlalu asyik sampai terbawa suasana apalagi kalau lagi lose streak (kalah berturut-turut).”¹⁰⁸

Selanjutnya santri nama Ardi merasakan dampak psikologis berupa gangguan emosi yang tidak stabil, dalam permasalahan ini emosi yang stabil tersebut diartikan sebagai ketidakmampuan Ardi untuk mengendalikan amarahnya dalam beraktivitas di lingkungannya, seperti yang diungkapkannya;

“Saya ngerasa kayak susah aja gitu buat ngontrol emosi saya, kadang saya bisa tiba-tiba marah ke teman sendiri padahal kita gak punya masalah yang serius. Dan mungkin itu efek dari saya main mobile legends yang terlalu menjiwai permainannya dan ditambah lagi kalau lagi kena troll sama team sendiri itu rasanya pengen saya hajar itu orang yang nge-troll.”¹⁰⁹

Beda halnya dengan apa yang telah dialami oleh santri nama Wahid, dia cenderung mempunyai perilaku suka memandang rendah orang lain dalam hal apapun atau bisa dikatakan angkuh. Salah satu contoh perilaku tersebut ditampakan Wahid ketika sedang bermain *mobile legends* dimana Wahid merasa bahwa level dan cara bermain teman-temannya jauh dibawahnya dan tidak akan bisa menyamainya. Seperti yang dijelaskannya pada saat wawancara;

“Saya cenderung mempunyai perilaku yang suka memandang rendah orang lain dalam hal apapun, contohnya gini ketika saya sedang bermain mobile legends saya merasa kalau saya adalah orang yang paling hebat dalam bermain mobile legends, tidak jarang juga saya menganggap level dan cara permainan teman-

¹⁰⁸ Hasil Wawancara dengan Santri Abdi Ndalem yang Bermain Game Online Mobile Legends dengan Nama Misbah pada hari Rabu, 19 Oktober 2022.

¹⁰⁹ Hasil Wawancara dengan Santri Abdi Ndalem yang Bermain Game Online Mobile Legends dengan Nama Ardi pada hari Kamis, 20 Oktober 2022.

teman saya jauh dibawah saya dan tidak akan bisa menyamai saya, padahal anggapan seperti itu jelas salah.”¹¹⁰

Bermain *game online* memang mengasyikan, ditambah lagi sekarang dari developer masing-masing *game online* telah menyuguhkan banyak sekali fitur yang dapat memanjakan para penggunanya. Tidak heran jika pengguna *game online* bisa duduk berlama-lama dan tahan untuk memfokuskan penglihatannya kelayar handphone atau komputer dikarenakan sangking asyiknya bermain *game online* termasuk *game online mobile legends*.

Berdasarkan temuan data dilapangan, maka dapat disimpulkan bahwa keempat santri abdi ndalem yang bermain *game mobile legends* tersebut telah mengalami dampak psikologis yang berbeda-beda seperti gangguan emosi (tidak mampu mengendalikan amarah), gangguan dalam berpikir (menurunnya tingkat konsentrasi) dan gangguan berperilaku (suka memandang rendah orang lain atau angkuh). Pada dasarnya keempat santri abdi ndalem tersebut sadar bahwa dampak psikologis tersebut telah memberikan dampak negatif pada kegiatan mereka sehari-hari, mereka jadi mudah marah karena tidak mampu mengontrol amarahnya sendiri, susah untuk berkonsentrasi pada saat melakukan tugasnya sebagai santri abdi ndalem dan timbulnya perilaku suka memandang rendah orang lain dalam hal apapun.

Kendati demikian, munculnya dampak psikologis tersebut disebabkan karena seringnya mereka dalam bermain *game mobile legends* yang dalam satu hari saja mereka dapat bermain *game mobile legends* dengan rata-rata durasi lebih dari empat jam, dan sudah ada dua tahun mereka bermain *game mobile legends* sampai dengan sekarang. Banyak alasan mengapa mereka bisa bermain *game mobile legends*, diantara alasan tersebut menjelaskan bahwa rata-rata dari mereka bermain *game mobile*

¹¹⁰ Hasil Wawancara dengan Santri Abdi Ndalem yang Bermain Game Online Mobile Legends dengan Nama Wahid pada hari Rabu, 19 Oktober 2022.

legends hanya untuk melepas rasa jenuh atau bosan dan menghilangkan beban pikiran.

Maka dari itu perlu diadakannya tindakan berupa pencegahan atau penanganan dari lembaga yang menaungi empat santri abdi ndalem tersebut yaitu Pondok Pesantren Darul Ghuroba' dengan harapan agar mereka tidak bermain *game online* lagi.

