



**DAMPAK *GAME ONLINE* PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Agama Islam

Disusun Oleh :

Nama : **MUSTIKA RAHMADANI**

NPM : **2018510084**

**FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA**

**1443 H/2022 M**

## LEMBAR PERNYATAAN (ORISINALITAS)

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mustika Rahmadani  
NPM : 2018510084  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Fakultas Agama Islam  
Judul Skripsi : Dampak *Game Online* Pada Mahasiswa Program Studi  
Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam  
Universitas Muhammadiyah Jakarta

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi berjudul diatas secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang menjadi sumber rujukan. Apabila ternyata dikemudian hari terbukti skripsi saya merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus menerima sanksi bedasarkan ketentuan undang-undang dan aturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Jakarta Ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tidak ada paksaan.

Jakarta, 4 Dzulhijjah 1443 H

4 Juli 2022 M

Yang Menyatakan,



**Mustika Rahmadani**

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul “**Dampak *Game Online* Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta**” yang disusun oleh **Mustika Rahmadani**, Nomor Pokok Mahasiswa : **2018510084**, Program Studi Pendidikan Agama Islam disetujui untuk diajukan pada Sidang Skripsi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Jakarta, 08 Maret 2022

Pembimbing,



Dr. Hadiyan, MA.

## LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

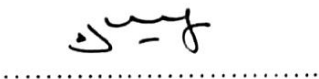
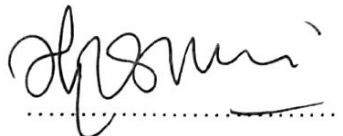



Skripsi Yang berjudul : “*Dampak Game Online Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta*” Disusun oleh **Mustika Rahmadani**, Nomor Pokok Mahasiswa : **2018510084**. Telah diujikan pada hari/tanggal : Rabu, 15 Juni 2022. Telah diterima dan disahkan dalam sidang skripsi (Munaqasyah) Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan Agama Islam.

### FAKULTAS AGAMA ISLAM

Dekan



Dr. Sopa, M.Ag

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Dr. Sopa, M.Ag</u> Ketua		5-7-2022
<u>Dr. Suharsiwi, M.Pd</u> Sekretaris		05/07/2022
<u>Dr. Hadiyan, MA.</u> Dosen Pembimbing		05/07/2022
<u>Nurhadi, MA</u> Anggota Penguji I		5/7/2022
<u>Adlan Fauzi Lubis, M.Pd.I</u> Anggota Penguji II		4/7/2022

## **FAKULTAS AGAMA ISLAM**

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Skripsi, 08 Maret 2022

**Mustika Rahmadani**

2018510084

Dampak *Game Online* Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta

XII+ 88 Halaman + 7 Lampiran

### **ABSTRAK**

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, pesatnya perkembangan zaman di modern ini telah menghasilkan banyak alat-alat canggih, yang merupakan dapat mempermudah kehidupan manusia sehari-hari, salah satunya yaitu *smartphone*. Terciptanya *smartphone* sebagai alat untuk mempermudah aktivitas sehari-hari termasuk dalam kegiatan pembelajaran peserta didik. Tetapi, saat ini banyak orang yang menggunakannya untuk hal-hal yang kurang berguna seperti bermain *game online*. Yang tanpa disadari bisa berdampak negatif kepada mahasiswa khususnya dalam tugas dan kewajibannya sebagai seorang mahasiswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Untuk mendeskripsikan serta menjelaskan dampak positif *game online* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta. (2) Untuk mendeskripsikan serta menjelaskan dampak negatif *game online* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta. (3) Untuk mendeskripsikan implikasi pada perilaku belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk menganalisis dampak *game online* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta. Penelitian ini mengambil lima orang narasumber. Yang terdiri dari beberapa mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Angkatan Tahun Akademik 2018/2019. Metode pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Dampak positif bermain *game online* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam adalah mendapatkan penghasilan dalam bermain game, menghilangkan stress dan bosan, membuat senang dan semangat menjadi *good mood* (suasana hati menjadi baik), memiliki banyak teman baru, melatih kesabaran dalam bermain game, dan juga bisa menjadi terkenal lewat Sosial Media. (2) Dampak negatif bermain *game online* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam adalah kecanduan, kurang tidur, membuat mata sakit, menghabiskan uang untuk membeli paket internet, lupa dengan tugas-tugas kuliah, lupa Shalat dan berpotensi menimbulkan stress jika mengalami kekalahan dalam bermain. (3) Implikasinya terhadap perilaku belajar mahasiswa Pendidikan Agama Islam adalah kebiasaan mereka bermain *game*

*online* mengakibatkan lupa dengan kewajiban-kewajiban mereka seperti aktivitas belajar dan termasuk juga tugas mereka menjadi umat muslim. Di sebabkan disaat waktu untuk mengerjakan tugas atau waktu untuk istirahat mereka gunakan untuk bermain *game online*. Jika dibiarkan mahasiswa bermain secara berlebihan akan membawa dampak kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam bahwa masih ada calon guru yang masih tidak peduli dengan pendidikannya.

***Kata Kunci: Dampak, Game Online, Mahasiswa Pendidikan Agama Islam***

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi salah satu tugas akhir dalam memperoleh gelar Strata Satu (S.1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta, tahun 2022.

Pasti banyak kendala yang penulis hadapi di dalam proses penyelesaiannya, namun karena bimbingan, arahan dan bantuan dari berbagai pihak sehingga kendala itu menjadi tidak terlalu berarti. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada pihak-pihak berikut :

Puji dan syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahi rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Skripsi ini ditulis dalam upaya memenuhi salah satu tugas akhir dalam memperoleh gelar Strata Satu (S.1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta, tahun 2022.

Tidak sedikit kendala yang dihadapi penulis di dalam proses penyelesaiannya, namun karena bimbingan dan arahan, dan bantuan dari berbagai pihak baik moril maupun materil, sehingga kendala itu menjadi tidak terlalu berarti. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada pihak-pihak berikut:

1. Dr. Ma'mun Murod Al-Barbasy, M.SI., Rektor Universitas Muhammadiyah Jakarta.
2. Dr. Sopa, M.Ag., Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta.
3. Busahdiar M.A., Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta.

4. Dr. Hadiyan, MA., Dosen Pembimbing Skripsi, yang telah mengorbankan waktu, tenaga, dan pikirannya dalam proses bimbingannya.
5. Seluruh dosen dan karyawan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta, yang telah memberikan pelayanan akademik dan pelayanan administrasi terbaik.
6. Kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Muhammad Ali dan Ibu Linawati, tak lupa abang saya juga Abdi Rahman Lubis yang telah memberikan kasih sayang, semangat, do'a dan harapan, sehingga saya mampu menyelesaikan perkuliahan saya.
7. Kepada teman seperjuangan saya Angkatan 2018 Kelas A Program Studi Pendidikan Agama Islam, terimakasih penulis ucapkan atas segala motivasi dan kontribusi baik tenaga maupun pikiran.
8. Kepada sahabat terbaik Fitri Amelia, Choirunnisa, Ahmad Noval, Mutia Pawitri, Putri Satria, Ainurrohmah dan Santi yang selalu memberikan semangat dan arahan sehingga membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan dan keterbatasan, namun demikian diharapkan karya yang sederhana ini banyak memberikan manfaat. Aamiin.

Jakarta, 08 Maret 2022 M



Penulis



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN (ORISINALITAS)</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Fokus dan Sub Fokus Penelitian .....	6
C. Perumusan Masalah .....	7
D. Kegunaan Hasil Penelitian .....	8
E. Sistematika Penulisan .....	9
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>10</b>
A. Deskripsi Konseptual Fokus dan Subfokus .....	10
1. <i>Game Online</i> .....	10
a. Pengertian <i>Game Online</i> .....	10
b. Jenis-jenis <i>Game Online</i> .....	12
c. Dampak <i>Game Online</i> .....	16
2. Perilaku Belajar .....	22
a. Pengertian Perilaku Belajar .....	22
b. Teori-teori Belajar .....	24
3. Pendidikan Agama Islam (PAI) .....	26

B. Hasil Penelitian yang Relevan .....	31
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>36</b>
A. Tujuan Penelitian .....	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	36
C. Latar/Setting Penelitian .....	37
D. Metode dan Prosedur Penelitian .....	37
E. Data dan Sumber Data .....	38
F. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data .....	39
G. Prosedur Analisis Data .....	41
H. Validitas Data .....	44
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>45</b>
A. Gambaran Umum tentang Latar Penelitian .....	45
1. Sejarah Fakultas Agama Islam .....	45
2. Visi, Misi, Tujuan dan Sasaran Fakultas Agama Islam	48
4. Fasilitas Sarana dan Prasarana.....	51
5. Program Pendidikan dan Pengajaran.....	52
B. Temuan Penelitian .....	56
1. Deskripsi Informan .....	56
2. Bagaimana Dampak Positif <i>Game Online</i> Pada	
Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam?.	58
3. Bagaimana Dampak Negatif <i>Game Online</i> Pada	
Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam?.	60
4. Bagaimana Implikasi Pada Perilaku Belajar Mahasiswa	
Program Studi Pendidikan Agama Islam?.....	63
C. Pembahasan Temuan Penelitian .....	67

1. Dampak Positif <i>Game Online</i> Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam .....	67
2. Dampak Negatif <i>Game Online</i> Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam .....	72
3. Implikasi Pada Perilaku Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam .....	77
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>81</b>
A. Kesimpulan .....	81
B. Saran .....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>84</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>89</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>116</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Analisis Interaktif.....	42
--------------------------------------	----

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Pedoman Observasi .....	90
Lampiran 2. Pedoman Wawancara .....	91
Lampiran 3. Catatan Lapangan Hasil Observasi.....	93
Lampiran 4. Catatan Lapangan Hasil Wawancara.....	95
Lampiran 5. Surat Bimbingan Skripsi.....	105
Lampiran 6. Lembar Konsultasi Penulisan Skripsi.....	106
Lampiran 7. Dokumentasi Pendukung (Foto).....	108

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang semakin canggih menuntut manusia untuk semakin cerdas dan berkarakter dalam menyikapi berbagai aspek dalam media yang masih diharapkan oleh banyak orang untuk meningkatkan kecerdasan sekaligus kehidupan manusia menjadi jauh lebih baik<sup>1</sup>.

Hal ini menyebabkan, banyak sekali jenis kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat membantu manusia dalam tatanan kehidupan dan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Selain itu, dampak dari kemajuan teknologi itu sendiri yaitu internet.<sup>2</sup>

Perkembangan internet di Indonesia tergolong sangat cepat dari tahun ke tahun dan keberadaan internet saat ini menjadi sangat berguna baik dalam bidang pendidikan, kesehatan, maupun ilmu pengetahuan. Tidak hanya itu internet juga bisa menjadi salah satu sarana hiburan, misalnya untuk bermain.<sup>3</sup>

Dari beberapa jenis internet, terdapat salah satu perkembangan internet yang selama ini menjadi hal yang sangat disukai oleh semua jenis usia yaitu

---

<sup>1</sup> Daryanto Setiawan, "Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya", dalam *Jurnal Simbolika*, Vol. 4, No. 1, 2018, h.63.

<sup>2</sup> Hairil Akbar, "Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan *Game Online* Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kota Mobagu", dalam *Community Engagement & Emergence Journal*, Vol. 1, No. 2, 2020, h.42-43.

<sup>3</sup> Nurul Ismi dan Akmal, "Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang", dalam *Journal of Civic Education*, Vol. 3, No. 1, 2020, h.2.

permainan dengan menggunakan koneksi internet yang dikenal sebagai *game online*.<sup>4</sup>

*Game online* adalah permainan yang dapat dilakukan pada saat waktu luang dan bersifat menghibur. Seiring perkembangan zaman, *game online* telah menyentuh sisi kehidupan di seluruh kalangan usia, yang semula bermain secara *offline* dan sekarang menggunakan sistem yang sangat menarik dan interaktif untuk terus dimainkan. Maraknya penggunaan *game online* juga membawa dampak positif dan negatif dalam kehidupan sehari-hari.<sup>5</sup>

Seperti yang dilaporkan Jakarta News, CNN Indonesia, "Baru-baru ini, sebuah video viral di Internet. Orang tua memarahi petugas minimarket karena membiarkan anak-anak mereka menghabiskan delapan ratus ribu rupiah untuk membeli token (*voucher game*). Video tersebut viral di media sosial dan menjadi perbincangan publik. Menurut psikolog anak Ratih Zulkakki, fenomena anak menghabiskan uang untuk *voucher game* bukanlah hal baru. Fenomena ini sudah ada sebelum pandemi Covid-19".<sup>6</sup>

Dari berita tersebut, merupakan sebuah sisi negatif dari pengguna *game online*. Ketika kita tidak bisa menyesuaikan dan mengatur diri sendiri, maka akan banyak menimbulkan dampak negatif. Dengan bermain *game online* yang

---

<sup>4</sup> *Ibid*, h.6.

<sup>5</sup> Rahmad Nico Suryanto, "Dampak Positif dan Negatif Permainan *Game Online* Dikalangan Pelajar", dalam *Jurnal Online Mahasiswa Bidang Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, Vol. 2, No. 2, 2015, h.3.

<sup>6</sup> Kata Psikolog Soal Anak Belanjakan Duit THR buat Voucher Gim, <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20210517141944-284-643322/kata-psikolog-soal-anak-belanjakan-duit-thr-buat-voucher-gim>, diakses 17 Mei 2021, pukul 14:36.

berlebihan juga membuat seseorang menjadi kecanduan, sehingga membiarkan banyak hal aktivitas untuk dilakukan terlebih dahulu.

Dalam mencegah kecanduan *game online*, di Negara China sudah membatasi anak-anak bermain *game online*. Jakarta News, CNN Indonesia melaporkan bahwa, “Xinhua mengatakan *gamer* di bawah usia 18 tahun hanya bisa bermain *game online* antara pukul 20.00 dan 21.00 pada hari Jumat, Sabtu dan Minggu. Ini dilakukan untuk mengekang kecanduan *game* di negara yang tergilagila dengan *game*. *Gamer* harus menggunakan ID mereka saat mendaftar untuk bermain *game online* untuk memastikan anak di bawah umur tidak berbohong tentang usia mereka. Ini karena *game online* merusak kehidupan sekolah yang normal dan kesehatan fisik dan mental remaja”.<sup>7</sup>

Mengenai dari sisi positif tersebut, kegiatan ini dapat mencegah sekaligus mengatasi masalah kecanduan *game online* pada anak-anak dengan membatasi waktu jam bermain. Sehingga membuat mereka sadar bahwa kehidupan nyata lebih penting dibanding *game online*. Aturan ini bisa menjadi contoh di Negara Indonesia jika dari semua kalangan pelajar menaati peraturan dan melakukannya secara konsisten.

Sebagai seorang pelajar yaitu mahasiswa, yang dikenal perannya sebagai “*Agent of Change*” mahasiswa harus mampu memerankan diri di masyarakat ataupun di dunia pendidikan. Apalagi lulusan sarjana mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam ini akan menjadi seorang guru untuk murid-

---

<sup>7</sup> Atasi Kecanduan Nasional, <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20210830201520-277-687512/atasi-kecanduan-nasional-china-batasi-anak-main-game-3-jam>, diakses 17 September 2021, pukul 16:52.



muridnya nanti. Maka akan sangat disayangkan jika, mahasiswa di bangku perkuliahan hanya menya-nyiakan ilmu yang di dapat dari perguruan tinggi karena waktu yang dipergunakan hanya untuk bermain *game online* di depan *smartphone*.<sup>8</sup>

*Smartphone* kini menjadi sebuah perangkat yang memudahkan semua orang untuk berinteraksi. Kecanggihan *smartphone* tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi manusia dapat mengambil foto, merekam video, mendengarkan musik, mengakses internet dan bermain *game*. *Game* dapat diperoleh dengan mudah melalui aplikasi dalam *smartphone* dan juga banyak menawarkan *game*, baik *game offline* maupun *game online*. Maka dari itu, *game online* secara bertahap menghancurkan permainan tradisi zaman dulu.<sup>9</sup>

Tahun 2021, komunitas mahasiswa dari Universitas Negeri di Surabaya (UNESA) membawa dampak positif dalam permainan *game online*. Dimana saat ini, sedang maraknya *game online* yang membuat remaja sulit mengenali permainan tradisional. Berangkat dari kecemasan tersebut, Tim Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) kewirausahaan UNESA mengembangkan sebuah inovasi *game online* tentang permainan dan olahraga tradisional di Indonesia. Pengembangan *game* edukatif ini memanfaatkan media digital berupa *barcode* serta aplikasi yang dapat diunduh melalui *Google Play Store*. Produk tersebut bermerek Finesa Flashcard Culture (FFC). FFC ini didalamnya

---

<sup>8</sup> Habib Cahyono, "Peran Mahasiswa di Masyarakat", dalam *Jurnal Pengabdian Masyarakat Setiabudhi*, Vol. 1, No. 1, 2019, h.33-34.

<sup>9</sup> Nita Febriani, "Dampak *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Agama Islam di SMP Negeri 11 Kecamatan Rimbo Ulu Kabupaten Tebo Provinsi Jambi", *Skripsi*, (Jambi : Program Strata Satu UIN Sulthan Thaha Saifuddin, 2021), h.2-3.t.d.

terdapat informasi seputar permainan tradisional Indonesia yang terdiri 34 kartu yang berisikan tebak-tebakan, video animasi dan menu sejarah terkait permainan dan olahraga tradisional.<sup>10</sup>

Menurut Ruby Anggara Pratama dan Efri Widianti dalam jurnalnya yang berjudul *Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan*, mereka mengatakan :

*“Kecanduan game online pada mahasiswa jangan dibiarkan karena akan dapat menimbulkan tidak terkontrolnya diri sehingga tidak mampu mengurangi waktu bermain yang mengakibatkan hubungan sosial menjadi terhambat. Hal tersebut menyebabkan tugas seorang mahasiswa menjadi terbengkalai yang membawa dampak kepada Fakultas, sehingga menyebabkan tingkat kelulusan pada Fakultas menjadi menurun dan berakibat kepada akreditasi Fakultas.”<sup>11</sup>*

Tetapi, akhir-akhir ini bermain *game online* memang menjadi hal yang paling diminati dan disukai oleh kalangan remaja tak terkecuali di kalangan mahasiswa yang begitu sangat antusias bermain *game online*. Karena saat ini perkuliahan sedang dilaksanakan secara daring yang membuat mahasiswa terasa bosan dan jenuh yang akhirnya mereka memilih untuk bermain *game online* di saat jam mata kuliah sedang berlangsung adapun mahasiswa yang bermain *game online* hingga larut malam. Dampak negatif ini pada umumnya

---

<sup>10</sup> Mahasiswa UNESA Kembangkan *Game Online* Edukatif untuk Kenalkan Permainan Tradisional, <https://regional.kompas.com/read/2021/09/08/133433478/mahasiswa-unesa-kembangkan-game-online-edukatif-untuk-kenalkan-permainan?page=2>, diakses 23 September 2021, pukul 14:21.

<sup>11</sup> Rubby Anggara dan Efri Widianti, “Tingkat Kecanduan *Game Online* Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan”, dalam *Jurnal Of Nursing Care*, Vol. 3, No. 2, 2021, h.117.

bisa mengakibatkan sakit mata, kurangnya interaksi sosial, perubahan perilaku belajar pada mahasiswa, mengabaikan kewajiban dan mudah emosi.<sup>12</sup>

Sehingga mereka menduga bahwa *game online* itu lebih menyenangkan dari pada belajar. Banyak mahasiswa menghabiskan waktunya di depan *smartphone*. Hal ini juga dapat berdampak negatif kepada perubahan perilaku kehidupan sehari-hari mereka contohnya bolos, menitip absen kepada temannya, lupa belajar, lupa mengerjakan tugas-tugas kuliah, lupa dengan kesehatannya sendiri, lupa beribadah sehingga semua kegiatan pun akan terbengkalai. Sebaiknya sebagai seorang mahasiswa bisa melihat apa yang salah dan juga dapat membedakan mana menjadi prioritas dalam hidupnya.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis tertarik untuk mengangkat judul mengenai “Dampak *Game Online* Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Angkatan Tahun Akademik 2018/2019 Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta”. Semoga penelitian ini dapat memberikan inovasi terhadap mahasiswa.

## **B. Fokus dan Sub Fokus Penelitian**

### **1. Fokus**

Fokus pada penelitian ini membahas tentang dampak *game online* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta.

---

<sup>12</sup> Irsyad Maulana, “Perilaku Sosial Pelajar/Mahasiswa Yang Menjadi Pecandu *Game Online* Di Warung Internet”, *Skripsi*, (Medan : Program Strata Satu Universitas Sumatera Utara, 2021), h.7.t.d.

## 2. Sub focus

Sub fokus pada penelitian ini membahas tentang dampak positif dan negatif *game online* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta.

## C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, ada hal yang harus dikaji dan diteliti lebih lanjut yang kemudian dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut :

1. Bagaimana dampak positif *game online* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta?
2. Bagaimana dampak negatif *game online* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta?
3. Bagaimana implikasi pada perilaku belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta?