2. Dampak Spiritual Santri Abdi Ndalem yang Kecanduan *Game Online*

Sebelum membahas tentang dampak spiritual dalam bermain *game online*, perlu diketahui bahwa spiritual dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang berkaitan dengan kejiwaan (rohani dan batin). Dalam pengertian lain spiritual merupakan suatu perilaku yang berhubungan dengan keimanan, kesalehan, roh dan jiwa religious dalam agama.¹¹¹ Spiritual dalam prespektif Islam tidak dapat dipisahkan dengan Tuhan Yang Maha Esa, spiritual bukanlah hal baru bagi manusia karena spiritual sudah ada sejak awal diciptakannya manusia. Spiritual pada agama selalu berhubungan dengan nilai kualitas perasaan, mental (kesadaran), moralitas serta nilai dari para leluhur yang berasal dari ajaran agama.¹¹²

Sedangkan pengertian dari dampak spiritual yaitu segala bentuk perilaku yang muncul akibat dari perbuatan yang telah dilakukan dan memberikan pengaruh terhadap tingkat keimanan dan religiositas seseorang kepada Tuhannya.¹¹³ Adapun yang dimaksud dengan dampak spiritual dalam bermain *game online* yaitu segala bentuk perilaku negatif yang berkaitan dengan norma agama atau buruknya hubungan individu dengan Tuhannya yang disebabkan dari bermain *game online*.

Berdasarkan pada hasil observasi yang telah dilakukan penulis, dampak spiritual yang muncul pada empat santri abdi ndalem yang bermain

¹¹¹ Nurul Istiani dan Esti Zaduqisti, "Konsep Strategi Theistic Spiritual Dalam Layanan Bimbingan Konseling Dan Psikoterapi Islam", ... hlm. 194.

¹¹² Ulfah Rahma Wati, "Pengembangan Kecerdasan Spiritual Santri: Studi Terhadap Kegiatan Keagamaan di Rumah Tahfizqu Deresan Putri Yogyakarta", ... hlm. 103.

¹¹³ Siti Napsiyah Ariefuzzaman dan Lisma Diawati Fuaida, "*Belajar Teori Pekerjaan Sosial*" ... hlm. 81.

game mobile legends ini berupa tidak melaksanakan sholat subuh pada waktunya dan tidak mengikuti kegiatan pesantren diwaktu subuh seperti pembacaan wirid dan pengajian kitab. Seperti yang sudah disampaikan oleh empat santri abdi ndalem tersebut dalam sesi wawancara bersama penulis. Dalam hal ini santri abdi dalem dengan nama Renaldi sering meninggalkan ibadah sholat subuh dan kemudian mengqodho' sholat subuh ketika dia sudah bangun, Renaldi juga tidak mengikuti kegiatan pembacaan wirid dan pengajian kitab ba'da subuh.

“Ibadah sholat subuh sering saya tinggalkan dan akhirnya saya mengqodho' sholat subuh ketika saya sudah bangun, tidak ikut pembacaan wirid dan pengajian kitab ba'da subuh karena pas waktu subuh saya belum bangun karena habis begadang buat main mobile legends.”¹¹⁴

Tidak jauh berbeda dampak spiritual yang muncul pada Renaldi dengan santri abdi ndalem nama Misbah. Misbah sendiri sering melaksanakan sholat subuh pada jam setengah tujuh pagi (mengqodho' sholat subuh). Selain itu Misbah juga tidak ikut kegiatan pembacaan wirid dan pengajian kitab ba'da subuh. Seperti yang sudah disampaikannya;

“Saya sering melakukan ibadah sholat subuh tidak diwaktu subuh. Jam setengah tujuh pagi saya baru melakukan sholat subuh, trus juga tidak ikut pengajian kitab dan pembacaan wirid habis subuh. Sebenarnya saya juga sadar mas kalau perbuatan itu dapat memberikan saya dosa, tapi mau gimana lagi sayanya aja masih suka main game.”¹¹⁵

Santri nama Ardi juga menyampaikan hal sama, Ardi sering begadang untuk bermain *game mobile legends*. Perilaku suka begadang ini kemudian memberikan dampak pada nilai spiritualitas Ardi ketika sedang di pesantren, seperti seringnya Ardi mengqodho' sholat subuh, tidak mengikuti pembacaan wirid dan pengajian kitab setelah subuh.

¹¹⁴ Hasil Wawancara dengan Santri Abdi Ndalem yang Bermain Game Online Mobile Legends dengan Nama Renaldi pada hari Rabu, 19 Oktober 2022.

¹¹⁵ Hasil Wawancara dengan Santri Abdi Ndalem yang Bermain Game Online Mobile Legends dengan Nama Misbah pada hari Rabu, 19 Oktober 2022.

“Gara-gara main mobile legends saya jadi sering mengqodho’ sholat subuh karena diwaktu malamnya saya habis begadang buat main mobile legends, trus juga saya sering tidak ikut pembacaan wirid sama pengajian kitab setelah subuh.”¹¹⁶

Kemudian santri abdi ndalem dengan nama Wahid mengatakan tentang munculnya dampak spiritual akibat dari bermain *game mobile legends* yang ternyata tidak jauh berbeda dengan santri abdi ndalem yang lainnya. diantaranya sering Wahid melakukan sholat subuh di jam delapan pagi, tidak mengikuti kegiatan pembacaan wirid dan pengajian kitab setelah subuh.

“Sudah pasti tidak ikut jamaah sholat subuh karena saya belum bangun, dan saya melakukan sholat subuhnya pas saya sudah bangun yaa kira-kira jam 8 pagi saya baru subuhan. trus juga saya sering tidak ikut pembacaan wirid dan pengajian kitab habis sholat subuh.”¹¹⁷

Maka dari itu, penulis dapat menyimpulkan mengenai faktor utama yang memicu munculnya dampak spiritual pada empat santri abdi ndalem yang bermain *game mobile legends* ini disebabkan karena seringnya mereka dalam bermain game di malam hari. Mereka rela begadang hanya untuk mendapatkan kesenangan dalam bermain *game mobile legends* dan mereka juga telah menyadari bahwasanya perilaku tersebut berdampak pada kegiatan mereka selama di pesantren, seperti tidak mengikuti jamaah sholat subuh dan kemudian mengqodho’ sholat subuh ketika mereka sudah bangun (melaksanakan sholat subuh tidak pada waktunya), tidak mengikuti pembacaan wirid dan pengajian kitab ba’da subuh. Dalam hal ini diperkuat dengan adanya pernyataan dari Ust. M. Rizqi Mubarak selaku ketua Pondok Pesantren Darul Ghuroba’ yang menjelaskan bahwa:

“Seringkali mereka meninggalkan tanggung jawab sebagai santri seperti tidak mengikuti kegiatan pengajian kitab di pesantren, tidak ikut pembacaan wirid ba’da subuh dan sering mengqodho’ sholat

¹¹⁶ Hasil Wawancara dengan Santri Abdi Ndalem yang Bermain Game Online Mobile Legends dengan Nama Ardi pada hari Kamis, 20 Oktober 2022.

¹¹⁷ Hasil Wawancara dengan Santri Abdi Ndalem yang Bermain Game Online Mobile Legends dengan Nama Wahid pada hari Rabu, 19 Oktober 2022.

subuh gara-gara habis begadang buat main mobile legends, kadang-kadang juga mengabaikan tugas mereka sebagai abdi ndalem.”¹¹⁸

Maksud dari pernyataan Ust. M. Rizqi Mubarak diatas yaitu dampak spiritual dari bermain *game mobile legends* ini berupa seringnya mereka melalaikan tugas sebagai santri abdi ndalem, seperti tidak mengikuti pembacaan wirid dan kegiatan pengajian kitab setelah sholat subuh. Dan yang lebih parahnya lagi mereka tidak melaksanakan sholat subuh pada waktunya dan kemudian baru melaksanakan sholat subuh ketika sudah bangun dari tidurnya.

Dalam aturan pesantren sendiri, keempat santri abdi abdi ini telah diperbolehkan untuk membawa handphone. Bukan tanpa alasan mereka diberikan kewenangan untuk membawa handphone, adanya handphone tersebut diharapkan dapat mempermudah koordinasi antar pengurus pesantren, pengasuh pesantren dan santri abdi ndalem sesuai dengan tugasnya masing-masing.¹¹⁹ Bukannya digunakan dengan semestinya, keempat santri abdi ndalem ini malah menggunakan handphonnnya untuk bermain *game mobile legends* dan mereka dapat memainkan *game mobile legends* kapanpun tanpa mengenal waktu, salah satu contohnya yaitu mereka sering bermain *game mobile legends* di malam hari. Waktu malam hari ini semestinya digunakan untuk beristirahat dan tidur, akan tetapi mereka malah menggunakannya untuk bermain *game mobile legends*.

Imbas dari perilaku sering begadang untuk bermain *game mobile legends* ini memberikan pengaruh terhadap pola tidur mereka selama di pesantren. Rata-rata dari mereka baru bangun tidur pada jam delapan pagi, harusnya diwaktu subuh mereka sudah bangun untuk menjalankan kewajibannya sebagai santri abdi ndalem untuk mengikuti pengajian kitab, pembacaan wirid dan sholat subuh berjamaah. Karena alasan belum bangun itulah mereka jadi tidak mengikuti berbagai kegiatan pesantren diwaktu subuh.

¹¹⁸ Hasil Wawancara dengan Ust. M. Rizqi Mubarak selaku Ketua Pondok Pesantren Darul Ghuroba' pada hari Jumat, 21 Oktober 2022.

¹¹⁹ Hasil Observasi Penulis Pada Tanggal 20 Oktober 2022.