#### **D. Kegunaan Hasil Penelitian**

Dari hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk :

1. Kegunaan Teoritis
  - a. Bagi Pihak Akademisi, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi dan dapat digunakan sebagai bahan rujukan atau referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya.
  - b. Bagi Pihak Universitas, semoga dapat dijadikan karya yang bermanfaat dan menjadi sebuah referensi bagi mahasiswanya.
2. Kegunaan Praktis
  - a. Bagi Peneliti, dengan adanya hasil penelitian ini dapat menjadi menambah wawasan dan dijadikan masukan dalam melakukan penelitian berikutnya.
  - b. Bagi Dosen, dapat digunakan sebagai sumber informasi tentang dampak *game online* pada perilaku mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta.
  - c. Bagi Program Studi Pendidikan Agama Islam, memberikan pemahaman akan dampak *game online* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta.
  - d. Bagi Mahasiswa, menjadi bahan masukan dan berguna untuk memanfaatkan waktu dalam kegiatan sehari-hari.

- e. Bagi Orang Tua, hasil penelitian ini dirancang untuk membantu orang tua dalam pengawasan anaknya dalam bermain *game online*.

## **E. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah pembuatan hasil penelitian ini, penulis menyusun proposal penelitian dengan sistematika sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, fokus dan sub fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan hasil penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam bab ini deskripsi konseptual fokus dan subfokus penelitian, hasil penelitian yang relevan dan kerangka berpikir.

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini menjelaskan tentang tujuan operasional penelitian, tempat dan waktu penelitian, latar penelitian, metode dan prosedur penelitian, sumber data, teknik dan prosedur pengumpulan data serta validasi data.

### **BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Yang meliputi; gambaran umum tentang latar penelitian, temuan penelitian dan pembahasan temuan penelitian.

**BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN.**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisi jawaban dari perumusan masalah atau tema-tema penting yang berkaitan dengan hasil interpretasi data. Saran berisi tentang masukan terkait permasalahan yang belum dapat terpecahkan

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Deskripsi Konseptual Fokus dan Subfokus

##### 1. *Game Online*

Sebelum membahas mengenai definisi dampak dari *game online*, perlu diketahui apa itu *game online*, jenis-jenisnya dan apa saja dampaknya. Agar ketika kita menjumpai *game online* dengan segala macam jenisnya di tengah-tengah masyarakat kita dapat mengetahuinya. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

##### a. Pengertian *Game Online*

*Game online* adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari Bahasa Inggris yaitu *Game* artinya adalah permainan dan *Online* artinya adalah Daring (dalam jaringan).<sup>13</sup> Pengertian *Game online* adalah permainan yang dapat dimainkan dalam *mode multiplayer* dengan menggunakan akses jaringan internet..<sup>14</sup>

*Game online* dapat dilihat di mana-mana dalam kehidupan kita sehari-hari. Dulu, *game online* hanya bisa dimainkan di komputer. Namun *game online* kini sudah bisa diakses menggunakan smartphone agar lebih mudah dimainkan. Dalam smartphone, *game online*

---

<sup>13</sup> Nita Febriani, *Op.cit*, h.7.

<sup>14</sup> Gilbert Luis Ondang, *et.al*, “Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat”, dalam *Jurnal Holistik*, Vol. 13, No. 2, 2020, h.2.



biasanya dapat diunduh menggunakan *Google Play Store* secara gratis atau berbayar. Disana banyak berbagai macam *game online* yang dapat diunduh atau di-*instal*<sup>15</sup>

*Game online* ini berbeda dengan *game* lainnya, artinya pemain tidak hanya bermain dengan pemain terdekat, tetapi juga dengan pemain yang berada di lokasi yang berbeda. Permainan ini tidak sembarangan ada sistem atau aturan permainan yang harus dipahami oleh setiap pemain. Harus ada alur dan arahan permainan yang jelas.<sup>16</sup>

Jadi, *game online* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia tanpa dibatasi ruang dan waktu.

Pengertian *game online* menurut Bobby Bodenheimer, *game online* diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara personal atau kelompok di seluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer, laptop atau smartphone.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> Indah Dhamayanthic, "Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Mahasiswa Akamigas Balongan", dalam *Jurnal Rekayasa, Teknologi dan Sains*, Vol. 4, No. 1, 2020, h.14

<sup>16</sup> Emria Fitri, *et.al*, "konsep Adiksi *Game Online* dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Konseling", dalam *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, Vol. 4, No. 3, 2018, h.213.

<sup>17</sup> Kimberly S. Young, *Kecanduan Internet*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), Cet.1, h.123.

*Game online* menurut Ivan C. Sibero merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan dan dinikmati para pengguna media elektronik saat ini.<sup>18</sup>

Dari pengertian dua teori diatas dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah permainan yang sangat berpengaruh bagi kehidupan dan perkembangan teknologi yang ada dan mudah diakses dengan jaringan internet. Dalam *game online* juga terdapat beberapa permainan berupa gambar-gambar menarik yang dapat dimainkan sesuka hati para pemainnya. Dengan demikian *game online* ini bukan hanya sekedar *game* ditonton saja, tetapi pemain dapat berpartisipasi dengan cara menggerakkan gambar-gambar tersebut bersama-sama dengan pemain lain atau personal. Bahkan dalam *game online* ini pemain dapat bersaing untuk mendapatkan skor tertinggi.

b. Jenis-jenis *Game Online*

*Game Online* memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah jenis-jenis *game online* berdasarkan jenis permainan :

---

<sup>18</sup> Lutfi Asrori dan Emha Taufiq Luthfi, "Perancangan dan Pembuatan *Game Online*", dalam *Jurnal DASI*, Vol. 13, No. 3, 2012, h.55.

1) MOBA (*Massive Online Battle Arena*)

MOBA (*Massive Online Battle Arena*) adalah genre *game online* yang memadukan antara dua jenis *genre game* yaitu *Real Time Strategy* (RTS) dan *Role Playing Game* (RPG) dimana pemain menjalankan satu karakter dari dua tim yang berlawanan dengan tujuan untuk menghancurkan markas lawan. Setiap karakter yang dimainkan memiliki peran (*skill*) dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga dituntut untuk bekerjasama dengan anggota tim untuk memenangkan pertandingan.<sup>19</sup>

2) *Massively Multiplayer Online First-Person Shooter Games* (MMOFPS)

*Game online* jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh

---

<sup>19</sup> Muhammad Iqbal Febri Ramadani, "Penarikan Diri Dalam *Game Online* (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi)", *Skripsi*, (Surakarta : Program Strata Satu Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014), h.3-4.t.d..

permainan jenis ini antara lain *Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal*.

3) *Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy Games* (MMORTS)

*Game* jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*).

4) *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG)

*Game* jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini *Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, DotA*.

5) *Cross-Platform Online Play*

Jenis ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*console games*) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source networks*), seperti *Dreamcast, PlayStation 2*, dan *Xbox* yang memiliki fungsi online.

Misalnya *Need for Speed Underground*, yang dapat dimainkan secara *online* dari *PC* maupun *Xbox 360*.

6) *Massively Multiplayer Online Browser Games*

*Game* jenis ini dimainkan pada browser seperti *Mozilla Firefox*, *Opera*, atau *Internet Explorer*. *Game* sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan *browser* melalui *HTML* dan teknologi scripting *HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL)*. Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti *Flash* dan *Java* menghasilkan permainan yang dikenal dengan “*Flash games*” atau “*Java games*” yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana seperti *Pac-Man* bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya (*plugin*) pada sebuah halaman web. *Browser games* yang baru menggunakan teknologi web seperti *Ajax* yang memungkinkan adanya interaksi *multiplayer*.

7) *Simulation Games*

*Game* jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya *life-simulation games*, *construction and management simulation games*, dan *vehicle simulation*. Pada *life-simulation games*, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan,

belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah *Second Life*.<sup>20</sup>

### c. Dampak *Game Online*

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata dampak adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pada mulanya istilah dampak digunakan sebagai padanan istilah dalam Bahasa Inggris yakni *impact*. Makna *impact* dalam Bahasa Inggris adalah tabrakan badan yaitu benturan.<sup>21</sup>

Dalam pengertian lain dampak adalah pengaruh suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi.

Menurut Waralah Rd Christo dalam penelitian Danti Melani dan Muhammad Farhan,

*“Dampak adalah sesuatu yang diakibatkan oleh sesuatu yang dilakukan, bisa positif maupun negatif atau pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik negatif maupun positif).”*<sup>22</sup>

Maka dampak secara sederhana dapat disimpulkan sebagai suatu akibat. Dalam setiap pelaksanaannya yang sudah diterapkan pastinya

---

<sup>20</sup> Ni Made Diah Purnamasari dan Amaliah Sabrina, “Tinjauan Kriminologis Terhadap Anak Pecandu *Game Online* Khususnya di Kota Balikpapan”, dalam *Jurnal Ilmu Hukum*, Vol. 2, No. 2, 2020, h.157-158.

<sup>21</sup> KBBI Daring, 2016, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/dampak>, diakses 14 November 2021, pukul 08:58.

<sup>22</sup> Danti Melani dan Muhammad Farhan, *Perilaku Komunikasi Gamers Mobile Legends Bang:Bang (MLBB)*, (Purwokerto: Zahira Media Publisher, 2021), Cet.1, h.177-178.

memiliki dampak tersendiri, baik itu dampak positif maupun dampak negatif.

Tentunya dampak itu merupakan dampak yang positif dan juga dampak negatif. Dampak positif saat anak bermain *game online* adalah meningkatkan konsentrasi dan ketajaman mata yang lebih cepat, kinerja otak juga ditingkatkan dan *game online* dapat menjadi sarana penghilang stress. Namun selain berdampak baik kepada anak, *game online* juga memberi pengaruh yang buruk kepada anak dimana ketika telah kecanduan bermain *game online* maka anak akan susah untuk mengatur waktu dengan baik. *Game online* dapat menimbulkan ketagihan dan kecanduan, hal ini dapat menyita waktu anak sehingga banyak sekali waktu yang terbuang.<sup>23</sup>

Dalam hal tersebut akan timbul permasalahan dengan dinamika kehidupan manusia khususnya mahasiswa. Mahasiswa saat ini dalam tahap pencarian jati diri. Mahasiswa merupakan mereka yang mengalami masa peralihan dari masa remaja ke masa dewasa. Perubahan tersebut meliputi perubahan fisik dan emosional yang kemudian mempengaruhi sikap dan perilaku.

Mahasiswa ataupun remaja adalah salah satu target dari peluncuran *game online* karena remaja biasanya memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Dengan adanya *game-game* terbaru yang

---

<sup>23</sup> Sulasti Na'ran dan M. Ridwan Said Ahmad, "Dampak *Game Online* Terhadap Peserta Didik di SMA Negeri 4 Tana Toraja", dalam *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi*, Vol. 6, No. 2, 2019, h.105.

sangat menarik perhatian, menyebabkan banyak remaja kecanduan dan tidak bisa terlepas dari *game*. Menurut Trismarindra dalam penelitian Fadly Firmansyah Putra dkk mengemukakan bahwa *Game online* mempunyai kecenderungan yang bisa membuat para pemainnya lupa waktu, bahkan bisa melupakan tugas, pekerjaan dan termasuk makan dan minum. Dengan demikian, dapat dipastikan bahwa bermain *game online* akan berdampak pada perilaku pemainnya.<sup>24</sup>

Maka dengan ini dapat disimpulkan, pada dasarnya *game online* seperti sebuah koin dengan dua sisi yang berbeda. Artinya, *game online* memiliki dampak yang berbeda-beda tergantung dari pemakainnya.

Adapun dampak dari *game online* antara lain yaitu :

- 1) Dampak Positif
  - a) Meningkatkan Konsentrasi

Setiap permainan memiliki kesulitan atau level yang berbeda berbeda. *Game online* akan melatih pemain memenangkan permainan dengan cepat dan efisien sehingga mendapatkan lebih banyak poin. Konsentrasi pemain akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas dan memantau. Semakin sulit sebuah *game* maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.

---

<sup>24</sup> Fadly Firmansyah Putra, *et.al.*, “Dampak *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University”, dalam *Jurnal Politikom Indonesia*, Vol. 4, No. 2, 2019, h.99.



b) Membuat Pola Pikir

Semakin cepat dampak positif bermain *game* yang kedua adalah mempercepat pola pikir. Bagaimana bisa? Manfaat ini akan diperoleh jika sering bermain *game* strategi yang akan merangsang otak untuk mampu berpikir dengan cepat, khususnya dalam mengambil keputusan.

c) Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Asing

Kita semua tahu bahwa sebagian besar *game* yang kita minati berasal dari luar negeri dan sebagian besar menggunakan bahasa Inggris. Jika ingin memahami permainan dengan lebih mudah, harus mempelajari arti dari bahasa atau kata-kata yang digunakan dalam permainan. Hal ini secara tidak langsung dapat berkontribusi pada peningkatan kemampuan berbahasa asing.

d) Mengurangi Stress

Stress tidak hanya dialami oleh orang tua tetapi juga oleh anak-anak. Beberapa orang tua terkadang memiliki ekspektasi dan tuntutan yang tidak disukai anaknya, misalnya dalam hal hobi dan belajar. Bermain dapat menjadi pelampiasan bagi anak untuk menghilangkan tekanan dan stress.

e) Melatih Kesabaran

Banyak video *game* dirancang dengan tingkat kesulitan yang tinggi, yang terkadang bisa memakan waktu berminggu-

minggu atau berbulan-bulan bahkan untuk seorang *gamer* berpengalaman. Kesabaran semacam itu pasti berguna dalam kehidupan nyata.

f) Melatih Ketangkasan

Bermain *game* bisa juga meningkatkan ketangkasan. Ada fungsi kerja, bermain, sekaligus berolahraga. Ada banyak permainan dalam video *game* yang memancing tingkat koordinasi dan kejelian mata.<sup>25</sup>

2) Dampak Negatif

a) Kecanduan

Jika terlalu tertarik dengan sebuah *game* secara berlebihan, maka dapat mengalami kecanduan. Kecanduan ini akan sangat berbahaya terlebih lagi jika lupa akan segala tanggung jawab atau kemudian akan melupakan semua kegiatan. Bahkan hal yang paling ekstrem adalah dimana seseorang sampai malas untuk makan karena kecanduan sebuah *game*.

b) Mendorong Melakukan Hal-hal Negatif

Walaupun jumlahnya tidak banyak dapat kita temui kasus pemain *game online* yang berusaha mencuri ID pemain atau *Password ID* bahkan dapat juga menimbulkan pencurian

---

<sup>25</sup> Aqila Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*, (Yogyakarta: A' Plus Books, 2010), Cet.1, h.42.

uang misalnya mencuri uang untuk bayaran sekolah dan juga pencurian waktu misalnya membolos sekolah demi bermain *game online*.

c) Terbengkalai Kegiatan di Dunia Nyata

Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di *game* dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain *game* atau memikirkannya.

d) Perubahan Pola Makan dan Istirahat

Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah banyak terjadi pada *gamers* karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat *happy hour* (internet murah pada malam-pagi hari).

e) Malas

Malas merupakan dampak negatif bermain *game* yang kedua yang juga bisa sebagai akibat dari kecanduan. Jika seseorang sudah malas, maka seakan-akan semua akan dilupakan dan langsung tidur setelah lelah bermain *game*.

f) Mengalami Kerugian Finansial

Untuk bermain sebuah *game*, pasti diperlukan modal entah itu untuk bermain di *game online* atau untuk membeli

paket internet untuk bermain *game*. Selain kebutuhan koneksi tersebut, seseorang yang sudah sangat kecanduan akan sangat mungkin untuk menghabiskan dana sampai dengan jutaan rupiah untuk membeli peralatan *game* atau mungkin untuk merakit sebuah *PC Gaming*.

g) Radiasi yang Membuat Mata Kurang Sehat

Sudah jelas sekali bahwa terlalu sering menghadap layar atau monitor akan membuat mata sakit dan kurang sehat, radiasi yang dipancarkan apalagi jika terus menerus, mata akan sakit dan nampak buram ketika melihat. Ini dampak yang paling sering terjadi pada *gamer*. Bukan hanya *gamer* sebenarnya, untuk pekerja yang memandang layar komputer dalam waktu yang lama atau menonton televisi terlalu lama juga bisa terkena serangan ini.<sup>26</sup>

## 2. Perilaku Belajar

a. Pengertian Perilaku Belajar

Perilaku belajar terdiri dari dua kata yakni perilaku dan belajar, perilaku dalam bahasa Inggris disebut dengan *behavior* yang berarti kelakuan, tindak-tanduk jalan.<sup>27</sup> Perilaku juga terdiri dari dua kata peri dan laku, peri yang berarti sekeliling, dekat, dan melingkupi.

---

<sup>26</sup> Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*, (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), Cet.1, h.32.

<sup>27</sup> Jhon M. Echol, *et.al.*, *Kamus Inggris Indonesia*, (Jakarta: PT. Gramedia, 1996), Cet.13, h.80.

Sedangkan laku artinya tingkah laku, perbuatan, tindak tanduk. Sedangkan belajar berasal dari kata ajar yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (dituntut) oleh orang lain.<sup>28</sup>

Skinner berpendapat bahwa belajar adalah suatu perubahan perilaku. pada saat orang belajar maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, apabila seseorang tidak belajar, maka responnya cenderung menurun. Gagne berpendapat bahwa belajar merupakan proses dari yang sederhana ke yang kompleks. Oleh sebab itu, proses belajar selalu bertahap mulai dari belajar melalui pemain (*signal*), kemudian melalui rangsangan-reaksi (*stimulus respons*), belajar berangkai (*chaining*), belajar secara verbal, belajar membedakan (*discrimination*), belajar konsep, sampai kepada cara belajar dan belajar untuk pemecahan masalah. Piaget berpendapat bahwa belajar sifatnya individual. Artinya proses belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya.<sup>29</sup>

Perilaku belajar merupakan sikap yang dominan muncul ketika pelajar merespon proses kegiatan belajar yang sedang berlangsung. Pelajar akan menunjukkan sikap dengan antusias atau bahkan tak bergairah ketika berlangsungnya proses belajar. Secara umum perilaku belajar dapat diklasifikasikan menjadi dua penelitian kualitatif, yakni

---

<sup>28</sup> Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1992), Cet.2, h.13.

<sup>29</sup> Dinn Wahyuddin, *et.al, Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: Universitas terbuka, 2002), Cet.5, h.324.

baik (positif) dan buruk (negatif). Hal ini tergantung masing-masing individu untuk merespon dengan cara yang positif ataukah merespon dengan cara yang negatif. Respon yang diberikan pelajar dapat mengidentifikasikan apakah dirinya mengerti dengan konteks yang dipelajari atau malah sebaliknya. Umumnya pelajar yang mengerti akan merespon dengan baik, sedangkan pelajar yang tidak tidak mengerti akan memberikan respon yang buruk.<sup>30</sup>

#### b. Teori-teori Belajar

Berdasarkan aliran-aliran psikologi yang ada, maka munculah teori belajar, yaitu:<sup>31</sup>

##### 1) Teori Behaviorisme

Merupakan aliran psikologi yang memandang individu hanya dari sisi fenomena jasmaniah dan mengabaikan aspek-aspek mental. Dengan kata lain, behaviorisme tidak mengakui adanya kecerdasan, bakat, minat dan perasaan individu dalam suatu belajar. Peristiwa belajar semata-mata melatih *refleks-refleks* sedemikian rupa sehingga menjadi kebiasaan yang dikuasai individu.

Belajar artinya akibat adanya hubungan antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap sudah belajar sesuatu jika dia bisa

---

<sup>30</sup> Yenny Suzana dan Imam Jayanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2021), Cet.1, h.11.

<sup>31</sup> Ratna Yudhawati, *et.al, Teori-Teori Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2011), Cet.1, h.41-47.

menunjukkan perubahan perilakunya. Berdasarkan teori ini pada belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus serta hasil yang berupa respon. Stimulus adalah apa saja yg diberikan guru pada pelajar, sedangkan respon berupa reaksi atau tanggapan pelajar terhadap stimulus yang diberikan sang guru tadi. Proses yang terjadi antara stimulus serta respon tidak penting buat diperhatikan sebab tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur. Yang dapat diamati adalah stimulus dan respon, oleh karena itu apa yg diberikan oleh pengajar (stimulus) dan apa yg diterima oleh pelajar (respon) wajib bisa diamati serta diukur. Teori ini mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran artinya suatu hal penting buat melihat terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku tersebut.

## 2) Teori Belajar Kognitif Piaget

Merupakan salah seorang tokoh yang disebut-sebut banyak menyumbangkan pemikiran dalam dunia pendidikan yang dijadikan sebagai rujukan untuk memahami perkembangan individu.

Menurut Piaget bahwa perkembangan kognitif individu meliputi empat tahap yaitu:

- a) Sensor motorik.
- b) Pra operasional.
- c) Operasional konkret

d) Operasional formal.

Belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan objek fisik, yaitu di tunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan dari guru. Guru hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan.

3) Teori Pemrosesan Informasi Belajar

Asumsi yang mendasari teori ini adalah bahwa pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan. Perkembangan merupakan hasil kumulatif dari pembelajaran. Menurut Gagne, bahwa dalam pembelajaran terjadi proses penerimaan informasi untuk kemudian diolah sehingga menghasilkan keluaran dalam bentuk hasil belajar.<sup>32</sup>

### **3. Pendidikan Agama Islam (PAI)**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) arti kata pendidikan adalah proses mengubah sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok

---

<sup>32</sup> *Ibid.*, h.41-47.



orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.<sup>33</sup>

Pendidikan adalah pembinaan, pelatihan, pengajaran dan semua hal yang merupakan bagian dari usaha manusia untuk meningkatkan kecerdasan dan keterampilannya.<sup>34</sup>

Jadi arti pendidikan dalam penelitian ini adalah suatu aktivitas untuk mengembangkan kepribadian manusia.

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu pendidikan yang meningkatkan akhlak mulia serta nilai-nilai spiritual dalam diri seorang anak. Hal ini menunjukkan bahwa Pendidikan Agama Islam mempunyai peranan penting dalam melaksanakan pendidikan karakter di sekolah. Oleh karena itu, Pendidikan Agama Islam menjadi salah satu mata pelajaran wajib baik dari sekolah tingkatan sekolah dasar, menengah dan perguruan tinggi. Maka sekolah menyelenggarakan Pendidikan Agama Islam secara optimal dengan cara mengaplikasikan nilai-nilai agama dalam lingkungan sekolah yang dilakukan oleh guru dan peserta didik secara bersama-sama.<sup>35</sup>

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran Agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan Hadits

---

<sup>33</sup>KBBI Daring, 2016, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pendidikan>, diakses 16 November 2021, pukul 10:19.

<sup>34</sup> Dahwadin dan Farhan Sifa Nugraha, *Motivasi dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Wonosobo: CV Mangku Bumi Media, 2019), h.1.

<sup>35</sup> Nur Ainiyah dan Nazar Husain Hadi Pranata Wibawa, "Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam", dalam *Jurnal Al-Ulum*, Vol. 13, No. 1, 2013, h.5.

melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan serta penggunaan pengalaman.<sup>36</sup>

Dari dua pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah pengembangan perilaku (Akhlak) sesuai ajaran Agama Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan Agama Islam menurut Zakiah Darajat adalah pembentukan kepribadian muslim dan perubahan sikap dan tingkah laku sesuai ajaran Agama Islam.<sup>37</sup>

Di dalam pengertian lain menurut Azyumardi Azra Pendidikan Agama Islam merupakan menciptakan pribadi-pribadi hamba Allah yang selalu bertakwa dan dapat mencapai kehidupan yang berbahagia.<sup>38</sup>

Ahli lain juga mengemukakan menurut Ahmad Tafsir, Pendidikan Agama Islam adalah pengetahuan tentang teori-teori yang terkait dengan pendidikan dalam perspektif Islam.<sup>39</sup>

Dari tiga teori diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah selalu berkaitan dengan ajaran Agama Islam, memperhatikan nilai-nilai Islam dan bertindak sesuai aturan Islam.

Program Studi Pendidikan Agama Islam adalah suatu bidang yang menyelenggarakan proses pendidikan pada tingkat perguruan tinggi

---

<sup>36</sup> Dahwadin dan Farhan Sifa Nugraha, *op.cit.*, h.7.

<sup>37</sup> Zakiah Darajat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), Cet.4, h.28.

<sup>38</sup> Azyumardi Azra, *Ilmu Pendidikan Islam Tradisi dan Modernisasi Menuju Millenium Baru*, (Jakarta: PT Logos Wacana Ilmu, 2000), Cet.2, h.8.

<sup>39</sup> Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001), Cet.4, h.15.

dibawah naungan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta. Sebagai Program Studi yang bergerak pada bidang keagamaan.

Tujuan Pendidikan Agama Islam di perguruan tinggi adalah memberikan landasan pengembangan kepribadian kepada mahasiswa agar menjadi kaum intelektual yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT, berbudi pekerti luhur, bermoral, bersikap rasional dan dinamis berpandangan luas, ikut serta dalam kerjasama antar umat beragama dalam pengembangan dan pemanfaatan ilmu dan teknologi.<sup>40</sup>

Maka dapat disimpulkan bahwa tujuan Pendidikan Agama Islam di perguruan tinggi adalah untuk terbinanya sarjana muslim yang mantap dengan iman atau keyakinannya kepada Allah SWT dan bertanggung jawab atas ilmu yang sudah di dapat kemudian menjadi bekal di dalam hidupnya.

Setelah menyelesaikan studinya, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam diharapkan memiliki pemahaman yang kokoh tentang Islam, pengetahuan dan pemahaman tentang ajaran Islam yang murni, dan nantinya dapat mengamalkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan mereka dan dunia luar.

Sehingga di dalam Perguruan Tinggi Muhammadiyah sampai saat ini mengajarkan AIK yaitu Al-Islam dan Kemuhammadiyah dengan tujuan dapat mempengaruhi perilaku para mahasiswa baik selama proses pendidikan berlangsung terutama setelah mereka keluar atau lulus.

---

<sup>40</sup> Lili Nurinda Daud dan Nursaid, "Pelaksanaan Visi dan Misi Program Studi Pendidikan Agama Islam Dalam Proses Pembelajaran Pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Ambon", dalam *Jurnal Al-Itizam*, Vol. 3, No. 2, 2018, h.112.

Prioritas utama yang ingin dicapai oleh lembaga-lembaga pendidikan Muhammadiyah antara lain :

- a. Memiliki jiwa tauhid yang murni.
- b. Beribadah hanya kepada Allah SWT.
- c. Berbakti kepada orang tua serta bersikap baik terhadap kerabat.
- d. Memiliki akhlak yang mulia.
- e. Berpengetahuan luas serta memiliki kecakapan.
- f. Berguna bagi masyarakat, bangsa dan Agama.<sup>41</sup>

Maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam harus memiliki bekal nilai-nilai Al-Islam dan Kemuhammadiyah (AIK) agar mereka menjadi kader militan, unggul, tangguh, berkualitas dan bertanggung jawab terhadap perjuangan Muhammadiyah apalagi sebagai calon guru Pendidikan Agama Islam harus memberikan contoh yang baik kepada anak didiknya sesuai dengan ajaran Agama Islam. Karena, setiap apa yang dikatakan dan dilakukan oleh seorang gurunya akan diamati dan ditiru oleh anak didiknya nanti. Sehingga ketika menjadi seorang guru kita siap dalam menjalankan tugas-tugas dan tanggung jawab selaku guru Pendidikan Agama Islam dalam mengajarkan Ilmu-ilmu yang sesuai Syariat ajaran Agama Islam.

---

<sup>41</sup> Faridi, "Persepsi Mahasiswa Terhadap Mata Kuliah Al-Islam dan Kemuhammadiyah (AIK) Internalisasi Nilai-nilai AIK Bagi Mahasiswa", dalam *Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, Vol. 4, No. 1, 2010, h.63.

## B. Hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan hasil eksplorasi terhadap literatur penelitian-penelitian terdahulu, peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Meskipun terdapat keterkaitan pembahasan, penelitian ini masih sangat berbeda dengan penelitian terdahulu. Adapun beberapa penelitian terdahulu tersebut :

1. Skripsi yang berjudul: *“Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Modopuro Mojosari”* yang ditulis pada tahun 2019 oleh Faiq Khoridatul Izzah, Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat Universitas Islam Negeri Sunan Ampel. Hasil Penelitiannya yaitu menunjukkan bahwa *game online* berdampak pada perilaku keagamaan remaja di Desa Modopuro Mojosari. Dalam penelitian ini lebih fokus pada perilaku seseorang yang didasari pada dimensi keyakinan yang menyangkut pada keyakinan seseorang terhadap ajaran Agamanya serta dimensi keyakinan ini erat kaitannya sama keyakinan seseorang, dimensi peribadatan (*ritualistic*) dimensi ini yaitu mengarah pada pengalaman-pengalaman ibadah khususnya, supaya mengetahui sejauh mana rutinitas seseorang dalam melaksanakan ibadah-ibadah yang sudah ditetapkan dalam agamanya, dimensi konsekuensial (penerapan) yaitu berkaitan dengan tingkatan seseorang dalam berperilaku sesuai dengan ajaran Agamanya. Banyak perilaku keagamaan remaja desa Modopuro tidak sesuai dengan ajaran Agamanya karena sudah terpengaruh dengan *game online* tersebut. Seperti melalaikan ibadah shalat 5 waktu, berbohong

kepada orang tua, berkata yang tidak sopan, kurangnya bersosialisasi dengan tetangga sekitar. Orangtua juga tidak mendukung adanya *game online* ini karena *game* tersebut membawa dampak negatif. Oleh karena itu, remaja lebih selektif dalam memilih dan memilah *game online*, serta para orangtua sebaiknya membatasi dalam penggunaan *handphone*.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah mengkaji tentang bagaimana dampak *game online* terhadap objek penelitiannya. Metode yang digunakan dalam penelitian sama-sama menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif berdasarkan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

Perbedaannya dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan pada lokasi dan bidang kajiannya. Lokasi dalam penelitian ini adalah kota Surabaya, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti berada di Ciputat, Tangerang Selatan. Perbedaan yang lain terlihat dari bidang kajian jika penelitian ini terfokus pada dampak *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja maka penelitian yang akan peneliti lakukan terfokus pada dampak positif dan negatif *game online* pada perilaku belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Kontribusi penelitian ini terhadap penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu menambah wawasan peneliti sebagai informasi terkait dampak *game online* pada perilaku belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam.

2. Jurnal yang berjudul: “*Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang*” yang ditulis pada tahun 2020 oleh Nurul Ismi dan Akmal, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Negeri Padang. Hasil Penelitiannya adalah bahwa dampak *game online* terhadap perilaku siswa di lingkungan SMA Negeri 1 Bayang berdampak positif yaitu siswa memiliki banyak teman dan dampak negatifnya yaitu motivasi belajar siswa menurun. Sehingga upaya yang dilakukan yaitu melalui bimbingan orang tua dan guru dengan memberikan nasehat kepada anak, melakukan razia *handphone* oleh guru dan memeriksa sosial media yang digunakan bekerjasama dengan orang tua siswa.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah mengkaji tentang dampak *game online* terhadap perilaku peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian sama-sama menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif berdasarkan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

Perbedaannya dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan pada lokasi dan bidang kajiannya. Lokasi dalam penelitian ini adalah kota Padang, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti berada di Ciputat, Tangerang Selatan. Perbedaan yang lain terlihat dari bidang kajian jika penelitian ini terfokus pada dampak *game online* terhadap perilaku siswa maka penelitian yang akan peneliti lakukan

terfokus pada dampak *game online* pada perilaku belajar mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam.

Kontribusi penelitian ini terhadap penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu menambah wawasan peneliti sebagai informasi terkait dampak *game online* pada perilaku belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam. Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta.

3. Jurnal yang berjudul: “*Dampak Game Online PUBG Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa*” yang ditulis pada tahun 2020 oleh Rezy Safitri, Verylianana Purnamasari dan Husni Wakhyudin, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Semarang. Hasil Penelitian ini terdapat bahwa *game online* PUBG dapat berdampak pada munculnya perilaku prokrastinasi pada siswa. Hal ini dapat ditunjukkan masih ada beberapa siswa yang sering memainkan *game online* PUBG dan menunda-nunda tugas dengan sengaja. Oleh karena itu perlu adanya upaya yang dapat dilakukan untuk menekan tingginya perilaku prokrastinasi pada siswa.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah mengkaji tentang dampak *game online* terhadap perilaku peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian sama-sama menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif berdasarkan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.



Perbedaannya dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan pada lokasi dan bidang kajiannya. Lokasi dalam penelitian ini adalah kota Semarang, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti berada di Ciputat, Tangerang Selatan. Perbedaan yang lain terlihat dari bidang kajian jika penelitian ini berfokus pada dampak *game online PUBG* terhadap perilaku prokrastinasi siswa maka penelitian yang akan peneliti lakukan terfokus pada dampak *game online* pada perilaku belajar mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam.

Kontribusi penelitian ini terhadap penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu menambah wawasan peneliti sebagai informasi terkait dampak *game online* pada perilaku belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam. Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan judul penelitian di atas, peneliti merumuskan beberapa tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan serta menjelaskan dampak positif *game online* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta.
2. Untuk mendeskripsikan serta menjelaskan dampak negatif *game online* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta.
3. Untuk mendeskripsikan implikasi pada perilaku belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jln. KH. Ahmad Dahlan Cirendeui, Kec. Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan, 15419.

## 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan pengaturan waktu mulai dari 7 September 2021 sampai 8 Maret 2022.

### C. Latar/Setting Penelitian

Latar penelitian ini dilakukan di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta yang merupakan perguruan tinggi Muhammadiyah yang berlokasi di Jakarta berbatasan dengan Tangerang Selatan.

Penelitian ini dilakukan karena peneliti tertarik dengan dampak *game online* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Tahun Akademik 2018/2019 Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta.

### D. Metode dan Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian kualitatif deskriptif yaitu penelitian dengan metode untuk menggambarkan suatu hasil penelitian. Peneliti melakukan studi terhadap satu orang individu atau lebih untuk mendapatkan data kemudian disusun menjadi laporan naratif (uraian).<sup>42</sup>

Pada tahap ini, peneliti harus mendeskripsikan suatu objek, fenomena atau lingkungan sosial yang akan dituangkan dalam tulisan naratif. Artinya dalam menulis data dan fakta yang dikumpulkan dalam bentuk kata atau gambar dari

---

<sup>42</sup> Muhammad Ramdhan, *Metode Penelitian*, (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2021), Cet. 1, h.7.

pada angka. Saat menulis laporan penelitian kualitatif, memuat kutipan dari data (fakta) yang terungkap di lapangan untuk mendukung apa yang disajikan dalam laporan.<sup>43</sup>

Sifat dari metode kualitatif deskriptif adalah masalah yang dirumuskan harus layak untuk diangkat, mengandung nilai ilmiah dan tidak bersifat terlalu luas tujuan penelitiannya pun menggunakan data yang fakta bukan opini.<sup>44</sup>

#### **E. Data dan Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data berdasarkan data primer dan data sekunder yaitu sebagai berikut:

1. Data primer adalah data yang dikumpulkan dan diperoleh secara langsung dari sumber aslinya, yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Adapun yang menjadi informan pada penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Tahun Akademik 2018/2019 Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta. Dari beberapa kriteria mahasiswa yang layak untuk dijadikan sumber data utama, nantinya diminta untuk memberikan keterangan terkait penelitian yang dilakukan oleh peneliti.
2. Data sekunder adalah sumber data yang diperoleh dari sumber-sumber tertulis. Data ini melainkan data yang sudah dibuat oleh orang lain atau laporan-laporan penulis terdahulu.

---

<sup>43</sup> Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Sukabumi: Jejak Publisher, 2018), Cet. 1, h.11.

<sup>44</sup> Muhammad Ramdhan, *Op.cit*, h.8.

Data juga dapat diperoleh melalui buku, jurnal, artikel, internet, maupun bacaan lainnya yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Dan juga peneliti bisa mendapatkan data dari pihak kampus, yaitu gambaran umum Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta.

## **F. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini dilakukan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

### **1. Observasi**

Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan penelitian secara teliti, serta pencatatan secara sistematis.<sup>45</sup>

Pengertian observasi menurut Kartono adalah studi yang disengaja dan sistematis pencatatan. Istilah observasi diarahkan pada kegiatan memperhatikan secara akurat, mencatat fenomena yang muncul dan mempertimbangkan hubungan antara aspek dalam fenomena tersebut.<sup>46</sup>

Dalam penelitian observasi ini peneliti melakukan pengamatan untuk mengetahui informasi-informasi yang dibutuhkan dengan orang-orang yang terlibat dalam penelitian ini.

---

<sup>45</sup> Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), Cet. 5, h.143.

<sup>46</sup> *Ibid*, h.144.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab dengan tatap muka antara pewawancara dan yang diwawancarai, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.<sup>47</sup>

Dalam metode wawancara terdapat dua pihak dengan kedudukan yang berbeda-beda dalam proses wawancara (*interview*). Pihak pertama berfungsi sebagai penanya, disebut sebagai *interviewer*, sedangkan pihak kedua berfungsi sebagai pemberi informasi sebagai *interviewee* atau informan.<sup>48</sup>

Dalam penelitian wawancara ini peneliti menggunakan wawancara terstruktur. Yaitu pedoman wawancara tertulis yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan kepada informan. Dalam wawancara terstruktur ini, peneliti akan mengajukan beberapa pertanyaan yang telah disiapkan kepada lima orang mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta Angkatan 2018 Tahun Akademik 2018/2019.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental

---

<sup>47</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2020), Cet.3, h.114.

<sup>48</sup> *Ibid*, h.160-161.

dari seseorang. Studi dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.<sup>49</sup>

Selanjutnya, dokumentasi yang telah diperoleh kemudian dianalisis (diurai), dibandingkan dan dipadukan membentuk suatu hasil kajian yang sistematis, padu dan utuh. Jadi, teknik dokumentasi bukan sekedar mengumpulkan dan menuliskan atau melaporkan dalam bentuk kutipan tentang dokumen yang dilaporkan dalam penelitian, melainkan hasil analisis terhadap dokumen-dokumen tersebut.<sup>50</sup>

Dalam penelitian ini, dokumentasi bisa berupa foto, rekaman dan transkrip hasil wawancara menggunakan narasumber yang bisa mendukung untuk memperkuat data.

## **G. Prosedur Analisis Data**

Langkah awal penulisan adalah mengumpulkan data, data-data yang akan digunakan diperoleh melalui model *Analysis interactive* dari Miles dan Huberman yang membagi kegiatan analisis menjadi beberapa bagian yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi data. Berikut ditampilkan gambar model "*Analysis Interactive*".<sup>51</sup>

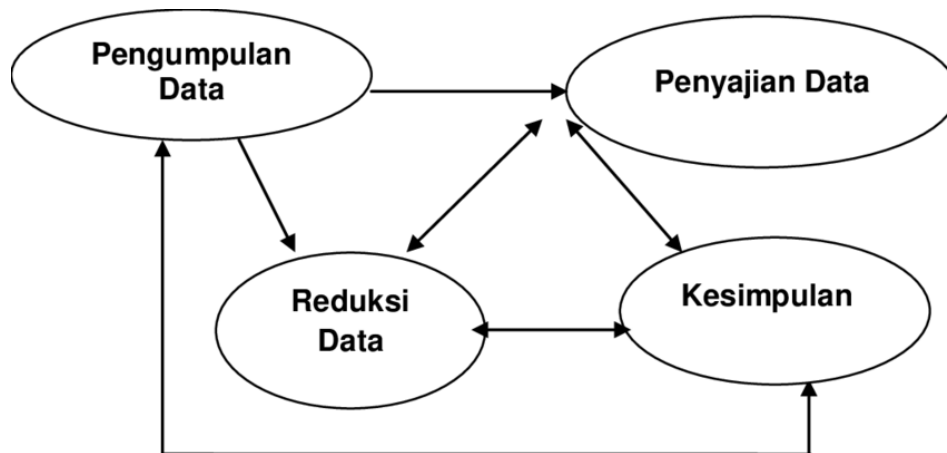
---

<sup>49</sup> *Ibid*, h.124.

<sup>50</sup> Imam Gunawan, *Op.cit*, h.183.

<sup>51</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), Cet. 27, h.246

**Gambar 3. 1**  
**Analisis Interaktif<sup>52</sup>**



### 1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dengan observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi atau gabungan ketiganya (triangulasi). Pengumpulan data dilakukan sehari-hari, mungkin berbulan-bulan, sehingga data yang diperoleh akan banyak. Pada tahap awal peneliti melakukan penjajahan secara umum terhadap situasi sosial atau objek yang diteliti, semua yang dilihat dan didengar direkam semua. Dengan demikian peneliti akan memperoleh data yang sangat banyak dan sangat bervariasi.<sup>53</sup>

### 2. Reduksi Kata

Reduksi data adalah proses seleksi yang menitikberatkan pada penyederhanaan, abstraksi, dan transformasi data perkiraan yang diperoleh dari catatan-catatan yang terekam di lapangan. Data yang diperoleh dari

<sup>52</sup> ResearchGate, [https://www.researchgate.net/figure/Gambar-31-Langkah-Langkah-Analisis-Miles-dan-Huberman\\_fig1\\_332091884/download](https://www.researchgate.net/figure/Gambar-31-Langkah-Langkah-Analisis-Miles-dan-Huberman_fig1_332091884/download), diakses 27 November 2021, pukul 12:24.