D. Metode Penanganan

Menurut Zulkifli, metode merupakan suatu cara yang dapat dipakai untuk menerapkan rencana yang telah dirangkai dalam bentuk kegiatan yang nyata serta praktis guna mewujudkan tujuannya.¹²⁰ Sedangkan kata penanganan dapat diartikan sebagai suatu proses yang berupa tindakan atau cara mengurus serta menangani suatu permasalahan yang dilakukan oleh pihak yang memiliki wewenang untuk menyelesaikan permasalahan dengan maksud agar perkara tersebut dapat dikendalikan dan terselesaikan.¹²¹ Oleh karena itu, pengertian dari metode penanganan ini adalah suatu cara yang dapat dilakukan untuk menangani serta mengungkap berbagai jawaban dari permasalahan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis, tujuan adanya metode penanganan yang diterapkan oleh Pondok Pesantren Darul Ghuroba' yaitu untuk dijadikan sebagai media pencegahan dan metode untuk mengatasi santri yang bermasalah tanpa terkecuali empat santri abdi ndalem yang kecanduan *game mobile legends* ini.¹²² Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, bahwa metode penanganan yang biasa diterapkan di pesantren untuk membentuk perilaku disiplin seorang santri yang taat dengan peraturan pesantren sangatlah beragam, diantaranya yaitu: metode nasehat (*maw'dah*), latihan atau pembiasaan dan kedisiplinan. Metode tersebut juga diterapkan di Pondok Pesantren Darul Ghuroba', seperti yang sudah disampaikan Ust. Farih Ahsanul Khuluq selaku koordinator pendidikan pesantren bahwasanya:

*“Dalam mengatasi permasalahan ini, dari pihak pesantren telah menerapkan beberapa metode diantaranya ada metode nasehat, latihan atau pembiasaan dan metode kedisiplinan.”*¹²³

Ketiga metode penanganan tersebut mempunyai definisi yang berbeda-beda. Pertama, metode nasehat dapat diartikan sebagai bentuk peringatan atas kebenaran dan kebaikan dengan menggunakan perkataan yang dapat

¹²⁰ Zulkifli, “*Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*” ... hlm. 6.

¹²¹ Dadan Sumara dan Sahadi Humaidi, “Kenakalan Remaja Dan Penangannya”, ... hlm. 346.

¹²² Hasil Observasi Penulis Pada Tanggal 20 Oktober 2022.

¹²³ Hasil Wawancara dengan Ust. Farih Ahsanul Khuluq selaku Koordinator Pendidikan Pondok Pesantren Darul Ghuroba' pada hari Jumat, 21 Oktober 2022.

menyentuh hati serta dapat membangkitkan semangat untuk mengamalkan perkataan dari nasehat tersebut.¹²⁴ Dalam menerapkan metode *nasehat* ini harus mengandung beberapa unsur, seperti penjelasan tentang kebenaran dan kebaikan yang harus dilakukan seorang santri, motivasi untuk selalu melakukan kebaikan, peringatan tentang dosa atau bahaya yang muncul dari tingkah lakunya. Kedua, metode latihan dan pembiasaan merupakan metode penanganan dengan cara memberikan pengetahuan serta berbagai latihan tentang norma agama dan kemudian dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Metode ini biasa diterapkan pada ibadah amaliyah santri, seperti kesopanan pada ustadz dan kiai, sholat berjamaah, kegiatan belajar dan mengajar di pesantren.¹²⁵ Ketiga, metode kedisiplinan bertujuan untuk mendidik para santri agar patuh terhadap peraturan yang berlaku, apabila melanggar aturan tersebut biasanya ada sanksi tersendiri dari pihak pesantren yang diberikan kepada santri yang melanggar aturan tersebut.

Demikian pula yang terjadi pada Pondok Pesantren Darul Ghuroba', dalam menerapkan metode penanganan tersebut tidak dilakukan dengan asal-asalan, artinya dalam menerapkan metode penanganan ini telah dilakukan dengan semestinya. Seperti metode nasehat yang berisikan tentang nilai-nilai kebaikan yang harus dilakukan oleh seorang santri, kemudian untuk latihan dan pembiasaan sendiri ditujukan untuk melatih para santri agar terbiasa untuk rajin dalam mengikuti kegiatan yang ada di pesantren dan dibiasakan untuk tidak melanggar aturan-aturan yang telah ditetapkan oleh pesantren, dan metode kedisiplinan ini akan diterapkan kepada santri yang berani mengulangi kesalahannya selama tinggal di pesantren. Seperti yang sudah dijelaskan oleh Ust. Farih Ahsanul Khuluq pada sesi wawancara bersama penulis, bahwa:

“Nasehat yang kita berikan berisi tentang nilai-nilai kebaikan yang harus dilakukan santri, kemudian latihan dan pembiasaan ini mengarah pada perilaku seorang santri di pesantren yang dibiasakan untuk tidak melanggar aturan pondok dan dilatih untuk rajin dalam mengikuti kegiatan di pondok, trus metode kedisiplinan ini berhubungan dengan metode nasehat dan latihan pembiasaan.