<sup>53</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Op.cit*, h.134.



lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Seperti telah dikemukakan, semakin lama peneliti ke lapangan, maka jumlah data akan semakin banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu perlu dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data.<sup>54</sup>

### 3. Penyajian Data

Penyajian data adalah kegiatan mengumpulkan informasi untuk mendukung kesimpulan dan tindakan. Data kualitatif dapat disajikan dalam bentuk teks naratif berupa catatan lapangan, matriks, bagan, jaringan dan grafik. Melalui penyajian data tersebut maka data terorganisasikan, tersusun sehingga dapat lebih mudah memahami apa yang sedang terjadi, apakah kesimpulannya benar atau tidak (menganalisis ulang).<sup>55</sup>

### 4. Kesimpulan

Langkah keempat dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Hubberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat dan mendukung. Tetapi, apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti

---

<sup>54</sup> *Ibid*, h.134-135.

<sup>55</sup> *Ibid*, h.137.

yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak karena rumusan masalah dalam penelitian masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan. Kesimpulan dalam temuan ini dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga, setelah diteliti menjadi lebih jelas argumentatif.<sup>56</sup>

#### **H. Validitas Data**

Validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kredibilitas (Credibility). Kredibilitas merupakan penetapan hasil penelitian kualitatif yang kredibel atau dapat dipercaya dari perspektif partisipan dalam penelitian tersebut. Sebab dari perspektif ini tujuan penelitian kualitatif adalah untuk mendeskripsikan atau memahami fenomena yang menarik perhatian dari sudut pandang partisipan. Partisipan adalah satu-satunya orang dapat menilai secara sah kredibilitas hasil penelitian tersebut. Strategi untuk meningkatkan kredibilitas data meliputi perpanjangan pengamatan, ketekunan penelitian, triangulasi, dan diskusi teman sejawat.<sup>57</sup>

---

<sup>56</sup> *Ibid*, h.141-142.

<sup>57</sup> Tim Panitia Pelaksana, *Buku Pedoman Praktikum Penelitian*, (Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2021), h.43.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum tentang Latar Penelitian**

##### **1. Sejarah Fakultas Agama Islam**

Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta (FAI-UMJ) pada awal mula berdirinya terdiri dari penggabungan tiga fakultas, yaitu Tarbiyah, Ushuluddin dan Syari'ah. Fakultas Tarbiyah didirikan pada tahun 1962, memiliki satu jurusan yaitu Pendidikan Agama Islam (PAI), beralamatkan di jalan Kramat Raya Nomor 49 Jakarta Pusat. Fakultas Ushuluddin didirikan pada tahun 1985, memiliki satu jurusan yaitu Dakwah, Fakultas Syari'ah didirikan pada tahun 1985, memiliki satu jurusan yaitu Peradilan Agama.<sup>58</sup>

Program studi Pendidikan Agama Islam sebagai salah satu program studi yang ada di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta sangat sadar dan peduli akan mutu akademiknya. Upaya peningkatan mutu akademik di Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam terus-menerus dilakukan sejalan dengan perubahan dan inovasi serta tekad Universitas Muhammadiyah Jakarta (UMJ) untuk menjadi perguruan tinggi yang lebih dinamis dalam merespons berbagai persoalan masyarakat dan bangsa. Sebagai wujud dari tanggung jawab tersebut, maka dilakukan

---

<sup>58</sup>[www.umj.ac.id](http://www.umj.ac.id) (diakses 7 Januari 2022), pukul 22:29.

langkah-langkah penataan UMJ dalam [www.umj.ac.id](http://www.umj.ac.id) (diakses pada tanggal 29 Mei 2021) 47 menghadapi persaingan yang semakin ketat dengan melakukan perubahan diberbagai bidang yang bukan hanya sebatas wacana tapi implementasi dari perubahan tersebut secara menyeluruh di lingkungan UMJ.<sup>59</sup>

Berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama RI Nomor 53 tahun 1994 tentang pendirian Fakultas, maka dipandang perlu melakukan penggabungan tiga Fakultas. Hal ini dilakukan demi efisiensi dan efektifitas kegiatan yang terkonsentrasi dalam satu fakultas. Penggabungan ketiga Fakultas tersebut tertuang dalam Surat Keputusan Dirjen Bimbaga Islam Departemen Agama RI Nomor E/198/96 tanggal 20 November 1996 tentang perubahan nama Program Strata Satu (S.1). Fakultas Tarbiyah, Syariah dan Ushuluddin menjadi Fakultas Agama Islam (FAI) dan penetapan kembali status Disamakan untuk jurusan Pendidikan Agama Islam (*Tarbiyah*), Diakui untuk jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (*Dakwah*), Terdaftar untuk jurusan Hukum Keluarga Islam (*Syariah*).<sup>60</sup>

Melalui SK Rektor Nomor 312 tahun 1995 tanggal 20 Oktober 1995, berdirilah Program Studi Magister Studi Islam dalam bidang Konsentrasi Pendidikan Islam, Pemikiran Islam, Hukum Islam, Ekonomi Islam, Peradaban Islam dan Masyarakat Islam.

Kemudian, melalui Surat Keputusan Dirjen Bimbaga Islam

---

<sup>59</sup>[www.umj.ac.id](http://www.umj.ac.id) (diakses 8 Januari 2022), pukul 10.30.

<sup>60</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Akademik*, (Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2017), h.1-2.

Departemen Agama RI Nomor E/71/97 tanggal 23 Mei 1977, jurusan Hukum Keluarga Islam (HKI) mengubah status dari Terdaftar menjadi Diakui dan mendapat status Disamakan melalui Surat Keputusan Dirjen Bimbaga Islam Departemen Agama RI E/284/1998 tanggal 3 September 1998. Sementara jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) memperoleh status Diakui berdasarkan Surat Keputusan Dirjen Bimbaga Islam Departemen Agama RI 431 tahun 1994 tanggal 25 Oktober 1994 dan status Disamakan diperoleh berdasarkan Surat Keputusan Dirjen Bimbaga Islam Departemen Agama RI Nomor E/284/1998 tanggal 3 September 1998.<sup>61</sup>

Program Studi Pendidikan Agama Islam sebagai salah satu program studi yang berada di bawah naungan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta dalam menjalankan kegiatan civitas akademiknya berpedoman pada Renstra dan Statuta di samping standar akademik Universitas dan Fakultas bagi penyusunan visi, misi, tujuan dan sasaran. Termasuk tata pamong, sumber daya manusia, prasarana dan sarana, keuangan, sistem informasi, kemahasiswaan, kurikulum, sistem penjaminan mutu, sistem pengelolaan, lulusan dan mutu program studi.<sup>62</sup>

Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta (UMJ) saat ini memiliki tujuh Program Studi, yaitu Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI), Program Studi Hukum Keluarga Islam (HKI),

---

<sup>61</sup> *Ibid*, h. 2.

<sup>62</sup> [www.umj.ac.id](http://www.umj.ac.id) (diakses 8 Januari 2022), pukul 11.45.

Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI), Program Studi Manajemen Perbankan Syariah (MPS), Program Studi Manajemen Zakat dan Wakaf (MAZAWA), Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan Program Studi Magister Studi Islam (MSI), semua prodi telah memperoleh status Terakreditasi dari Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN-PT).

## **2. Visi, Misi, Tujuan dan Sasaran Fakultas Agama Islam**

### **a. Visi**

Menjadi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta Tahun 2025 sebagai pusat studi yang bercitra islami, ilmiah, modern dan berorientasi pada upaya pembangunan masyarakat madani.<sup>63</sup>

### **b. Misi**

- 1) Mengembangkan studi-studi Islam sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman.
- 2) Memantapkan landasan moral dan akhlak karimah dalam kehidupan sehari-hari dikampus.
- 3) Memberikan kontribusi pemikiran bagi kemajuan dan masa depan Persyarikatan Muhammadiyah.
- 4) Mendorong terwujudnya masyarakat madani melalui program-program yang di kembangkan.<sup>64</sup>

---

<sup>63</sup> [www.umj.ac.id](http://www.umj.ac.id) (diakses 7 Februari 2022), pukul 22.18.

<sup>64</sup> [www.fai.umj.ac.id](http://www.fai.umj.ac.id) (diakses 7 Februari 2022), pukul 22:43.

c. Tujuan

- 1) Menghasilkan sarjana muslim yang berkahlak mulia, cakap, mandiri, berguna bagi masyarakat dan Negara, beramal menuju terwujudnya masyarakat utama, adil dan makmur yang diridhai Allah SWT.
- 2) Memajukan dan mengembangkan ilmu-ilmu keislaman untuk membangun masyarakat madani dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).<sup>65</sup>

d. Sasaran

- 1) Mewujudkan Catur Dharma Perguruan tinggi di Perguruan tinggi Muhammadiyah yang unggul di bidang pendidikan, pengajaran, penelitian, pengabdian kepada masyarakat dan Al-Islam Kemuhammadiyah.
- 2) Menjadi Fakultas Agama Islam yang profesional di bidang studi-studi Islam yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman.
- 3) Mewujudkan Fakultas Agama Islam sebagai lembaga yang menjadikan landasan moral dan akhlak karimah dalam kehidupan sehari-hari.<sup>66</sup>

---

<sup>65</sup> Tim Penyusun, *Op. cit.*, h.3.

<sup>66</sup> *Ibid.*, h.3-4.

### 3. Program Studi dan Akreditasi

Program Studi di lingkungan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta telah memiliki akreditasi, sebagai berikut:

a. Pendidikan Agama Islam Terakreditasi (B)

Berdasarkan SK BAN-PT Nomor: 5421/SK/BAN-PT/Ak-PPJ/S/IX/2020

b. Manajemen Perbankan Syariah: Terakreditasi (B)

Berdasarkan SK BAN-PT Nomor: 4795/SK/BAN-PT/Akred/S/XII/2017

c. Komunikasi dan Penyiaran Islam: Terakreditasi

Berdasarkan SK BAN-PT Nomor: 6984/SK/BAN-PT/Ak-PPJ/S/XI/2020

d. Hukum Keluarga Islam: Terakreditasi (B)

Berdasarkan SK BAN-PT Nomor: 5786/SK/BAN-PT/Ak-PNB/S/IX/2020

e. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah: Terakreditasi (B)

Berdasarkan SK BAN-PT Nomor: 181/SK/BAN-PT/Ak-PPJ/S/I/2020

f. Manajemen Zakat Wakaf: Terakreditasi (B)

Berdasarkan SK BAN-PT Nomor: 5778/SK/BAN-PT/Ak-PNB/S/IX/2020

g. Magister Studi Islam: Terakreditasi (A)

Berdasarkan SK BAN-PT Nomor: 4167/SK/BAN-



PT/Akred/M/X/2017<sup>67</sup>

#### 4. Fasilitas Sarana dan Prasarana

Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah menempati Gedung Perintis I, Jalan KH. Ahmad Dahlan Cirendeu Ciputat, Kota Tangerang Selatan dengan gedung 4 lantai. Fakultas Agama Islam merupakan gerbang masuk menuju fakultas-fakultas lain di lingkungan Universitas Muhammadiyah Jakarta dan memiliki fasilitas sarana akademik perkuliahan yang lengkap. Sarana Akademik meliputi sarana belajar dan diskusi mahasiswa yang memiliki fungsi yang relevan dan peningkatan mutu mahasiswa dan sivitas akademika yang lainnya. Dalam menunjang pelayanan terbaik kepada seluruh sivitas akademika sarana yang ada di FAI-UMJ diklasifikasi dalam beberapa kelompok yaitu:<sup>68</sup>

##### a. Sarana Pembelajaran

Meliputi alat presentasi dan diskusi, alat peraga, peralatan laboratorium yang digunakan untuk praktik.

##### b. Sumber Belajar

Sumber belajar meliputi: buku teks bahan ajar, majalah, artikel, jurnal nasional maupun internasional, *digital book*, internet, *cd rom* dan *e-journal*.<sup>69</sup>

Guna memenuhi sasaran dalam Catur Dharma Perguruan Tinggi yang bermutu dan mampu bersaing di era global, FAI-UMJ dituntut

---

<sup>67</sup> *Ibid.*, h.4.

<sup>68</sup> *Ibid.*, h.4-5.

<sup>69</sup> *Ibid.*, h.5.

memiliki sarana lengkap dan menyesuaikan dengan perkembangan teknologi di era ini, sehingga mahasiswa dan dosen terpicu untuk melaksanakan pembelajaran, penelitian dan pengabdian masyarakat yang berkualitas, sebagaimana juga dilaksanakan Perguruan Tinggi lainnya.

Fakultas Agama Islam telah terhubung dengan jaringan internet, baik lokal maupun regional, baik kabel maupun nirkabel (wireless/Access point). Seluruh mahasiswa dapat terhubung dengan koneksi internet. Komputer server disediakan untuk kebutuhan Hosting Website Fakultas, Sistem Informasi Akademik melalui SIKAD (Sistem Informasi Akademik).

## **5. Program Pendidikan dan Pengajaran**

### **a. Kompetensi Lulusan**

Kompetensi lulusan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta diharapkan:

- 1) Memiliki Akhlak Mulia, mampu membaca Al-Qur'an dengan benar beribadah sesuai tuntunan Rasulullah.
- 2) Memiliki kemampuan berkomunikasi dengan baik dalam Bahasa Indonesia, Bahasa Arab dan Bahasa Inggris.
- 3) Memiliki kemampuan dan pemahaman mengenai konsep dasar keislaman dan kemuhammadiyah yang terintegrasi dalam pengetahuan keilmuan dan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

4) Memiliki kemampuan menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan bidang keahliannya dalam kegiatan-kegiatan produktif dan memberikan pelayanan kepada masyarakat yang dilandasi sikap dan perilaku yang sesuai dengan tata kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

b. Sasaran Mutu

- 1) Sasaran lulusan mampu membaca Al Qur'an dan Hadis
- 2) Semua lulusan memiliki nilai IPK minimal 3.00<sup>70</sup>

## 6. Struktur Organisasi

Struktur organisasi FAI-UMJ terdiri atas beberapa unit kerja yang memiliki fungsi dan tujuan masing-masing sebagai berikut:

a. **Senat Fakultas**

Senat fakultas merupakan badan yang bersifat normatif tertinggi di Fakultas yang memiliki anggota terdiri dari tenaga pengajar dengan jabatan Lektor hingga Guru Besar, ditambah dengan Dekan, Wakil Dekan, Ka. Prodi dan beberapa dosen yang mewakili setiap Program Studi. Senat memiliki tugas memberikan pengarahan, pengaturan, pengawasan, pengembangan, penilaian dan pertimbangan kepada pimpinan Fakultas.

b. Fakultas

Merupakan unsur pelaksanaan sebagai tugas pokok Universitas dan dipimpin oleh Dekan yang bertanggung jawab kepada Rektor

---

<sup>70</sup> *Ibid.*, h.5-6.

Fakultas memiliki tugas dalam melaksanakan catur dharma islami, bertindak dan berfikir sesuai ajaran Muhammadiyah, pendidikan dan pengajaran, penelitian, pendidikan dan pengabdian kepada masyarakat dan melaksanakan pendampingan dalam pembinaan civitas akademika serta kegiatan administratif. Dekan dibantu oleh 3 orang Wakil Dekan yaitu :

- 1) Wakil Dekan I (Bidang Akademik)
- 2) Wakil Dekan II (Keuangan, Administrasi Umum dan Pengembangan SDM)
- 3) Wakil Dekan III (Kemahasiswaan, Alumni, Al Islam dan Kemuhammadiyah)<sup>71</sup>

c. Program Studi

Program studi merupakan unsur pelaksana dari Catur Dharma perguruan tinggi di bawah Fakultas yang dipimpin oleh seorang Ketua Program Studi yang bertanggung jawab langsung kepada Dekan. Dalam pelaksanaan tugas sehari-hari Ketua Program Studi dibantu oleh seorang sekretaris. Khusus untuk pelaksanaan praktikum dan sarana laboratorium dibantu oleh Kepala Laboratorium dan Laboran.

d. Unit Penunjang

Fakultas Agama Islam memiliki beberapa unit penunjang untuk memperkuat komitmen pelayanan bagi seluruh civitas akademika.

Unit itu terdiri dari:

---

<sup>71</sup> *Ibid.*, h.6.

- 1) Unit Kendali Mutu (UKM) memiliki tugas sebagai pendukung penjaminan mutu yang berada di lingkungan Program Studi.
- 2) Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P2M) memiliki tugas untuk mengkoordinir kegiatan KKN mahasiswa, penelitian dosen, menangani pengabdian dosen kepada masyarakat, serta mengkoordinir kegiatan diskusi dosen.
- 3) Kepada bagian Tata Usaha melaksanakan tugas pelayanan administrasi yang dibantu oleh Kasubag Akademik, Kasubag Kemahasiswaan dan Alumni, Kasubag Keuangan, Kepala Perpustakaan dan Kasubag Umum.<sup>72</sup>

Nama-nama Pejabat Struktural di lingkungan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta Periode 2021-2022.

- 1) Pimpinan Fakultas
  - a. Dekan: Dr. Sopa, M.Ag
  - b. Wakil Dekan I: Dr. Suharsiwi, M.Pd
  - c. Wakil Dekan II: Dra. Romlah Abdul Ghani, M.Pd
  - d. Wakil Dekan III: Nurhadi, M.A
- 2) Program Studi
  - a. Pendidikan Agama Islam: Busahdiar, M.A
  - b. Hukum Keluarga Islam: Drs. Fakhrurozi, M.A
  - c. Komunikasi dan Penyiaran Islam: Hadiyan, M.A

---

<sup>72</sup> *Ibid.*, h.7.

- d. Manajemen Perbankan Syariah: Dina Febriani, S.E, M.M.
- e. Manajemen Zakat Wakaf: Ali Idrus, M.Si.
- f. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah: Fatma Nurmulia,  
M.Pd
- g. Magister Studi Islam: M. Hilaly Basya, Ph. D

### 3) Lembaga Unit/Bagian

- a. Kepala Unit Penjamin Mutu: Dr. Rusjdy S. Arifin, M.Sc.
- b. Kepala Pusat P2M: Laely Farokhah, M. Pd
- c. Kepala Bagian Tata Usaha: Devi Fitria, S. Pd. I
- d. Kasubag Akademik, Kemahasiswaan dan Alumni: Imam  
Irawan, S. Kom
- e. Kasubag Keuangan, SDI dan Umum: Yayat Supiatul  
Hikmat, S. Pd
- f. Kasubag Perpustakaan: Kibar Sumanja, S. IP

### 4) Laboratorium

Kepala Laboratorium: Usman Alfarisi, SHI, M.Ag<sup>73</sup>

## **B. Temuan Penelitian**

### **1. Deskripsi Informan**

Dalam penelitian ini penulis melakukan observasi, wawancara dan

---

<sup>73</sup> *Ibid.*, h.8.

dokumentasi kepada informan. Informan yang diwawancarai penulis dalam skripsi ini terdiri dari lima Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta Angkatan 2018 Tahun Akademik 2018/2019. Adapun gambaran umum mengenai informan adalah sebagai berikut:

**a. Informan Pertama**

Nama : Alif Rabbani Yusuf  
TTL : Tangerang, 05 April 2000  
Alamat : Jl. H. Gadung VI No. 46 RT. 04 / RW. 05,  
Kelurahan Pondok Ranji, Kecamatan Ciputat Timur, Kota  
Tangerang Selatan.

**b. Informan Kedua**

Nama : Ahmad Nur Syahid  
TTL : Tangerang, 06 Agustus 1999  
Alamat : Batan Indah Blok k-60 RT. 05 / RW. 04, Kelurahan  
Kademangan, Kecamatan Setu, Kota Tangerang Selatan.

**c. Informan Ketiga**

Nama : Bustam Bahtiar  
TTL : Tangerang, 07 Juni 2000  
Alamat : Jln. Cijantra Gunung Batu RT. 04 / RW. 02,  
Kelurahan Cijantra, Kecamatan Pagedangan, Kabupaten Tangerang.

**d. Informan Keempat**

Nama : Bachru Alam Hidayat

TTL : Jakarta, 01 Juli 2000

Alamat : Jl. Kota Bambu Utara 2 RT. 08 / RW. 09, Kelurahan  
Kota Bambu Utara, Kecamatan Palmerah, Jakarta Barat.

**e. Informan Kelima**

Nama : Javando Virgandana

TTL : Jakarta, 21 Mei 1999

Alamat : Villa Mutiara Cinere Blok B 2 No. 33, Kelurahan  
Krukut, Kecamatan Limo, Kota Depok.

**2. Bagaimana Dampak Positif *Game Online* Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam?**

Untuk mengetahui dampak positif *game online* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam maka penulis menggunakan pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi.

Dampak positif adalah akibat baik atau pengaruh menguntungkan yang didapatkan dari berbagai hal atau peristiwa yang terjadi.