¹²⁴ Rasyid Ridha, “*Tafsir Al-Manar*” ... hlm. 404.

¹²⁵ Dahlan dan Sulaiman, “*Prinsip-Prinsip Dan Metode Pendidikan Islam*” ... hlm. 390.

Maksudnya gini mas, misalnya ada santri yang bermasalah dan santri tersebut sudah diberi nasehat dan latihan pembiasaan, tapi mereka menghiraukan itu semua dan malah melakukan kesalahannya lagi maka dia akan diberikan hukuman sesuai dengan peraturan yang ada di pondok.”

Dalam penerapannya, yang menjadi penanggung jawab untuk menyampaikan metode penanganan tersebut yaitu Ust. Farih Ahsanul Khuluq selaku koordinator pendidikan pesantren. Sedangkan tahapan dari pengimplementasian metode penanganan ini yaitu:

1. Nasehat

Awal mulanya empat santri abdi ndalem yang bermain *game mobile legends* ini diberikan nasehat oleh Ust. Farih untuk tidak bermain *game mobile legends* lagi. Tidak hanya itu saja isi nasehatnya, akan tetapi isi nasehat yang diberikan oleh Ust Farih ini meliputi motivasi kebaikan yang umumnya dilakukan oleh seorang santri seperti harus rajin dalam beribadah dan tidak melupakan tugas mereka untuk mencari ilmu di pesantren.

2. Latihan dan Pembiasaan

Setelah diberikan nasehat, kemudian mereka dilatih dan dibiasakan untuk tidak bermain *game mobile legends* dengan cara diberikan pemahaman tentang pentingnya menjalankan ibadah amaliyah selama di pesantren. Keempat santri abdi ndalem yang bermain *game mobile legends* ini diwajibkan untuk menjalankan ibadah amaliyah dengan adanya pengawasan langsung dari pihak pesantren dengan harapan agar mereka dapat terbiasa untuk tidak bermain *game online* lagi.

3. Kedisiplinan

Sedangkan untuk metode kedisiplinan ini akan diberlakukan kepada empat santri abdi ndalem yang bermain *game mobile legends* apabila mereka berani menghiraukan nasehat dan pelatihan pembiasaan yang telah diberikan pesantren kepada mereka. Maka dari pihak pesantren akan memberikan mereka hukuman agar mereka jera dan terciptalah perilaku santri yang disiplin dan taat kepada peraturan pondok pesantren. Berdasarkan hasil observasi, hukuman atau sangsi yang akan diberikan ini sangatlah beragam, tergantung pada keputusan dari pengasuh pesantren,

hukumun itu bisa berupa penyitaan handphone, membersihkan kamar mandi santri, dan lain sebagainya.

Dalam hal ini diperkuat dengan adanya pernyataan dari Ust. Farih yang telah disampaikan langsung pada saat wawancara bersama penulis, bahwasnya:

“Jadi untuk penerapannya sehari-hari, santri abdi ndalem yang bermain game mobile legends ini awalnya kami beri nasehat untuk tidak bermain game lagi dan tentunya isi dari nasehat itu mengandung motivasi dan nilai-nilai kebaikan yang harus dilakukan mereka, seperti santri harus rajin dalam beribadah dan tidak melupakan tugasnya untuk mencari ilmu di pesantren. Setelah diberi nasehat, mereka dilatih dan dibiasakan buat tidak main game lagi dengan cara diberikan pemahaman seputar pentingnya ibadah amaliyah selama di pesantren dan wajib dilakukan dengan adanya pengawasan dari saya atau kadang-kadang juga dibantu mas Barok dengan tujuan supaya santri tersebut dapat melupakan game mobile legends. Dan jika mereka masih mengulangi kesalahannya (tetap bermain mobile legends) maka kami dari pesantren akan memberikan sanksi atau hukuman supaya mereka jera dan terbentuklah perilaku disiplin dan taat terhadap peraturan pondok.”

Maka dapat diambil kesimpulan bahwa metode penanganan yang diberikan oleh pihak pesantren terhadap empat santri abdi ndalem yang bermain *game mobile legends* ini berupa pemberian nasehat tentang kebaikan, kemudian mereka dilatih dan dibiasakan untuk rajin dalam mengamalkan ibadah amaliyah pada kehidupan sehari-hari, dan yang terakhir metode kedisiplinan ini akan diberlakukan apabila mereka kedapatan bermain *game mobile legends* lagi. Tujuan dari metode penanganan ini yaitu untuk dijadikan sebagai media pencegahan dan metode untuk mengatasi santri yang bermasalah tanpa terkecuali empat santri abdi ndalem yang bermain *game mobile legends* ini.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai dampak psikologis dan spiritual serta penanganan pada santri abdi ndalem yang kecanduan *game online* (studi kasus di Pondok Pesantren Darul Ghuroba'), maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dampak psikologis yang muncul terhadap empat santri abdi ndalem yang kecanduan *game online mobile legends* ini yaitu gangguan emosi, gangguan berpikir dan gangguan dalam berperilaku. Bentuk dari gangguan emosi tersebut berupa emosi yang tidak stabil, maksud dari emosi yang tidak stabil disini adalah ketidakmampuan santri abdi ndalem tersebut dalam mengendalikan amarahnya. Adapun gangguan dalam berpikir ini berupa menurunnya tingkat konsentrasi pada santri abdi ndalem yang bermain *game online*. Sedangkan gangguan berperilaku dapat diartikan sebagai suatu sifat atau perilaku yang suka memandang rendah orang lain dalam hal apapun atau biasa disebut dengan sifat angkuh. Munculnya dampak psikologis ini dikarenakan seringnya empat santri abdi ndalem dalam bermain *game mobile legends* yang dalam satu hari saja mereka dapat bermain *game mobile legends* dengan rata-rata durasi lebih dari empat jam. Kegiatan tersebut sudah mereka jalani selama kurang lebih dua tahun, dan alasan mereka bermain *game mobile legends* adalah untuk melepas rasa jenuh atau bosan dan menghilangkan beban pikiran yang sedang mereka alami.
2. Dampak spiritual yang muncul terhadap empat santri abdi ndalem yang kecanduan *game online mobile legends* ini berupa seringnya mereka melaksanakan sholat subuh tidak pada waktunya dan kemudian mengqodho' sholat subuh ketika mereka telah bangun dari tidurnya. Mereka juga tidak mengikuti kegiatan pesantren diwaktu subuh seperti pembacaan wirid dan pengajian kitab.

Timbulnya dampak spiritual ini disebabkan karena seringnya mereka bermain *game mobile legends* di malam hari. Mereka rela begadang hanya untuk mendapatkan kesenangan dalam bermain *game mobile legends*. Imbas dari perilaku sering begadang ini memberikan pengaruh terhadap pola tidur mereka selama di pesantren. Rata-rata dari mereka baru bangun tidur pada jam delapan pagi, harusnya diwaktu subuh mereka sudah bangun untuk menjalankan kewajibannya sebagai santri abdi ndalem untuk mengikuti pengajian kitab, pembacaan wirid dan sholat subuh berjamaah. Karena alasan belum bangun itulah mereka jadi tidak mengikuti berbagai kegiatan pesantren diwaktu subuh.

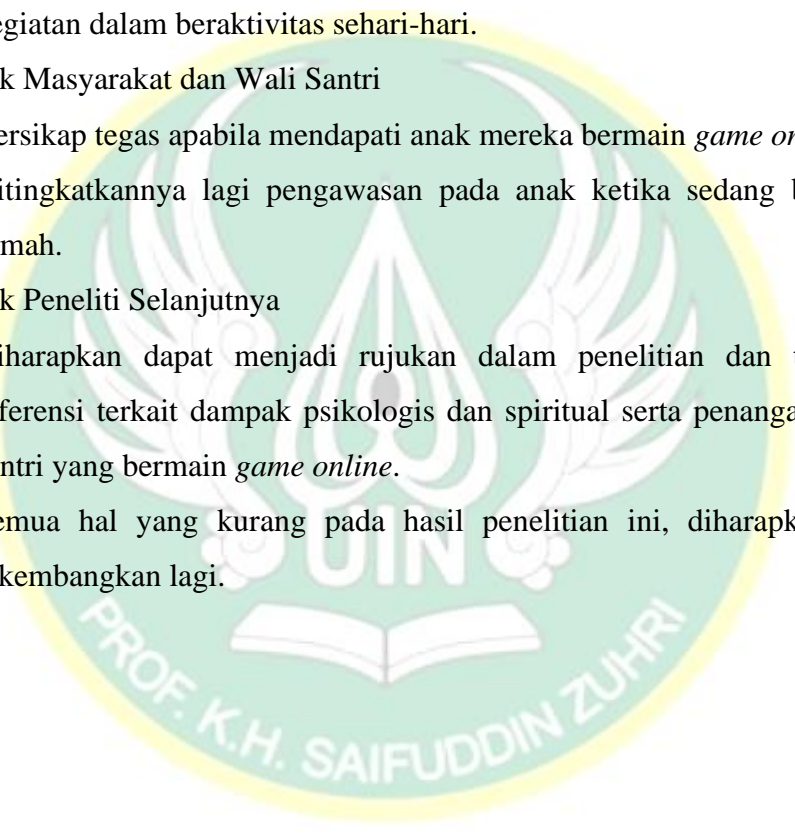
3. Metode penanganan

Merupakan suatu cara yang dapat dilakukan untuk menangani serta mengungkap berbagai jawaban dari permasalahan. Sedangkan tujuan Pondok Pesantren Darul Ghuroba' menerapkan metode penanganan dalam kasus ini yaitu untuk dijadikan sebagai media pencegahan dan metode untuk mengatasi santri yang bermasalah tanpa terkecuali empat santri abdi ndalem yang kecanduan *game mobile legends* ini.