Sebagaimana yang telah peneliti wawancara kepada Alif Rabbani Yusuf, dia mengatakan:

“Menurut saya, dampak positifnya saya dapat penghasilan dari bermain *game*. Jadi, mainnya itu bukan cuman sembarang main tapi kadang saya mainin akun punya orang lain terus saya dibayar. Saya disini kan juga nge-joki<sup>74</sup>*game* dan buka *top-up game*<sup>75</sup> gitu. Itu dampak positifnya iya walaupun dapat pemasukannya tidak besar. Iya lumayan lah bisa hitung-hitung buat uang jajan.”<sup>76</sup>

---

<sup>74</sup> Joki artinya orang yang mengerjakan tugas orang lain dengan mendapat imbalan seperti uang.

<sup>75</sup> *Top-up game* artinya mengisi ulang atau penambahan saldo.

<sup>76</sup> Alif Rabbani Yusuf, Mahasiswa PAI, Wawancara oleh Mustika Rahmadani, Cirendeui, 09 Februari 2022.



Hal yang sama juga dikatakan oleh Ahmad Nur Syahida, dia mengatakan:

“Dampak positifnya itu saya dapat uang. Dengan saya melakukan cara *streaming* di *Facebook* biasanya disawer gitu dari satu dari kontrak sama *game*-nya atau satu laginya dari saweria atau *social base* gitu.”<sup>77</sup>

Dari apa yang dikatakan oleh mereka menunjukkan bahwa dampak positif dari *game online* yaitu mereka mendapat pemasukan dalam bermain *game online* dan juga jualan *top-up* untuk memanjakan para *gamers* yang membuat karakter dalam *game* mereka mainkan agar terlihat lebih keren dan menjadi lebih kuat.

Selain itu ada beberapa dampak positif lainnya yang dirasakan oleh Javando Virgandana, dia mengungkapkan:

“Dampak positifnya dalam bermain *game online* itu bisa menghilangkan rasa bosan, terus juga dapat menaikkan *mood* membuat saya senang dan semangat gitu aja sih.”<sup>78</sup>

Hal itu juga sama dikatakan oleh Bachru Alam Hidayat, dalam wawancaranya, dia mengatakan:

“Dapat uang soalnya saya nge-joki *game*. Selain itu dampak positifnya bisa menghilangkan stress terus juga bisa jadi terkenal lewat *YouTube*.”<sup>79</sup>

---

<sup>77</sup> Ahmad Nur Syahida, Mahasiswa PAI, Wawancara oleh Mustika Rahmadani, Cirendeu, 11 Februari 2022.

<sup>78</sup> Javando Virgandana, Mahasiswa PAI, Wawancara oleh Mustika Rahmadani, Cirendeu, 18 Februari 2022.

<sup>79</sup> Bachru Alam Hidayat, Mahasiswa PAI, Wawancara oleh Mustika Rahmadani, Cirendeu, 11 Februari 2022.

Hal itu sama seperti yang dikatakan oleh Bustam Bahtiar, dia mengatakan:

“Jadi buat hiburan aja sih kadang main bareng sama teman-teman soalnya asik bermain *game* kan bisa buat menghilangkan stress juga. Terus juga jadi punya banyak teman dan melatih kesabaran banget sih main *game* tuh apalagi kalau lagi kalah mainnya.”<sup>80</sup>

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan kepada mahasiswa, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa *game online* memiliki dampak positif pada mereka yaitu, mendapatkan penghasilan dalam bermain *game*, menghilangkan stress dan bosan, membuat senang dan semangat menjadi *good mood* (suasana hati menjadi baik), memiliki banyak teman, melatih kesabaran dalam bermain *game*, dan juga bisa menjadi terkenal lewat *Social Media*.

### **3. Bagaimana Dampak Negatif *Game Online* Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam?**

Selain dampak positif, *game online* ini memiliki dampak negatif bagi para pemainnya seperti yang dikatakan oleh Bachru Alam Hidayat, dia mengatakan:

“Kalau menurut saya dampak negatif dari *game online* ini saya kurang tidur karena terlalu asyik bermain *game* sampai saya kehilangan rasa kantuk, banyak waktu juga yang terbuang seharusnya saya melakukan kegiatan yang lebih penting malah ini saya abaikan lebih dulu, terus banyak menghabiskan uang juga untuk bermain *game online*. Soalnya saya kan walaupun nge-joki *game online* tapi saya tidak setiap hari dapat uang. Makanya saya suka menghabiskan uang juga kalau bermain *game online*. Jujur, saya juga sudah kecanduan sih bermain *game online* ini saya bisa menghabiskan waktu berjam-jam sekitar 5-6 jam sehari.”<sup>81</sup>

---

<sup>80</sup> Bustam Bahtiar, Mahasiswa PAI, Wawancara oleh Mustika Rahmadani, Cirendeui, 11 Februari 2022.

<sup>81</sup> Bachru Alam Hidayat, Mahasiswa PAI, Wawancara oleh Mustika Rahmadani, Cirendeui, 11 Februari 2022.

Hal yang sama juga dikatakan oleh Ahmad Nur Syahida dalam wawancaranya dengan peneliti, dia mengatakan:

“Dampak negatifnya yang saya rasakan itu mata sakit sih karena terlalu sering menatap monitor dan jam tidur juga jadi terganggu karena saya sudah tidak sadar bermain berjam-jam lamanya sehingga membuat saya kesulitan untuk tidur cepat di malam hari. Jadinya saya juga selalu terlambat bangun kalau pagi, maka akan keterusan tidurnya sampai siang hari.”<sup>82</sup>

Dampak negatif *game online* tersebut juga sama seperti yang dialami oleh Alif Rabbani Yusuf, dia mengatakan:

“Karena saya sekarang sering nge-joki *game* yaitu *mobile legends* dampak negatif yang sangat terasa itu lupa waktu dan membuat mata jadi sakit. Iya saya pernah dapet orderan yang nominal bayarannya lumayan cukup besar maka dari nge-joki itulah saya jadinya lupa waktu bahkan sampai saya sakit. Kadang juga kalau lagi ramai orderan saya memang benar-benar lupa akan waktu.”<sup>83</sup>

Hal itu pun juga sama seperti yang diungkapkan oleh Bustam Bahtiar, dia mengatakan:

“Namanya bermain *game online* pasti butuh kuota internet, saya boros sekali memakai kuota internet gara-gara bermain *game* tidak dirumah dan juga di kampus. Karena kalau dirumah saya belum punya WiFi mungkin kalau di kampus bisa pakai *WiFi* kampus atau *hotspot* sama teman, itu kalau temannya juga mau sih. Saya sendiri juga sering rasakan kerjaan saya sering terbengkalai. Kadang juga saya terlambat mengumpulkan tugas ya karena terlalu asyik bermain *game* dan saya juga sering lihat teman-teman saya yang sering bermain *game* menjadi tidak disiplin dan bertanggung jawab sama tugas dan kewajibannya menjadi mahasiswa kaya lupa mengumpulkan tugas kuliahnya terus lupa juga sama Shalatnya.”<sup>84</sup>

---

<sup>82</sup> Ahmad Nur Syahida, Mahasiswa PAI, Wawancara oleh Mustika Rahmadani, Cirende, 11 Februari 2022.

<sup>83</sup> Alif Rabbani Yusuf, Mahasiswa PAI, Wawancara oleh Mustika Rahmadani, Cirende, 09 Februari 2022.

<sup>84</sup> Bustam Bahtiar, Mahasiswa PAI, Wawancara Oleh Mustika Rahmadani, Cirende, 11 Februari 2022.

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Javando Virgandana dari hasil wawancara yang penulis peroleh. Dia mengungkapkan:

“Pertama, kurangnya waktu tidur paling ya karena begadang kan mainnya walaupun kalah mulu juga mainnya tetap aja begadang. Terus kuota abis cuma-cuma, terus suka marah-marah juga kalau mainnya lagi kalah gitu tapi ga marah juga sih lebih ke kesel gitu itu aja paling.”<sup>85</sup>

Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa terdapat beberapa dampak negatif bermain *game online* pada mahasiswa yaitu kecanduan, kurang tidur, banyak waktu yang disia-siakan, membuat mata sakit, menghabiskan uang untuk membeli paket internet, lupa dengan tugas-tugas kuliah, lupa Shalat dan bisa juga membuat emosi marah dan kesal jika sering bermain *game online* tersebut itu kalah. Dengan demikian, dampak negatif *game online* ini juga dapat berdampak kepada perilaku seorang mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam.

Untuk menjadi seorang guru Pendidikan Agama Islam yang profesional, berkepribadian Islami serta memiliki kompetensi akademik, pedagogik, sosial, kepemimpinan dan terampil salah satunya yaitu harus memiliki perilaku seorang guru yang baik. Tapi faktanya, saat peneliti melakukan pengamatan masih ada beberapa mahasiswa Pendidikan Agama Islam yang kurang memiliki perilaku yang baik dalam perkuliahan. Maka dari itu, ada beberapa implikasi yang menyebabkan perilaku mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam yang membuat mereka menjadi

---

<sup>85</sup> Javando Virgandana, Mahasiswa PAI, Wawancara oleh Mustika Rahmadani, Cirendeu, 18 Februari 2022.

kecanduan saat bermain *game online* tanpa disadari bisa merusak perilaku mereka dalam kehidupannya sehari-hari.

#### **4. Bagaimana Implikasi Pada Perilaku Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam?**

Segala sesuatu pasti memiliki implikasi atau pengaruh atau konsekuensi. Pasti ada sebab dan akibat. Misalnya, seseorang yang berbuat baik akan menuai hasil dari perbuatan itu. Mereka yang berbuat jahat juga akan merasakan akibat dari perbuatannya. Semuanya memiliki konsekuensi. Seseorang yang beribadah kepada Allah SWT dengan taat pasti akan bahagia, dan dilihat dari hasil perbuatannya, hidupnya akan tentram, bebas dari bencana dan musibah. Tidak ada keputusan yang salah, yang ada hanyalah konsekuensi pilihan ini harus diterima. Seperti halnya bermain *game online*, hal ini tidak ada yang salah, yang salah adalah pemain tidak bisa mempergunakan waktu dan memilih waktu yang tepat secara tidak bijaksana, menyeimbangkannya dengan aktivitas belajar dan aktivitas sehari-hari lainnya.

Seperti halnya yang diungkapkan oleh Bachru Alam Hidayat mengenai kegiatan bermain *game online* yang mengganggu aktivitas belajar dan aktivitas hariannya, dia mengatakan bahwa:

“Kalau belajar mah jarang banget paling belajar pas lagi mau UTS (Ujian Tengah Semester) dan UAS (Ujian Akhir Semester) doang. Pernah sih pas lagi kuliah *online* lagi nge-*zoom* karena emang kuliah *online* itu ngebosenin jadi waktu teman presentasi saya buka aplikasi *game mobile legends* kan bisa ya di handphone jendelanya kita tukar tapi saya ngga keluar dari *zoom* cuman nama saya doang yang tertera disitu, sayanya mah main *game*. Kalau misalnya buat tugas kuliah ya kan kita banyak teman sekelas saling ngingetin lewat grup *whatsapp*

kelas buat ngerjain kalau ada tugas gitu. Tapi, karena saya punya pacar sekelas kadang suka minta tolong sama dia buat bantuin tugas. Biasanya kalau ada sebagian mahasiswa yang dikenal *gamers* gitu di dalam kelasnya biasanya kalau dapat tugas kelompok pasti bagiannya dapat ngerjain PPT (PowerPoint) gitu. Jadi saya dengan teman saya pun enak nggak nyari materi makalah hanya ngerjain PPT (PowerPoint) nya aja.”<sup>86</sup>

Pernyataan tersebut juga diperkuat oleh Bustam Bahtiar, dia menyatakan bahwa:

“Iya keganggu waktu dulu belajar, tapi sekarang karena udah fokus ngerjain skripsi Alhamdulillah agak berkurang dan tidak terus-menerus mainnya. Apalagi kalau dulu itu jika sudah kumpul dengan teman-teman dan main *game online* bareng sama mereka itu sampe lupa waktu sih ga cuman belajar, Shalat juga kadang sampai lupa.”<sup>87</sup>

Hal yang sama juga dikatakan oleh Javando Virgandana, dia mengatakan:

“Kalau buat belajar nggak terganggu sih, palingan itu misalnya kalau lagi ada tugas kampus itu masih bisa ke kejar ngerjainnya H-1 atau nggak pas hari H ngerjainnya sebelum mata kuliah dimulai. Anak mahasiswa lain juga gitu sama walaupun dia bukan *gamers* tapi, mereka jarang juga belajar benar kata Bachru Alam Hidayat belajar hanya untuk UTS (Ujian Tengah Semester) dan UAS (Ujian Akhir Semester) saja.”<sup>88</sup>

Sementara itu diungkapkan oleh Alif Rabbani Yusuf dari hasil wawancara yang peneliti peroleh, dia mengungkapkan bahwa:

“Saya ngga pernah belajar, belajar kalau cuman buat UTS (Ujian Tengah Semester) dan UAS (Ujian Akhir Semester) itu juga jarang-jarang juga belajarnya ngga kaya teman-teman yang lain kalau mau ujian benar-benar belajar gitu. Kalau misalkan ada tugas mandiri atau tugas kelompok, pasti diingetin sama ketua kelas melalui *whatsapp*

---

<sup>86</sup> Bachru Alam Hidayat, Mahasiswa PAI, Wawancara oleh Mustika Rahmadani, Cirendeui, 11 Februari 2022.

<sup>87</sup> Bustam Bahtiar, Mahasiswa PAI, Wawancara Oleh Mustika Rahmadani, Cirendeui, 11 Februari 2022.

<sup>88</sup> Javando Virgandana, Mahasiswa PAI, Wawancara oleh Mustika Rahmadani, Cirendeui, 18 Februari 2022.

nah kalau yang tugas kelompok saya sering banget dijadikan presenter dalam kelompok mungkin karena teman-teman saya tahu orangnya suka main *game* terus malas juga ngerjain tugas kelompok makanya saya sering dijadikan pemateri dalam kelompok.”<sup>89</sup>

Kemudian menurut Ahmad Nur Syahida, dia mengatakan bahwa:

“Kalau untuk aktivitas belajar Alhamdulillah tidak terganggu, karena perkuliahan sekarang kan sudah *online* saya ngga tau kenapa malah dengan adanya perkuliahan *online* ini saya masih bisa ikut serta dalam perkuliahan, berbeda dengan belajar *offline* karena saya kuliah *online* lewat *handphone* saya juga bisa sambil main *game* di komputer, jadi kuliah jalan main *game* juga jalan. Untuk masalah tugas kampus atau kewajiban yang lainnya saya ngga munafik orangnya saya pernah ninggalin Shalat atau melaksanakannya pas berdekatan mau masuk Adzan berikutnya. Untuk tugas kampus tetap saya kerjakan walaupun ngerjainnya udah H-1.”<sup>90</sup>

Dari pernyataan informan-informan diatas dapat di garis bawahi bahwasannya mereka bermain *game online* kurang memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya. Maka dari itu, banyak sekali godaan yang menghambat mereka untuk belajar dan mengerjakan tugas-tugas kuliah, contohnya mereka lebih memilih mengerjakan tugas dengan dekat hari H-nya, tidak mengerjakan Shalat, dan lebih memilih main *game online* bareng dengan teman-temannya.

Kemudian apakah dengan bermain *game online* ini mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam.

Menurut Bustam Bahtiar dalam wawancaranya, dia mengatakan bahwa:

“Bermain *game online* ini tidak bisa disalahkan menurut saya, karena jika prestasi turun yang bisa disalahkan hanya diri sendiri yang lalai dengan kewajiban kita sebagai mahasiswa dalam akademik. Saya juga

---

<sup>89</sup> Alif Rabbani Yusuf, Mahasiswa PAI, Wawancara oleh Mustika Rahmadani, Cirendeu, 09 Februari 2022.

<sup>90</sup> Ahmad Nur Syahida, Mahasiswa PAI, Wawancara oleh Mustika Rahamadani, Cirendeu, 11 Februari 2022.

menyesal dulu saya orangnya sering banget main *game* sehingga sekarang saya sadar bahwa bermain *game online* hanya sekedar buat hiburan saja. Sekarang saya kan sudah tertinggal jauh dengan teman sekelas saya malah ada yang sudah sidang. Saya sendiri belum masih mengerjakan proposal jadi semua itu sudah menjadi pembelajaran buat diri saya sendiri.”<sup>91</sup>

Sementara menurut Javando Virgandana, dia menyatakan bahwa:

“Alhamdulillah sampai saat ini tidak berpengaruh soalnya yang saya rasakan justru dengan bermain *game online* itu membuat saya senang ketika saya pusing dalam belajar.”<sup>92</sup>

Hal itu juga sama dikatakan oleh Ahmad Nur Syahida, dia mengatakan:

“Prestasi tidak ada yang menurun karena saya masih mengimbangi antara bermain *game online* dan kuliah jadi masih bisa mengatur waktu walaupun emang agak capek ya, disisi lain saya juga *gamers* suka *streaming* sampai larut malam.”

Sedangkan menurut Bachru Alam Hidayat memberi pernyataan, dia menyatakan bahwa:

“Karena saya juga udah kecanduan bermain *game* jadi cuek sama prestasi nggak terlalu mikirin, yang penting saya lulus aja deh dari kuliah. Soalnya sekarang udah semester akhir udah pengen cepata-cepat cari kerja aja biar ada penghasilan.”<sup>93</sup>

Hal yang sama juga dikatakan oleh Alif Rabbani Yusuf, dia mengatakan bahwa:

“Prestasi Alhamdulillah masih aman, tapi waktu itu pernah ngulang mata kuliah mungkin karena saya terlalu cuek ya jarang melihat nilai-

---

<sup>91</sup> Bustam Bahtiar, Mahasiswa PAI, Wawancara Oleh Mustika Rahmadani, Cirendeui, 11 Februari 2022.

<sup>92</sup> Javando Virgandana, Mahasiswa PAI, Wawancara oleh Mustika Rahmadani, Cirendeui, 18 Februari 2022.

<sup>93</sup> Bachru Alam Hidayat, Mahasiswa PAI, Wawancara oleh Mustika Rahmadani, Cirendeui, 11 Februari 2022.



nilai mata kuliah jadi saya ngga sadar kalau ada nilai saya yang jelek.”<sup>94</sup>

Jadi, bermain *game online* pada prestasi belajar mereka ada yang kurang baik dan ada juga yang masih stabil karena semua itu tergantung pada pribadinya masing-masing mahasiswa tersebut. Jika dia berusaha pasti akan menuai hasil yang dia inginkan tetapi jika dia malas maka akan menuai hasil yang tak diinginkan.

### C. Pembahasan Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, dari data yang didapatkan di lapangan dan dianalisis peneliti akan melakukan pembahasan temuan penelitian. Pembahasan ini dimaksudkan untuk menjabarkan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dipahami. Pembahasan temuan penelitian ini peneliti dapatkan dari proses observasi (pengamatan), hasil wawancara dengan narasumber yang terkait yang dilakukan peneliti dalam penemuan hasilnya dan dokumentasi. Dalam pembahasan hasil temuan penelitian akan dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Dampak Positif *Game Online* Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam

*Game online* pada dasarnya sama seperti sebuah koin yang memiliki dua permukaan yang berbeda. Artinya, *game online* memiliki pengaruh atau dampak yang saling bertolak belakang tergantung pada pemakaiannya.

Dampak positif *game online*:

---

<sup>94</sup> Alif Rabbani Yusuf, Mahasiswa PAI, Wawancara oleh Mustika Rahmadani, Cirendeu, 09 Februari 2022.

a. Melatih Kemampuan Strategi

Permainan *game online* akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin.

b. Meningkatkan Konsentrasi

Kemampuan konsentrasi pemain *game online* akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah *game* maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.

c. Meningkatkan Koordinasi Tangan dan Mata

Orang yang bermain *game* dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan.

d. Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris

Kebanyakan *game online* menggunakan bahasa inggris dalam pengoperasiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa inggris.<sup>95</sup>

Dampak positif *game online* dari beberapa sumber telah mengumpulkan macam-macam dampak positif dari bermain *game online*. Bermain *game online* memberikan satu latihan yang sangat efektif kepada otak. Sejumlah besar dari mereka membutuhkan keterampilan berpikir

---

<sup>95</sup> Tri Rizki Ariantoro, "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar", dalam *Jurnal JUTIM*, Vol. 1, No. 1, 2016, h.47.

abstrak dan tingkat tinggi untuk menang keterampilannya adalah sebagai berikut:

- a. Pemecahan masalah dan logika.
- b. Perhatian dan motivasi yang lebih.
- c. Koordinasi tangan-mata, motorik dan kemampuan *special*.
- d. Mengajar anak-anak sumber daya dan manajemen keterampilan.
- e. Multitasking.
- f. Membuat analisa dan keputusan yang cepat.

Kerja tim ketika bermain dengan orang lain.<sup>96</sup>

Dampak positif *game online* pemain *game* atau disebut dengan *gamers* mereka mampu melatih temannya atau pemainnya untuk memenangkan permainan dengan cara cepat dan juga mendapatkan poin atau nilai yang diinginkan. Dampak positifnya diantaranya yaitu:

- a. Meningkatkan Konsentrasi

Dengan sering bermain maka akan melatih konsentrasi pemain, konsentrasi tersebut akan meningkat karena mereka mencoba berfikir untuk menyelesaikan misi atau tugasnya.

---

<sup>96</sup> Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka GAME ONLINE : Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Magetan: CV. AE Media Grafika, 2019), Cet. 1, h.28-30.

b. Koordinasi mata dan tangan akan meningkat.

c. Meningkatnya Kemampuan

Membaca karena dengan bermain *game online* ketidaktahuan mereka dalam menjalankan permainannya akan membuat mereka cenderung membaca, sehingga minat membaca akan menambah.

d. Melatih Bahasa Inggris

*Game online* kebanyakan menggunakan bahasa inggris dalam mengoperasikannya. Dengan bermain *game online* akan melatih memperbanyak kosakata dalam bahasa inggris dan meningkatkan kemampuan berbahasa inggris dengan cara bermain *game online*.<sup>97</sup>

Selain itu, dampak positif dalam bermain *game online* adalah :

a. Menghasilkan kemampuan otak untuk mengasah atau menganalisis sesuatu menjadi lebih meningkat.

b. Lebih mudah untuk memecahkan masalah.

c. Kreatif dan imajinatif.<sup>98</sup>

Dampak positif lainnya yang dapat ditimbulkan saat *bermain game online*, diantaranya:

a. Memanfaatkan *game online* agar terlepas dari stress.

b. Mengasah kemampuan berfikir cepat.

c. Kemampuan berbahasa inggris.

---

<sup>97</sup> Salsabila Senja Safitri, "Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta", dalam *Jurnal Edumaspul*, Vol. 4, No. 1, 2020, h.366.

<sup>98</sup> Fahlepi Rona Doni, "Dampak Game Online Bagi Penggunaanya", dalam *Indonesian Journal on Software Engineering*, Vol. 4, No. 2, 2018, h.5.

- d. Meningkatkan pengetahuan baru dan menambah rasa ingin tahu tentang *game online* tersebut bagaimana untuk bermain dengan bagus sehingga dapat memenangkan pertandingan.<sup>99</sup>

*Game online* dapat dimainkan dengan alat digital seperti *smartphone*, laptop atau komputer. Tetapi, tidak dapat dipungkiri bahwa zaman sekarang ini tidak sedikit orang yang memiliki *smartphone* karena fiturnya yang amat canggih. Jika, dilihat dari sudut pandang yang lain *game* pada dasarnya baik dan memiliki dampak positif untuk pemainnya. Berikut beberapa dampak positif saat seseorang bermain *game online* adalah:

- a. Mendapatkan teman baru.
- b. Dapat berbicara berbahasa asing.
- c. Meluapkan stress.
- d. Bahkan bisa menjadi *gamers* sebagai profesi.<sup>100</sup>

Dari pemaparan diatas peneliti menganalisis bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam yang bermain *game online* akan merasa senang dan tidak bosan, dapat menghilangkan stress, dapat penghasilan dalam bermain *game*, menaikkan *good mood* (suasana hati yang baik), melatih kemampuan strategi dan juga melatih kesabaran dalam bermain *game*.

Hal itu bisa dilihat dari hasil temuan penelitian mahasiswa yang sering bermain *game online* selama berjam-jam membuat mereka nyaman dengan

---

<sup>99</sup> Sulasti Na'ran dan M. Ridwan Said Ahmad, *Op. cit.*, h.106.

<sup>100</sup> Satria Sagara dan Achmad Mujab Masykur, "Gambaran Online Gamer", dalam *Jurnal Empati*, Vol. 7, No. 2, 2018, h.422.

bermain sehingga tanpa disadari mereka telah terkena dampak negatif akibat bermain *game online*.

## **2. Dampak Negatif *Game Online* Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam**

Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* yang artinya berlebihan dalam bermain *game*. Dari sini terlihat bahwa *game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.

Adapun akibat dari dampak negatif bermain *game online* dapat memberikan efek samping kecanduan, ketergantungan dan dapat merubah perilaku seseorang antara lain sebagai berikut:

- a. Bila seseorang memainkan *game* yang membutuhkan konsentrasi, maka dampak psikologi yang dirasakan adalah akan merasa penasaran sehingga mengabaikan apa saja demi memenangkan permainan itu.
- b. Mahasiswa yang sudah kecanduan *game* akan menjadi sering lupa dengan kewajibannya. Seperti malas makan, mandi, cuek, kurang peduli dan lupa dengan tugas kuliahnya.
- c. Mengganggu kinerja organ tubuh. Seperti begadang, terlambat bangun pagi, kurang fokus dan tidak konsentrasi.
- d. Mempengaruhi psikis seorang dari sikap mental yang suka memaki dan mengejek lawan main karena emosi yang tidak stabil.<sup>101</sup>

---

<sup>101</sup> Gilbert Luis Ondang, *et.al, Op. cit.*, h.9.

Tidak semua orang dapat mengontrol kegiatan bermain *game online* dengan baik, bermain sampai lupa waktu sehingga menjadi kecanduan. Beberapa banyak pengguna *game online* juga lalai dengan kewajibannya hanya demi bermain.

Banyak faktor yang dapat menimbulkan kecanduan *game online*, salah satunya adalah pemain tidak dapat menuntaskan permainan hingga akhir, karena pada dasarnya *game online* ini telah dirancang dengan sedemikian rupa untuk terus dimainkan oleh pemainnya. Faktor penyebab lainnya faktor yang memotivasi siswa untuk bermain *game online* adalah hobi, suka saja, iseng dan bosan di rumah sehingga *game* ini menjadi jalan alternatif untuk menghilangkan rasa bosan.<sup>102</sup>

Dampak negatif ini timbul karena banyak dari pengguna yang menyalahgunakan bermain *game online* sehingga yang dikhawatirkan akan semakin buruk bagi perkembangan mental pelajar maupun non- pelajar dalam menjalani fase perkembangan dewasa awal maupun dalam menjalankan peran sebagai penyandang status mahasiswa. Berikut ini adalah macam-macam dampak negatif dari *game online*, yaitu :

- a. Menurunnya semangat belajar mahasiswa.
- b. Hilangnya budaya interaksi sosial.

---

<sup>102</sup> Rizki Yonandi dan Mochammad Nursalim, "Kecanduan Game online (Profil Pecandu, Faktor Penyebab dan Penanganannya)", dalam *Jurnal BK UNESA*, Vol. 11, No. 5, 2020, h.769.

- c. Pelajar yang kecanduan game online dapat memicu tindakan deskruktif yang dapat merugikan orang lain. Contohnya mengambil uang orang tua atau mengambil uang orang lain.
- d. Keasyikan bermain hingga lupa waktu.
- e. Minimnya interaksi dengan dunia nyata.
- f. Merusak mata.<sup>103</sup>

Selain itu dampak negatif juga merusak tugas kita terhadap agama, yaitu:

a. Meninggalkan Shalat

*Game-game* ini menarik para pemain untuk duduk didepan layar selama berjam-jam. Setiap kali mereka menuntaskan level, mereka melanjutkan ke level berikutnya yang lebih mengasyikkan dan menarik.

Akibatnya, akan sulit bagi pemain untuk meninggalkan *game-game* ini dan bangkit, bahkan untuk shalat. Sehingga, mereka menunda shalat hingga waktunya habis dan bahkan dapat menyebabkan mereka meninggalkan shalat sama sekali.

b. Membangkang Kepada Orang Tua

Beberapa dari pemain menghabiskan hampir seluruh harinya di depan *smartphone*. Mereka tidak suka bersama orang-orang sehingga menjauhi mereka, lebih memilih bermain *game*. Ini akan membuat

---

<sup>103</sup> Meidy D. Ar Noya dan Jenny M. Salamor, "Dampak Kecanduan Game Online Mahasiswa Bimbingan dan Konseling (Studi Tentang Kebiasaan Mahasiswa Bermain Game Online di Universitas Hein Namotemo)", dalam *Jurnal Bimbingan dan konseling Terapan*, Vol. 5, No. 1, 2021, h.20-21.



pemain membangkang kepada orangtua dan tidak menuruti perintahnya, supaya pemain tidak perlu meninggalkan *game* mereka.

c. Memutuskan Hubungan Persaudaraan

Jika seorang anak atau anak muda duduk di depan *smartphone* pada waktu bebas mereka, kapankah mereka punya waktu untuk menjalin ikatan persaudaraan? kapan mereka akan menjenguk kakek, nenek, paman dan saudara-saudara mereka? Sebenarnya *game-game* ini bahkan dapat menyebabkan perselisihan di dalam keluarga, antara persaudaraan dan sosial.

d. Menciptakan Perselisihan dan Masalah Sesama Teman

Mereka memainkan *game-game* ini dengan teman-teman mereka di warnet, di kosan, atau di warkop bahwa dari beberapa dari *game-game* ini mengorbankan amarah, kegelisahan dan temperamen. Sehingga seorang teman memutuskan hubungan dengan yang lainnya setelah menyelesaikan satu *game*. Mereka menunjukkan bagaimana *game* itu yang pada awalnya santai dan menyenangkan kemudian berubah menjadi kompetisi, yang berujung kekerasan dan pemutusan hubungan.

e. Menganggap Biasa yang Diharamkan Selama Bermain

Salah satu cara berjudi telah tersebar di generasi muda akibat bermain *game* yaitu taruhan saat bermain *game*. Dua pemain

memainkan *game* yang sama dan yang kalah membayar *game* itu atau membelikan makan atau minum.

Sudah banyak diketahui bahwa metode pembayaran seperti ini tidak diperbolehkan dan merupakan tipe judi yang terlarang dalam Islam.<sup>104</sup>

Sebagai mahasiswa yang sedang mendalami Pendidikan Agama Islam sudah seharusnya mereka memiliki ketaatan beribadah yang baik kepada Allah SWT, sebab mereka lebih memahami ajaran-ajaran Agama Islam dibandingkan dengan mahasiswa yang lain. Dengan dampak negatif *game online* ini menyebabkan mahasiswa itu menjauh dari Tuhannya karena mereka lupa akan waktu kewajiban Agamanya. Yaitu lupa beribadah kepada Tuhan karena keasyikan bermain *game online*.

Beribadah kepada Tuhan adalah kewajiban setiap orang beragama. Maka dengan itu, Ibadah dalam Islam merupakan tugas dan tanggung jawab manusia yang harus dilakukan untuk mendapatkan kemaslahatan dan kebaikan dalam hidupnya.<sup>105</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas dapat dianalisis bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam yang suka bermain *game online* akan banyak timbul dampak negatif yang sesuai teori dari dampak negatif bermain *game online*.

---

<sup>104</sup> Muhammad Al-Munajjid, *Bahaya Game*, (Solo: PT. Awqam Media Profetika, 2016), Cet. 1, h.49-54.

<sup>105</sup> Abdul Haris, *et.al.*, “Pengaruh game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang”, dalam *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, Vol. 13, No. 2, 2021, h.100.

Hal itu bisa dilihat dari hasil temuan penelitian yang merusak perilaku mahasiswa yaitu kecanduan, kurang tidur, banyak waktu yang disia-siakan, membuat mata sakit, menghabiskan uang untuk membeli paket internet, lupa dengan tugas-tugas kuliah, lupa Shalat dan bisa juga membuat emosi marah dan kesal jika sering bermain *game online* tersebut itu kalah.

Dari semua dampak negatif tersebut, akan mengacu kepada tugas dan kewajibannya sebagai mahasiswa yang berakibatkan mereka lupa mengerjakan tugas, lupa mengumpulkan tugas, terlambat mengumpulkan tugas, lupa absen kuliah, hanya sekedar absen bahkan tidak masuk dalam perkuliahan dan lupa shalat kepada Tuhannya.

### **3. Implikasi Pada Perilaku Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam**

Saat ini *game online* dianggap salah satu media hiburan yang menarik di kalangan seluruh usia khususnya mahasiswa. Kebanyakan mahasiswa berpikir *game* adalah cara terbaik bagi mereka untuk melepaskan lelah atau stress dari banyaknya tugas kuliah yang mereka jalani. Tapi, tidak sedikit orang berpikir bahwa bermain *game online* dapat berdampak buruk untuk kehidupan manusia. Sehingga munculnya rasa kecanduan dalam diri mahasiswa akan membuat mereka semakin kurang mengontrol dirinya, yaitu lupa apa yang harus mereka lakukan.

Pada awalnya, seseorang memainkan *game online* hanya untuk mengisi waktu luang, menghilangkan stres atau penat, atau sebagai tempat untuk berkenalan dengan orang lain atau teman baru. Namun kemudian,

kegiatan bermain *game* ini dapat menjadi rutin jika mahasiswa merasa senang dan mendapatkan kepuasan tertentu dari kegiatan bermain *game online* tersebut.

Sehingga banyak orang yang kecanduan karena menemukan sekelompok teman dan memiliki tujuan yang sama. Kecanduan ini dapat berkembang karena seorang anak dapat memahami apa yang dimaksud dengan sekelompok teman atau manfaat yang didapatnya. Biasanya seseorang sudah kecanduan bermain *game online* sejak Sekolah Menengah Atas (SMA). Ketika mereka kuliah, mereka akan meningkatkan tingkat kesulitan permainan dari yang sederhana menjadi harus memecahkan masalah yang semakin kompleks. Hal ini membuat mereka begitu fokus dan terobsesi dengan bermain *game* sehingga mereka melupakan tugas dan kewajibannya sebagai pelajar atau mahasiswa.

Oleh karena itu hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti mengenai apakah aktivitas bermain *game online* mengganggu aktivitas belajar. Yang menyebutkan bahwa dari ke semua informan menyatakan bahwasanya kebiasaan mereka bermain *game* menjadikan mereka lupa akan kewajiban-kewajiban mereka dalam melakukan aktivitas belajar.

Seperti yang sudah dijelaskan tidak dapat disangkal bahwa *game* saat ini telah menjadi salah satu media penting dalam dunia hiburan. Keberadaannya telah memperkaya kehidupan dan ditambah dengan kemajuan pesat dalam teknologi, konsol, dan produksi *game*, *game* telah

menjadi tidak terpisahkan dari kehidupan kita sehari-hari dan sangat diminati. Bermain *game* adalah kegiatan yang menyenangkan dan *game* tentu saja awalnya dipahami sebagai media hiburan. Tentu saja, hampir semua *game* dibuat untuk hiburan. Baik itu *game offline* yang menggunakan media *Playstation*, *game* yang bisa dimainkan melalui smartphone kita, atau *game online* yang biasanya menggunakan komputer dan jaringan internet.

Banyaknya waktu berharga dan bisa dimanfaatkan untuk melakukan hal yang baik seperti halnya waktu untuk belajar, mengerjakan tugas kuliah, mengerjakan Shalat, berdiskusi dengan teman kuliah, mengembangkan bakat, jika waktu untuk aktivitas di rumah seperti contohnya membantu pekerjaan rumah, membantu orang tua, berolahraga telah terenggut oleh waktu bermain *game online*. Dari semua informan yang telah peneliti wawancarai bahwasannya candunya mereka pada *game online*, banyaknya waktu yang mereka pakai untuk bermain *game online* sehingga membuat mereka tidak peduli dengan waktu belajar, meninggalkan Shalat, dan membuat mereka menjadi malas.

Banyaknya hal yang berkaitan dengan *game online* menjadikan mereka lupa akan waktu belajar mereka sehingga hal tersebut mau tidak mau mengganggu aktivitas kuliah mereka. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara peneliti terhadap para informan yang semuanya menyatakan bahwa dampak dari *game online* ini sangat merugikan diri sendiri jika kita tidak tahu batasannya. Apalagi kita sebagai calon guru Pendidikan Agama

Islam harus memberikan contoh yang baik kepada peserta didik nanti.

Jangan sampai waktu yang dipergunakan hanyalah sia-sia.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi mengenai “Dampak *Game Online* Pada Perilaku Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta”. Maka dapat disimpulkan hasil dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Dampak positif bermain *game online* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam adalah mendapatkan penghasilan uang dalam bermain *game* yang mereka mainkan, menghilangkan stress dan bosan ketika sedang tidak memiliki kegiatan, membuat senang dan semangat menjadi *good mood* (suasana hati menjadi baik), memiliki banyak teman baru dalam bermain *game*, melatih kesabaran karena *game online* di desain dengan fitur kesulitan yang berbeda-beda sehingga menyelesaikannya juga butuh berminggu-minggu hingga berbulan-bulan, dan terakhir dampak ini juga bisa membuat mahasiswa menjadi terkenal lewat *Social Media* contohnya *Youtube* atau *Facebook*.
2. Dampak negatif bermain *game online* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam adalah ketagihan sehingga membuat kecanduan. Mengganggu kesehatan contohnya berkurangnya jam tidur, membuat mata sakit karena terus-menerus menatap layar *handphone* atau komputer, dan

juga mengabaikan jam makan. Menghabiskan uang untuk membeli paket internet. Mengabaikan perkuliahan karena memprioritaskan bermain *game online*. Meninggalkan kewajiban kepada Tuhan yaitu lupa dengan Shalatnya. Dan terakhir berpotensi menimbulkan stress jika mengalami kekalahan terus-menerus sehingga dapat mengganggu kehidupan di dunia nyata.

3. Implikasinya terhadap perilaku belajar mahasiswa Pendidikan Agama Islam adalah kebiasaan mereka bermain *game online* mengakibatkan lupa dengan kewajiban-kewajiban mereka seperti aktivitas belajar dan termasuk juga tugas mereka menjadi umat muslim. Di sebabkan disaat waktu untuk mengerjakan tugas atau waktu untuk istirahat mereka gunakan untuk bermain *game online*. Jika dibiarkan mahasiswa bermain secara berlebihan akan membawa dampak kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam bahwa masih ada calon guru yang masih tidak peduli dengan pendidikannya.

## **B. Saran**

Setelah melakukan penelitian dan menghasilkan kesimpulan, maka peneliti ingin menyampaikan beberapa saran yang berkaitan dengan penelitian ini. Adapun beberapa saran dari peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Dosen, hendaknya lebih memperhatikan mahasiswanya dengan keteladanan.
2. Bagi Program Studi Pendidikan Agama Islam, sebaiknya agar lebih



mengontrol mahasiswanya jangan sampai terlalu cuek dan membiarkan mahasiswanya tiada arah. Apalagi sebagai calon guru Pendidikan Agama Islam yang akan memajukan dan mengembangkan ilmu-ilmu keislaman harus banyak memberi nasihat kepada mahasiswa.

3. Bagi Orang tua, hendaknya selalu mengawasi dan memperhatikan anaknya agar lebih diberi motivasi dan dorongan yang membuat anaknya menambah semangat dalam menjalani perkuliahan. Hal tersebut bertujuan agar mereka bijak dalam membagi waktu mereka sehingga mereka tidak banyak menghabiskan waktu luangnya untuk bermain *game online*.
4. Bagi Mahasiswa, supaya dapat lebih mengetahui dampak positif dan mencegah terjadinya dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain *game online* dalam kehidupan. Boleh bermain *game* asalkan tidak mengganggu kewajiban dan kegiatan lain yang seharusnya lebih diutamakan. Jangan sampai bermain *game* itu membuat kita lupa akan kewajiban kita sebagai mahasiswa dan umat muslim.
5. Bagi Pembaca, dengan adanya penelitian ini semoga dapat dijadikan referensi atau kajian keilmuan khususnya bagi yang ingin meneliti mengenai dampak *game online* pada mahasiswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, Nur dan Hadi Pranata Wibawa, Nazar Husain. "Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam". *Jurnal Al-Ulum*. Vol. 13(2). 2013.
- Akbar, Hairil. "Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan *Game Online* Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kota Mobagu". *Community Engagement & Emergence Journal*. Vol. 1(2). 2020.
- Al-Munajjid, Muhammad. *Bahaya Game*. Cet. ke-1. Solo: PT. Awqam Media Profetika. 2016.
- Anggara, Rubby dan Efri Widianti. "Tingkat Kecanduan *Game Online* Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan". *Jurnal Of Nursing Care*. Vol. 3(2). 2021.
- Anggito, Albi dan Johan Setiawan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Cet. ke-1. Sukabumi: Jejak Publisher. 2018.
- Ariantoro, Tri Rizki. "Dampak *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Pelajar". *Jurnal JUTIM*. Vol. 1(1). 2016.
- Asrori, Lutfi dan Emha Taufiq Luthfi. "Perancangan dan Pembuatan *Game Online*". dalam *Jurnal DASI*. Vol. 13(3). 2012.
- Azra, Azyumardi. *Ilmu Pendidikan Islam Tradisi dan Modernisasi Menuju Millenium Baru*. Cet. ke-2. Jakarta: PT Logos Wacana Ilmu. 2000.
- Bahtiar, Bustam. Interview oleh Mustika Rahmadani. *Wawancara pribadi dengan Mahasiswa PAI* (11 Februari 2022).
- Cahyono, Habib. "Peran Mahasiswa di Masyarakat". *Jurnal Pengabdian Masyarakat Setiabudhi*. Vol. 1(1). 2019.
- Dahwadin dan Farhan Sifa Nugraha. *Motivasi dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Wonosobo: CV Mangku Bumi Media. 2019.
- Darajat, Zakiah. *Ilmu Pendidikan Islam*. Cet. ke-4. Jakarta: Bumi Aksara. 2000.
- Daud, Lilinurinda dan Nursaid. "Pelaksanaan Visi dan Misi Program Studi Pendidikan Agama Islam Dalam Proses Pembelajaran Pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Ambon". *Jurnal Al-Itizam*. Vol. 3(2). 2018.