Metode penanganan yang diterapkan berupa pemberian nasehat tentang nilai-nilai kebaikan yang harus dilakukan oleh seorang santri. Setelah diberikan nasehat, mereka dilatih dan dibiasakan untuk rajin dalam mengamalkan ibadah amaliyah pada kehidupan sehari-hari. Sedangkan untuk metode kedisiplinan ini baru akan diberlakukan apabila mereka kedatangan bermain *game mobile legends* lagi.

B. Saran

1. Bagi Pondok Pesantren Darul Ghuroba'
 - a. Harus lebih dipertegas lagi aturan dalam menggunakan handphone bagi santri abdi ndalem.
 - b. Memberikan hukuman yang tegas bagi santri yang melanggar aturan pesantren.

2. Untuk Pengurus Pondok Pesantren Darul Ghuroba'
 - a. Meningkatkan pengawasan terhadap santri ketika berada di lingkungan pesantren.
 - b. Ditingkatkannya lagi kualitas metode penanganan yang diterapkan pesantren.
 3. Untuk Santri
 - a. Harus bisa menggunakan handphone dengan bijak.
 - b. Bermain *game online* harus ada batasan waktu agar tidak terganggunya kegiatan dalam beraktivitas sehari-hari.
 4. Untuk Masyarakat dan Wali Santri
 - a. Bersikap tegas apabila mendapati anak mereka bermain *game online*.
 - b. Ditingkatkannya lagi pengawasan pada anak ketika sedang berada di rumah.
 5. Untuk Peneliti Selanjutnya
 - a. Diharapkan dapat menjadi rujukan dalam penelitian dan tambahan referensi terkait dampak psikologis dan spiritual serta penanganan pada santri yang bermain *game online*.
 - b. Semua hal yang kurang pada hasil penelitian ini, diharapkan dapat dikembangkan lagi.
- 
- A large, semi-transparent watermark logo is centered on the page. It features a circular emblem with a green and yellow border. Inside the circle, there is a stylized white figure with wings, possibly representing a scholar or a spiritual figure, standing above an open book. The text 'PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI' is written in a circular path around the bottom of the emblem.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtias, sri wahyu. "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online". *Jurnal Kopasta*, Vol. 4, No. 1, 2017.
- Agustina, Amanda Rika. "Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda". *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 4, No. 3, 2016.
- Amanda, Resty dkk. "Analisis Makna Tato Sebagai Media Ekspresi Diri". *Jurnal Professional FIS UNIVED*, Vol. 6, No. 2, 2019.
- Ariefuzzaman, Siti Napsiyah, Dan Lisma Diawati Fuaida. *Belajar Teori Pekerjaan Sosial*. Jakarta: Lembaga Penelitian UIN Jakarta, 2011.
- Ayu, Lestari dan Sahat Saragih. "Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online Pada Dewasa Awal". *Jurnal Psikologi Indonesia*, Vol. 5, No. 02, Mei 2016.
- Bachtiar. "Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif". *Jurnal Teknologi Penelitian*, Vol. 10, No. 1, 2010.
- Baharuddin. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2007.
- Batubara, Helmina. "Penentuan Harga Pokok Produksi Berdasarkan Metode Full Costing Pada Pembuatan Etalase Kaca Dan Alumunium Di UD. Istana Alumunium Manado". *Jurnal Emba*, Vol. 1, No. 3, 2013.
- Dahlan dan Sulaiman. *Prinsip-Prinsip Dan Metode Pendidikan Islam*. Bandung: CV. Diponegoro, 1992.
- Dhofier, Zamakhsyari. *Tradisi Pesantren*. Jakarta: LP3S, 1995.
- Doni, Fahlepi Roma. "Dampak Game Online Bagi Penggunanya". *Jurnal Software Engineering*, Vol. 4, No. 2, 2018.
- Fadillah, Elfa. "Bimbingan Individu Dalam Mengatasi Perilaku Tiga Santri Yang Sering Bermain Game Online Mobile Legends Di Pondok Pesantren Sirojuddin Sidabowa". Skripsi, IAIN Purwokerto, 2021.
- Harsan, Alif. *Jago Bikin Game Online*. Jakarta: Trans Media, 2011.
- Ismail, Andang. *Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media, 2016.

- Istiani, Nurul dan Esti Zaduqisti. "Konsep Strategi Theistic Spiritual Dalam Layanan Bimbingan Konseling Dan Psikoterapi Islam". *Jurnal IAIN Pekalongan Religia*, Vol. 20, No. 2, 2017.
- Jinan, Miftahul, dan An Christina. *Awas Anak Kecanduan Games*. Sidoarjo: Filla Press, 2015.
- Katadata.co.id. (8 Juni 2021). Masa Depan Cerah Gim Online di Indonesia. Diakses pada 22 Juli 2022, dari <https://katadata.co.id>
- Kemkes.go.id (4 Juli 2018). Bermain Game Online: Mengisi Waktu Luang, Bersenang-senang atau Ketergantungan. Diakses pada 27 Oktober 2022, dari <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id>
- Khoiriyah, Siti. "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan". Skripsi, Fakultas Dakwah Ilmu dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018.
- Kominfo.go.id (16 Maret 2017). Evolusi Dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia. Diakses pada 05 Agustus 2022, dari <https://aptika.kominfo.go.id>
- Marlinbooking.co.id (10 Februari 2022). Game Nomor 1 Di Indonesia Terbaik 2022. Diakses pada 13 Agustus 2022, dari <https://marlinbooking.co.id>
- Misbach. *Panduan Praktis Membuat Game 3D*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010.
- Mukar, Romah Miftah. "Dampak Game Online Bagi Kepribadian Sosial Santri Madrasah Diniyah Al-Huda Desa Bulak Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo". Skripsi, IAIN Ponorogo, 2021.
- Mulyana, Deddy. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2006.
- Mustamiin, Muhammad Zainal. "Konseling Individu dengan Sikap Kecanduan Game Online Mobile Legend Pada Siswa". *Jurnal Visionary*, Vol. 01, No. 01, 2019.
- Novrialdy, Eryzal. "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya". *Jurnal Psikologi*, Vol. 27, No. 2, 2019.
- Prastowo, Andi. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Prespektif Penelitian*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2012.

- Pratiwi, Nuning Indah. "Penggunaan Media Vidio Call Dalam Teknologi Komunikasi". *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, Vol. 1, No 2, Agustus 2017.
- Putri, Riska Cahaya Snindya. "Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Remaja". *Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, Vol. 01, No. 01, Januari 2021.
- Rifit, Ainur. "Bimbingan Konseling Islam Dengan Terapi Behavior Dalam Menangani Kasus Seorang Remaja yang Kecanduan Game Online di Desa Suko Sidoarjo". Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2011.
- Saleh, Adnan Achiruddin. *Pengantar Psikologi*. Makassar: Aksara Timur, 2018.
- Sumara, Dadan dan Sahadi Humaidi. "Kenakalan Remaja Dan Penangannya". *Jurnal Penelitian Dan Ppm*, Vol. 4, No. 2, Juli 2017.
- Sunaryo, Agus dkk. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Purwokerto: Fakultas Syariah IAIN Purwokerto, 2019.
- Surbakti, Krista. "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja". *Jurnal Curere*, Vol. 01, No. 01, April 2017.
- Syahrani, Ridwan. "Ketergantungan Game Online dan Penanganannya". *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, Vol. 1, No. 1, Juni 2015.
- Syaifuddin. *Tantangan dan Peluang Ekonomi Internet di Indonesia*. Jakarta: Mitra Wacana Media, 2008.
- Syuhada, Risky Riza. "Kondisi Spiritual Remaja Pengguna Game Online Di Warnet Xyz @Cybertainment". Skripsi, IAIN Tulungagung, 2019.
- Tanzeh, Ahmad. *Metodologi Penelitian Praktis*. Yogyakarta: Teras, 2011.
- Wahyuni, Sri. "Pengaruh Game Online Terhadap Kecerdasan Emosional Santri Di MA Sumatera Thawalib Parabek". Skripsi, IAIN Bukittinggi, 2018.
- Waluyo, Bambang. *Penelitian Hukum dalam Praktek*. Jakarta: Sinar Grafik, 2002.
- Wartaekonomi.co.id (2022, 12 Maret). Pandemi Bawa Dampak Lain, Indonesia Jadi Negara Ke-3 Pemain Game Online Terbanyak. Diakses pada 22 Juli 2022, dari <https://wartaekonomi.co.id>
- Wati, Ulfah Rahma. "Pengembangan Kecerdasan Spiritual Santri: Studi Terhadap Kegiatan Keagamaan di Rumah Tahfizqu Deresan Putri Yogyakarta". *Jurnal Penelitian*, Vol. 10, No. 1, Februari 2016.

Widowati, Inneke Rizky dan Muhammad Syafiq. “Analisis Dampak Psikologis Pada Pengguna Media Sosial”. *Jurnal Penelitian Psikologi*, Vol. 9, No. 2, 2022.

Wirawan, Sarwono Sarlito. *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Jakarta: Rajawali Pers, 1995.

Zulhimma. “Dinamika Perkembangan Pondok Pesantren di Indonesia”. *Jurnal Darul Ilmi*, Vol. 01, No. 02, 2013.