- Dhamayanthic, Indah. “Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Mahasiswa Akamigas Balongan”. dalam *Jurnal Rekayasa, Teknologi dan Sains*. Vol. 4(1). 2020.
- Doni, Fahlepi Rona. “Dampak *Game Online* Bagi Penggunaanya”. *Indonesian Journal on Software Engineering*. Vol. 4(2). 2018.
- Echol, Jhon M. *et.al. Kamus Inggris Indonesia*. Cet. ke-13. Jakarta: PT. Gramedia. 1996.
- Faridi. “Persepsi Mahasiswa Terhadap Mata Kuliah Al-Islam dan Kemuhmadiyahhan (AIK) Internalisasi Nilai-nilai AIK Bagi Mahasiswa”. dalam *Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*. Vol. 4(1). 2010.
- Febriani, Nita. “Dampak *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 11 Kecamatan Rimbo Ulu Kabupaten Tebo Provinsi Jambi”. *Skripsi* pada Program Strata Satu UIN Sulthan Thaha Saifuddin. Jambi:t.d. 2021.
- Fitri, Emria, *et.al.* “Konsep Adiksi *Game Online* dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Konseling”. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*. Vol. 4(3). 2018.
- Gunawan, Imam. *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik*. Cet ke-5. Jakarta: Bumi Aksara. 2017.
- Haris, Abdul, *et.al.* “Pengaruh *Game Online* Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang”. dalam *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*. Vol. 13(2). 2021.
- Hidayat, Bachru Alam. Interview oleh Mustika Rahmadani. *Wawancara pribadi dengan Mahasiswa PAI* (11 Februari 2022).
- Ismi, Nurul dan Akmal. “Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang”. *Journal of Civic Education*. Vol. 3(1). 2020.
- Kustiawan, Andri Arif dan Andy Widhiya Bayu Utomo. *Jangan Suka GAME ONLINE : Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Cet. ke-1. Magetan: CV. AE Media Grafika. 2019.
- Maulana, Irsyad. “Perilaku Sosial Pelajar/Mahasiswa Yang Menjadi Pecandu *Game Online* Di Warung Internet”. *Skripsi* pada Program Strata Satu Universitas Sumatra Utara. Medan:td. 2021.

- Na'ran, Sulasti dan M. Ridwan Said Ahmad. "Dampak *Game Online* Terhadap Peserta Didik di SMA Negeri 4 Tana Toraja". *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi*. Vol. 6(2). 2019.
- Noya, Meidy D. dan Jenny M. Salamor. "Dampak Kecanduan *Game Online* Mahasiswa Bimbingan dan Konseling (Studi Tentang Kebiasaan Mahasiswa Bermain *Game Online* di Universitas Hein Namotemo". *Jurnal Bimbingan dan konseling Terapan*. Vol. 5 (1). 2021.
- Ondang, Gilbert Luis, *et.al.* "Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat". *Jurnal Holistik*. Vol. 13(2). 2020.
- Pelaksana, Tim Panitia. *Buku Pedoman Praktikum Penelitian*. Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta. 2021.
- Penyusun, Tim. *Buku Pedoman Akademik*. Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta. 2017.
- Penyusun, Tim. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Cet. ke-2. Jakarta: Balai Pustaka. 1992.
- Purnamasari, Ni Made Diah dan Amaliah Sabrina. "Tinjauan Kriminologis Terhadap Anak Pecandu *Game Online* Khususnya di Kota Balikpapan". dalam *Jurnal Ilmu Hukum*. Vol. 2(2). 2020.
- Putra, Fadly Firmansyah, *et.al.* "Dampak *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University". dalam *Jurnal Politikom Indonesia*. Vol. 4(2). 2019.
- Ramadani, Muhammad Iqbal Febri. "Penarikan Diri Dalam *Game Online* (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal *Gamer Mobile Legends* Mahasiswa Ilmu Komunikasi)". *Skripsi* pada Program Strata Satu Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta:t.d. 2014.
- Ramdhan, Muhammad. *Metode Penelitian*. Cet. ke-1. Surabaya: Cipta Media Nusantara. 2021.
- Rini, Ayu. *Menanggulangi Kecanduan *Game Online* Pada Anak*. Cet. ke-1. Jakarta: Pustaka Mina. 2011.
- Safitri, Salsabila Senja. "*Game Online* dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta". dalam *Jurnal Edumaspul*. Vol. 4(1). 2020.

- Sagara, Satria dan Achmad Mujab Masykur. "Gambaran *Online Gamer*". dalam *Jurnal Empati*. Vol. 7(2). 2018.
- Setiawan, Daryanto. "Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya". dalam *Jurnal Simbolika*, Vol. 4(1). 2018.
- Smart, Aqila. *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Cet. ke-1. Yogyakarta: A' Plus Books. 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif*. Cet ke-3. Bandung: Alfabeta. 2020.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Cet ke-27. Bandung: Alfabeta. 2017.
- Suryanto, Rahmad Nico. "Dampak Positif dan Negatif Permainan *Game Online* Dikalangan Pelajar". dalam *Jurnal Online Mahasiswa Bidang Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*. Vol. 2(2). 2015.
- Suzana, Yenny dan Imam Jayanto. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Cet. ke-1. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi. 2021.
- Syahida, Ahmad Nur. Interview oleh Mustika Rahmadani. *Wawancara pribadi dengan Mahasiswa PAI* (11 Februari 2022).
- Tafsir, Ahmad. *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*. Cet. ke-4. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2001.
- Virgandana, Javando. Interview oleh Mustika Rahmadani. *Wawancara pribadi dengan Mahasiswa PAI* (18 Februari 2022).
- Wahyuddin, Dinn. *et.al, Pengantar Pendidikan*. Cet. ke-5. Jakarta: Universitas terbuka. 2002.
- Yonandi, Rizki dan Mochammad Nursalim. "Kecanduan *Game online* (Profil Pecandu, Faktor Penyebab dan Penanganannya)". dalam *Jurnal BK UNESA*. Vol. 11 (5). 2020.
- Young, Kimberly S. *Kecanduan Internet*. Cet ke-1. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2017.
- Yudhawati, Ratna. *et.al, Teori-Teori Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Raya. 2011.
- Yusuf, Alif Rabbani. Interview oleh Mustika Rahmadani. *Wawancara pribadi dengan Mahasiswa PAI* (09 Februari 2022).

**WEB**

*Atasi Kecanduan Nasional*, <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20210830201520-277-687512/atasi-kecanduan-nasional-china-batasi-anak-main-game-3-jam>, [diakses 17 September 2021, pukul 16:52].

Dampak. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring. 2016. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/dampak>, [diakses 14 November 2021, pukul 08:58].

*Kata Psikolog Soal Anak Belanjakan Duit THR buat Voucher Gim*, <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20210517141944-284-643322/kata-psikolog-soal-anak-belanjakan-duit-thr-buat-voucher-gim>, [diakses 17 Mei 2021, pukul 14:36].

*Mahasiswa UNESA Kembangkan Game Online Edukatif untuk Kenalkan Permainan Tradisional*, <https://regional.kompas.com/read/2021/09/08/133433478/mahasiswa-unesa-kembangkan-game-online-edukatif-untuk-kenalkan-permainan?page=2>, [diakses 23 September 2021, pukul 14:21].

Pendidikan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring. 2016. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pendidikan>, [diakses 16 November 2021, pukul 10:19].

ResearchGate, [https://www.researchgate.net/figure/Gambar-31-Langkah-Langkah-Analisis-Miles-dan-Huberman\\_fig1\\_332091884/download](https://www.researchgate.net/figure/Gambar-31-Langkah-Langkah-Analisis-Miles-dan-Huberman_fig1_332091884/download), [diakses 27 November 2021, pukul 12:24].

# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## LAMPIRAN 1. PEDOMAN OBSERVASI

### PEDOMAN OBSERVASI

Dalam pengamatan (observasi) yang dilakukan adalah mengamati mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam dalam bermain *game online* di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta meliputi:

#### Tujuan:

Untuk memperoleh informasi dan data baik mengenai kondisi fisik maupun non fisik pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam.

#### Aspek yang diamati:

1. Alat digital yang sering digunakan saat bermain *game online*.
2. Jenis *game online* yang biasa dimainkan.
3. Pelaksanaan ibadah mahasiswa.
4. Perilaku mahasiswa dalam sehari-hari.
5. Sarana belajar dan lainnya.
6. Suasana kehidupan mahasiswa sehari-hari baik secara akademik maupun sosial.



## LAMPIRAN 2. PEDOMAN WAWANCARA

### PEDOMAN WAWANCARA

#### *Pengantar :*

1. Wawancara ditanyakan kepada Mahasiswa/Informan dengan maksud mendapatkan informasi tentang “Dampak *Game Online* Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta.”
2. Informasi yang diperoleh dari Mahasiswa/Informan sangat berguna bagi peneliti untuk menganalisis tentang “Dampak *Game Online* Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam.”
3. Data yang saya dapatkan semata-mata hanya untuk kepentingan penelitian, untuk itu kepada Mahasiswa/Informan tidak perlu ragu menjawab pertanyaan ini.

#### *Petunjuk Wawancara :*

1. Pendahuluan, memperkenalkan diri, menjelaskan tujuan dan meminta izin jika ingin merekam dan memfoto.
2. Pertanyaan awal yang hangat dan sangat mudah.
3. Bagian utama yaitu mengajukan pertanyaan berikutnya secara runtut.
4. Penutup yaitu mengucapkan terima kasih.

#### Daftar Wawancara Dengan Beberapa Mahasiswa

No	Komponen	Sub Komponen	Item Pertanyaan
1.	<b>Dampak Positif <i>Game Online</i> Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam</b>	<b>Mencari tau masalah yang dihadapi mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam dalam bermain <i>game online</i></b>	1. Apa alat yang sering anda gunakan ketika sedang bermain <i>game online</i> ? 2. Apa nama <i>game online</i> yang anda mainkan saat ini? 3. Berapa kali sehari anda

			memainkan <i>game online</i> tersebut?
		<b>Dampak positif bermain <i>game online</i> pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam</b>	4. Apa dampak positif bermain <i>game online</i> dalam kehidupan anda?
<b>2.</b>	<b>Dampak Negatif <i>Game Online</i> Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam</b>	<b>Dampak negatif bermain <i>game online</i> pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam</b>	5. Apa dampak negatif bermain <i>game online</i> dalam kehidupan anda?
<b>3.</b>	<b>Implikasi Pada Perilaku Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam</b>	<b>Akibat pada perilaku belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam</b>	6. Apakah dengan bermain <i>game online</i> dapat mengganggu aktivitas belajar anda? 7. Apakah dengan bermain <i>game online</i> mengganggu prestasi belajar anda?

### **LAMPIRAN 3. CATATAN LAPANGAN HASIL OBSERVASI**

#### **CATATAN LAPANGAN HASIL OBSERVASI**

Hari/Tanggal : Rabu, 20 Oktober 2021

Waktu : 10.00-13.00

Tempat : Universitas Muhammadiyah Jakarta

Kegiatan : Observasi Awal

Deskripsi :

Pada hari ini peneliti mengamati kegiatan mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam dari hanya beberapa mahasiswa. Tujuan peneliti adalah mengadakan observasi awal untuk mendapatkan informasi seputar mahasiswa yang suka bermain *game online*.

## CATATAN LAPANGAN HASIL OBSERVASI

Hari/Tanggal : Rabu, 26 Oktober 2021

Waktu : 13.00-17.00

Tempat : Universitas Muhammadiyah Jakarta

Kegiatan : Observasi Lanjutan

Deskripsi :

Peneliti melakukan observasi lanjutan, dimana peneliti sering bertanya kepada teman-temannya tentang mahasiswa yang suka bermain *game online*. Agar mendapat informasi yang lebih tentang mahasiswa tersebut.

## LAMPIRAN 4. CATATAN LAPANGAN HASIL WAWANCARA

### CATATAN LAPANGAN HASIL WAWANCARA

#### Wawancara 1

Nama : Alif Rabbani Yusuf  
 Hari / Tanggal : Rabu, 09 Februari 2022  
 Waktu : 20:21-20:55 WIB  
 Tempat : Via *Google Meet*

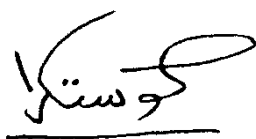
TRANSKIP HASIL WAWANCARA	
Peneliti	Apa alat yang sering anda gunakan ketika sedang bermain <i>game online</i> ?
Mahasiswa	Tergantung <i>game</i> yang dimainkan sih tapi, biasanya main <i>game Mobile Legends</i> kan jadi perangkat yang dipake itu handphone. Kalau misalnya perangkat seperti laptop atau PC itu ada <i>game</i> khusus yang bisa dimainkan disitu. Main <i>game</i> di handphone malah lebih gampang soalnya kan handphone bisa dibawa kemana aja.
Peneliti	Apa nama <i>game online</i> yang anda mainkan saat ini?
Mahasiswa	Saya sering main <i>game Mobile Legends, PUBG, POU</i> dan satu lagi <i>Shadow Fight</i> .
Peneliti	Berapa kali sehari anda memainkan <i>game online</i> tersebut?
Mahasiswa	Kalau berapa kalinya kadang kurang tentu sih, tapi kadang durasi mainnya aja kalau main <i>game</i> handphone ya paling 3-4 jam lah 1x main. Seringnya saya tuh main malam. Kalau pagi, siang atau sore itu mainnya ngga sampe 2 jam cuman sebentar. Yang sering itu mainnya pas malam doang pokoknya bisa sampai 3-5 jam-an lah.
Peneliti	Apa dampak positif bermain <i>game online</i> dalam kehidupan anda?
Mahasiswa	Menurut saya, dampak positifnya saya dapat penghasilan dari bermain <i>game</i> . Jadi, mainnya itu bukan cuman sembarang main tapi kadang saya mainin akun punya orang lain terus saya dibayar. Saya disini kan juga nge-joki <i>game</i> dan buka top-up <i>game</i> gitu. Itu dampak positifnya iya walaupun dapat pemasukannya tidak besar. Iya lumayan lah bisa hitung-hitung buat uang jajan.
Peneliti	Apa dampak negatif bermain <i>game online</i> dalam kehidupan anda?

Mahasiswa	Karena saya sekarang sering nge-joki <i>game</i> yaitu <i>mobile legends</i> dampak negatif yang sangat terasa itu lupa waktu dan membuat mata jadi sakit. Iya saya pernah dapet orderan yang nominal bayarannya lumayan cukup besar maka dari nge-joki itulah saya jadinya lupa waktu bahkan sampai saya sakit. Kadang juga kalau lagi ramai orderan saya memang benar-benar lupa akan waktu.
Peneliti	Apakah dengan bermain <i>game online</i> dapat mengganggu aktivitas belajar anda?
Mahasiswa	Saya ngga pernah belajar, belajar kalau cuman buat UTS (Ujian Tengah Semester) dan UAS (Ujian Akhir Semester) itu juga jarang-jarang juga belajarnya ngga kaya teman-teman yang lain kalau mau ujian benar-benar belajar gitu. Kalau misalkan ada tugas mandiri atau tugas kelompok, pasti diingetin sama ketua kelas melalui <i>whatsapp</i> nah kalau yang tugas kelompok saya sering banget dijadikan presenter dalam kelompok mungkin karena teman-teman saya tahu orangnya suka main <i>game</i> terus malas juga ngerjain tugas kelompok makanya saya sering dijadikan pemateri dalam kelompok.
Peneliti	Apakah dengan bermain <i>game online</i> mengganggu prestasi belajar anda?
Mahasiswa	Prestasi Alhamdulillah masih aman, tapi waktu itu pernah ngulang mata kuliah mungkin karena saya terlalu cuek ya jarang melihat nilai-nilai mata kuliah jadi saya ngga sadar kalau ada nilai saya yang jelek

Cirendeu, 09 Februari 2022

Peneliti,

Informan,



**Mustika Rahmadani**



**Alif Rabbani Yusuf**

## Wawancara 2

Nama : Ahmad Nur Syahida  
 Hari / Tanggal : Jum'at, 11 Februari 2022  
 Waktu : 14:02-14:20 WIB  
 Tempat : Video Call *Whatsapp*

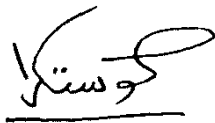
TRANSKIP WAWANCARA	
Peneliti	Apa alat yang sering anda gunakan ketika sedang bermain <i>game online</i> ?
Mahasiswa	Saya pakai PC kaya komputer gitu. Kalau handphone saya memakainya buat main <i>game COC</i> sama <i>Mobile Legends</i> doang.
Peneliti	Apa nama <i>game online</i> yang anda mainkan saat ini?
Mahasiswa	Main <i>COC</i> , <i>Mobile Legends</i> dan <i>RF (Rising Force)</i> . Yang sering dimainin itu <i>game RF (Rising Force)</i> .
Peneliti	Berapa kali sehari anda memainkan <i>game online</i> tersebut?
Mahasiswa	Pagi, siang, malam. Mainnya minimal 2 jam sehari sekitar main 6 jam.
Peneliti	Apa dampak positif bermain <i>game online</i> dalam kehidupan anda?
Mahasiswa	Dampak positifnya itu saya dapat uang. Dengan saya melakukan cara <i>Streaming</i> di <i>Facebook</i> biasanya disawer gitu dari satu dari kontrak sama <i>game</i> -nya atau satu laginya dari saweria atau <i>social base</i> gitu.
Peneliti	Apa dampak negatif bermain <i>game online</i> dalam kehidupan anda?
Mahasiswa	Dampak negatifnya yang saya rasakan itu mata sakit sih karena terlalu sering menatap monitor dan jam tidur juga jadi terganggu karena saya sudah tidak sadar bermain berjam-jam lamanya sehingga membuat saya kesulitan untuk tidur cepat di malam hari. Jadinya saya juga selalu terlambat bangun kalau pagi, maka akan keterusan tidurnya sampai siang hari.
Peneliti	Apakah dengan bermain <i>game online</i> dapat mengganggu aktivitas belajar anda?
Mahasiswa	Kalau untuk aktivitas belajar Alhamdulillah tidak terganggu, karena perkuliahan sekarang kan sudah <i>online</i> saya ngga tau kenapa malah dengan adanya perkuliahan <i>online</i> ini saya masih bisa ikut serta dalam perkuliahan, berbeda dengan belajar <i>offline</i> karena saya kuliah <i>online</i> lewat <i>handphone</i> saya juga bisa sambil

	main <i>game</i> di komputer, jadi kuliah jalan main <i>game</i> juga jalan. Untuk masalah tugas kampus atau kewajiban yang lainnya saya nggak munafik orangnya saya pernah ninggalin Shalat atau melaksanakannya pas berdekatan mau masuk Adzan berikutnya. Untuk tugas kampus tetap saya kerjakan walaupun ngerjainnya udah H-1.
Peneliti	Apakah dengan bermain <i>game online</i> mengganggu prestasi belajar anda?
Mahasiswa	Prestasi tidak ada yang menurun karena saya masih mengimbangi antara bermain <i>game online</i> dan kuliah jadi masih bisa mengatur waktu walaupun emang agak capek ya, disini lain saya juga <i>gamers</i> suka <i>streaming</i> sampai larut malam.

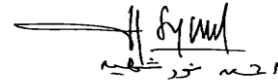
Cirendeu, 11 Februari 2022

Peneliti,

Informan,



**Mustika Rahmadani**



**Ahmad Nur Syahida**



### Wawancara 3

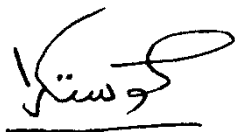
Nama : Bustam Bahtiar  
 Hari / Tanggal : Jum'at, 11 Februari 2022  
 Waktu : 15:23-15:45 WIB  
 Tempat : Via *Google Meet*

TRANSKIP HASIL WAWANCARA	
Peneliti	Apa alat yang sering anda gunakan ketika sedang bermain <i>game online</i> ?
Mahasiswa	Alat yang sering digunakan itu paling handphone.
Peneliti	Apa nama <i>game online</i> yang anda mainkan saat ini?
Mahasiswa	Paling yang sekarang dimainkan itu <i>Mobile Legends</i> .
Peneliti	Berapa kali sehari anda memainkan <i>game online</i> tersebut?
Mahasiswa	Buat mainin <i>game online</i> -nya ngga nentu sih. Sehari bisa ga main, sehari bisa main 2-3x. Jadi, nggak terlalu keseringan juga sih. Paling kalau untuk hitungan jam iya paling mainnya 1 jam. Soalnya kan pertandingannya itu di <i>game</i> -nya itu bisa makan waktu 30 menit atau 20 menit.
Peneliti	Apa dampak positif bermain <i>game online</i> dalam kehidupan anda?
Mahasiswa	Jadi buat hiburan aja sih kadang main bareng sama teman-teman soalnya asik bermain <i>game</i> kan bisa buat menghilangkan stress juga. Terus juga jadi punya banyak teman dan melatih kesabaran banget sih main <i>game</i> tuh apalagi kalau lagi kalah mainnya.
Peneliti	Apa dampak negatif bermain <i>game online</i> dalam kehidupan anda?
Mahasiswa	Namanya bermain <i>game online</i> pasti butuh kuota internet, saya boros sekali memakai kuota internet gara-gara bermain <i>game</i> tidak dirumah dan juga di kampus. Karena kalau dirumah saya belum punya <i>WiFi</i> mungkin kalau di kampus bisa pakai <i>WiFi</i> kampus atau <i>hotspot</i> sama teman, itu kalau temannya juga mau sih. Saya sendiri juga sering rasakan kerjaan saya sering terbengkalai. Kadang juga saya terlambat mengumpulkan tugas ya karena terlalu asyik bermain <i>game</i> dan saya juga sering lihat teman-teman saya yang sering bermain <i>game</i> menjadi tidak disiplin dan bertanggung jawab sama tugas dan kewajibannya menjadi mahasiswa kaya lupa mengumpulkan tugas kuliahnya terus lupa juga sama Shalatnya.
Peneliti	Apakah dengan bermain <i>game online</i> dapat mengganggu aktivitas belajar anda?

Mahasiswa	Iya keganggu waktu dulu belajar, tapi sekarang karena udah fokus ngerjain skripsi Alhamdulillah agak berkurang dan tidak terus-menerus mainnya. Apalagi kalau dulu itu jika udah kumpul dengan teman-teman dan main <i>game online</i> bareng sama mereka itu sampe lupa waktu sih ga cuman belajar, Shalat juga kadang sampai lupa.
Peneliti	Apakah dengan bermain <i>game online</i> mengganggu prestasi belajar anda?
Mahasiswa	Bermain <i>game online</i> ini tidak bisa disalahkan menurut saya, karena jika prestasi turun yang bisa disalahkan hanya diri sendiri yang lalai dengan kewajiban kita sebagai mahasiswa dalam akademik. Saya juga menyesal dulu saya orangnya sering banget main <i>game</i> sehingga sekarang saya sadar bahwa bermain <i>game online</i> hanya sekedar buat hiburan saja. Sekarang saya kan sudah tertinggal jauh dengan teman sekelas saya malah ada yang sudah sidang. Saya sendiri belum masih mengerjakan proposal jadi semua itu sudah menjadi pembelajaran buat diri saya sendiri.

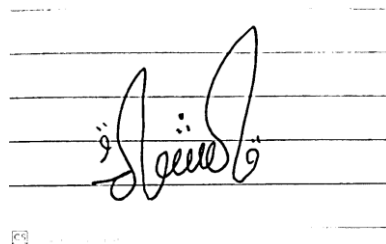
Cirendeu, 11 Februari 2022

Peneliti,



**Mustika Rahmadani**

Informan,



**Bustam Bahtiar**

#### Wawancara 4

Nama : Bachru Alam Hidayat  
 Hari / Tanggal : Jum'at, 11 Februari 2022  
 Waktu : 17:30-18:10 WIB  
 Tempat : Video Call *Whatsapp*

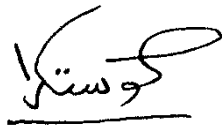
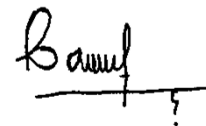
TRANSKIP HASIL WAWANCARA	
Peneliti	Apa alat yang sering anda gunakan ketika sedang bermain <i>game online</i> ?
Mahasiswa	Handphone doang.
Peneliti	Apa nama <i>game online</i> yang anda mainkan saat ini?
Mahasiswa	<i>Mobile Legends</i> dan <i>PUBG</i> .
Peneliti	Berapa kali sehari anda memainkan <i>game online</i> tersebut?
Mahasiswa	Kalau berapa kali sehari itu 3x sehari, minimal jamnya itu 2-3 jam maksimalnya 6 jam.
Peneliti	Apa dampak positif bermain <i>game online</i> dalam kehidupan anda?
Mahasiswa	Dapat uang soalnya saya nge-joki <i>game</i> . Selain itu dampak positifnya bisa menghilangkan stress terus juga bisa jadi terkenal lewat <i>YouTube</i> .
Peneliti	Apa dampak negatif bermain <i>game online</i> dalam kehidupan anda?
Mahasiswa	Kalau menurut saya dampak negatif dari <i>game online</i> ini saya kurang tidur karena terlalu asyik bermain <i>game</i> sampai saya kehilangan rasa kantuk, banyak waktu juga yang terbuang seharusnya saya melakukan kegiatan yang lebih penting malah ini saya abaikan lebih dulu, terus banyak menghabiskan uang juga untuk bermain <i>game online</i> . Soalnya saya kan walaupun nge-joki <i>game online</i> tapi saya tidak setiap hari dapat uang. Makanya saya suka menghabiskan uang juga kalau bermain <i>game online</i> . Jujur, saya juga sudah kecanduan sih bermain <i>game online</i> ini saya bisa menghabiskan waktu berjam-jam sekitar 5-6 jam sehari.
Peneliti	Apakah dengan bermain <i>game online</i> dapat mengganggu aktivitas belajar anda?
Mahasiswa	Kalau belajar mah jarang banget paling belajar pas lagi mau UTS (Ujian Tengah Semester) dan UAS (Ujian Akhir Semester) doang. Pernah sih pas lagi kuliah <i>online</i> lagi nge-zoom karena emang kuliah <i>online</i> itu ngebosenin jadi waktu teman presentasi saya buka aplikasi <i>game mobile legends</i> kan bisa ya di <i>handphone</i> jendelanya kita tukar tapi saya ngga keluar dari <i>zoom</i> cuman nama saya doang

	yang tertera disitu, sayanya mah main <i>game</i> . Kalau misalnya buat tugas kuliah ya kan kita banyak teman sekelas saling ngingetin lewat grup <i>whatsapp</i> kelas buat ngerjain kalau ada tugas gitu. Tapi, karena saya punya pacar sekelas kadang suka minta tolong sama dia buat bantuin tugas. Biasanya kalau ada sebagian mahasiswa yang dikenal <i>gamers</i> gitu di dalam kelasnya biasanya kalau dapat tugas kelompok pasti bagiannya dapat ngerjain PPT (PowerPoint) gitu. Jadi saya dengan teman saya pun enak nggak nyari materi makalah hanya ngerjain PPT (PowerPoint) nya aja.
Peneliti	Apakah dengan bermain <i>game online</i> mengganggu prestasi belajar anda?
Mahasiswa	Karena saya juga udah kecanduan bermain <i>game</i> jadi cuek sama prestasi nggak terlalu mikirin, yang penting saya lulus aja deh dari kuliah. Soalnya sekarang udah semester akhir udah pengen cepata-cepat cari kerja aja biar ada penghasilan.

Cirendeu, 11 Februari 2022

Peneliti,

Informan,

**Mustika Rahmadani**

**Bachru Alam Hidayat**

### Wawancara 5

Nama : Javando Virgandana  
 Hari / Tanggal : Jum'at, 18 Februari 2022  
 Waktu : 13:50-14:15 WIB  
 Tempat : Via *Google Meet*

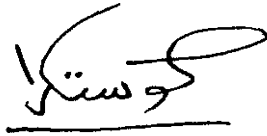
TRANSKIP HASIL WAWANCARA	
Peneliti	Apa alat yang sering anda gunakan ketika sedang bermain <i>game online</i> ?
Mahasiswa	Seringnya lewat handphone.
Peneliti	Apa nama <i>game online</i> yang anda mainkan saat ini?
Mahasiswa	Yang dimainin saat ini yang lagi terkenal itu <i>Mobile Legends</i> .
Peneliti	Berapa kali sehari anda memainkan <i>game online</i> tersebut?
Mahasiswa	Kalau untuk saat ini ya karena saya pengangguran 3-4 kali bermain. Untuk waktunya itu fleksibel kalau lagi mikir pusing itu main. Paling lama mainnya sekitar 6-7 jam.
Peneliti	Apa dampak positif bermain <i>game online</i> dalam kehidupan anda?
Mahasiswa	Dampak positifnya dalam bermain <i>game online</i> itu bisa menghilangkan rasa bosan, terus juga dapat menaikkan <i>mood</i> membuat saya senang dan semangat gitu aja sih.
Peneliti	Apa dampak negatif bermain <i>game online</i> dalam kehidupan anda?
Mahasiswa	Pertama, kurangnya waktu tidur paling ya karena begadang kan mainnya walaupun kalah mulu juga mainnya tetap aja begadang. Terus kuota abis cuma-cuma, terus suka marah-marah juga kalau mainnya lagi kalah gitu tapi ga marah juga sih lebih ke kesel gitu itu aja paling.
Peneliti	Apakah dengan bermain <i>game online</i> dapat mengganggu aktivitas belajar anda?
Mahasiswa	Kalau buat belajar nggak terganggu sih, palingan itu misalnya kalau lagi ada tugas kampus itu masih bisa ke kejar ngerjainnya H-1 atau nggak pas hari H ngerjainnya sebelum mata kuliah dimulai. Anak mahasiswa lain juga gitu sama walaupun dia bukan <i>gamers</i> tapi, mereka jarang juga belajar benar kata Bachru Alam Hidayat belajar hanya untuk UTS (Ujian Tengah Semester) dan UAS (Ujian Akhir Semester) saja.
Peneliti	Apakah dengan bermain <i>game online</i> mengganggu prestasi belajar anda?

Mahasiswa	Alhamdulillah sampai saat ini tidak berpengaruh soalnya yang saya rasakan justru dengan bermain <i>game online</i> itu membuat saya senang ketika saya pusing dalam belajar.
-----------	--

Cirendeu, 18 Februari 2022

Peneliti,

Informan,



**Mustika Rahmadani**

**Javando Virgandana**

## LAMPIRAN 5. SURAT BIMBINGAN SKRIPSI



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA**  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

STATUS : BERAKREDITASI

Kampus FAI-UMJ, Jln. KH. Ahmad Dahlan Ciputat, Jakarta Selatan  
 Telepon/Fax (021) 7441887, Homepage : <http://fai.umj.ac.id/>  
 E-mail : [faiumj@gmail.com](mailto:faiumj@gmail.com). Kode Pos 15419

Nomor : 38 /F.6.I-UMJ/IX/2021  
 Lamp : 1 (satu) bundel  
 Hal : Bimbingan Skripsi Mahasiswa

Jakarta, 25 Muharam 1443 H  
 7 September 2021 M

Yth.  
 Bpk. Dr. Hadiyan, MA.  
 Dosen Pembimbing Skripsi  
 Fakultas Agama Islam UMJ  
 di

Tempat

*Assalamualaikum W.W.*

Pimpinan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta mengharapkan kesediaan Bapak untuk menjadi pembimbing penulisan skripsi mahasiswa:

Nama : MUASTIKA RAHMADANI  
 Nomor Pokok : 2018510084  
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
 Jenjang : Strata Satu (S1)  
 Judul : "Penyalahan Game Online Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta"

Bersama ini dilampirkan proposal penulisan skripsi yang masih bersifat sementara dan perlu penyempurnaan. Kami mengharapkan agar proses bimbingan dapat diselesaikan paling lama 6 (enam) bulan.

Demikian, atas perhatian dan kerjasama yang baik Bapak kami ucapkan terimakasih.

*Wabillahittaufiq Walhidayah*  
*Wassalamualaikum W.W.*



Wakil Dekan I,

*[Handwritten Signature]*

Dr. Suharsiwi, M.Pd.

- Tembusan:
1. Yth. Dekan (sebagai Laporan)
  2. Yth. Ketua Program Studi

## LAMPIRAN 6. LEMBAR KONSULTASI PENULISAN SKRIPSI


**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA**  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

STATUS : TERAKREDITASI

 Kampus FAI-UMJ, Jl. KH. Ahmad Dahlan Cirendeu Ciputat, Jakarta Selatan  
 Telp./Fax. : (021) 7441 887, Kontak@fai-umj.ac.id - Website : fai.umj.ac.id  
 E-mail : faiumj@gmail.com - Kode Pos 15419




**LEMBAR KONSULTASI PENULISAN SKRIPSI**

Nama Mahasiswa :  
 No. Pokok :  
 Judul Skripsi :  
 Pembimbing :  
 Tgl. Berakhir :

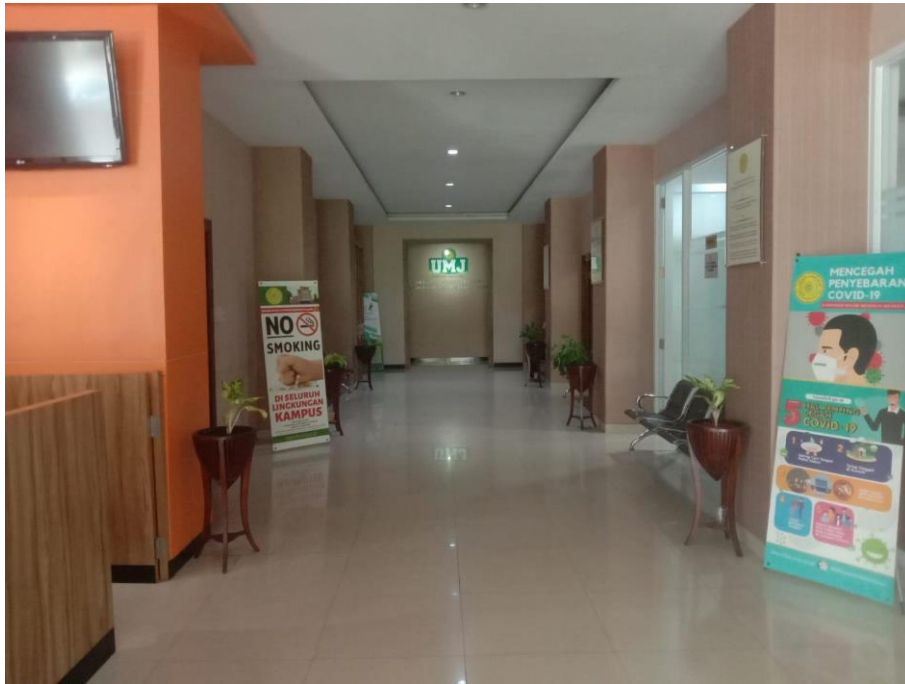
MUSTIKA RAHMADHANI  
 2018510084  
 "Penyalahan Game Online Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta"  
 Bpk. Dr. Haadiyan, MA.  
 7 September 2021 s.d 8 Maret 2022

No.	Tanggal	Topik Permasalahan	Saran - saran	Paraf Pembimbing
1.	7/9/21	Proposal	Bahay petu : Sebh mda mnggr. Daring 19.45 WIB	
2	14/9/21	Revisi I	revisi saktih foto, pilih foto & video yang sesuai	
3	28/9/21	Revisi I	Tambah informasi dan lainnya daring revisi 60 - Revisi Revisi II	
4	30/10/21	Revisi II	- Revisi Visual game online. - Revisi revisi revisi game online	
5.	13/12/21	Revisi III	- ganti judul opsional karena Revisi Revisi - perbaiki latar / setting foto. - ganti log. say validasi data : kredibilitas, transparabilitas, & konformabilitas	



No.	Tanggal	Topik Permasalahan	Saran - saran	Paraf Pembimbing
6.	21/01/22	Redon Wawancara	- arjebaiti	
7	28/02/22	Bal IV -	- jurnal kani 'sangat' pud - pud.	
8	08/03/22	Bal V - IV	Ace 4/ daftar redon	

- Catatan :**
1. Lembar konsultasi ini agar dibawa dan diserahkan/diminta paraf dari pembimbing setiap konsultasi.
  2. Topik permasalahan diisi oleh mahasiswa yang bersangkutan.
  3. Lembar konsultasi ini harus diserahkan ke Fakultas ketika melakukan pendaftaran ujian skripsi.

**LAMPIRAN 7. DOKUMENTASI PENDUKUNG (FOTO)****Lantai 1 Fakultas Agama Islam****Lantai 2 Fakultas Agama Islam**



**Lantai 3 Fakultas Agama Islam**



**Sarana Informasi Pengumuman Majalah Dinding Fakultas Agama Islam**



**Perpustakaan Fakultas Agama Islam**

**Foto Wawancara Dengan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam**



Alif Rabbani Yusuf  
Mahasiswa Program Studi  
Pendidikan Agama Islam  
Angkatan 2018

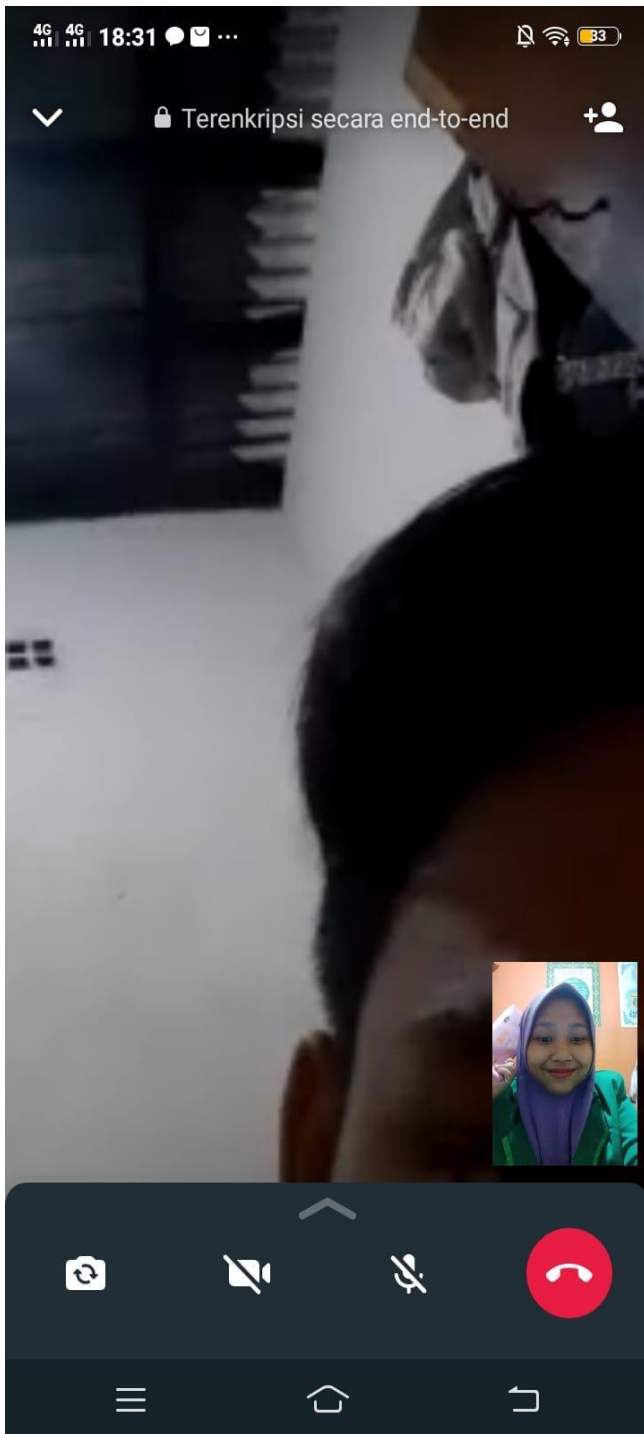




Ahmad Nur Syahida  
Mahasiswa Program Studi  
Pendidikan Agama Islam  
Angkatan 2018



Bustam Bahtiar  
Mahasiswa Program Studi  
Pendidikan Agama Islam  
Angkatan 2018



Bachru Alam Hidayat  
Mahasiswa Program Studi  
Pendidikan Agama Islam  
Angkatan 2018





Javando Virgandana  
Mahasiswa Program Studi  
Pendidikan Agama Islam  
Angkatan 2018

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



**Mustika Rahmadani**, dilahirkan di Kota Medan, sekarang tinggal di Kota Bekasi tepatnya di Perumahan Alinda Kencana 01, Blok F2 No. 28 RT. 07 RW. 021, Kelurahan Kaliabang Tengah, Kecamatan Bekasi Utara, Kota Bekasi. Pada Tanggal 20 Desember 2000 Anak kedua dari dua bersaudara, lahir dari pasangan bapak Muhammad Ali dan ibu Linawati. Peneliti menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar Islam Terpadu Widya Duta Bekasi pada tahun 2012. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan di SMP dan SMA Pondok Pesantren Darussalam Kandanghaur Indramayu dan selesai pada tahun 2018. Pada tahun 2018 peneliti melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi, Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI), tepatnya di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta.