

**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN *GAME ONLINE*
MOBILE LEGENDS BANG BANG TERHADAP
PENGAMALAN AGAMA ISLAM REMAJA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
Memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

RIZQI SANJAYA
NIM. 2119063

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS AGAMA ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizqi Sanjaya

NIM : 2119063

Fakultass : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "**Analisis Dampak Penggunaan Game Online Mobile Legends Bang Bang Terhadap Pengamalan Agama Islam Remaja**" adalah benar-benar karya tulis penulis sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini ternyata plagiasi, penulis bersedia memperoleh sanksi dengan dicabut gelarnya.

Pekalongan, 10 Juli 2023

Yang Menyatakan


Rizqi Sanjaya
2119063

Aris Nurkhamidi, M.Ag
Pilangwetan 01/03 Kebonagung Demak

NOTA PEMBIMBING

Lamp. : 4 (empat) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi
Sdr. Rizqi Sanjaya

Kepada :
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN KH. Abdurrahman Wahid c/q.
Ketua Jurusan PAI
di-
Pekalongan

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah saya meneliti dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi Saudara:

Nama : **RIZQI SANJAYA**
NIM : **2119063**
Jurusan : **PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)**
Judul : **Analisis Dampak Penggunaan *Game Online Mobile Legends Bang Bang* Terhadap Pengamalan Agama Islam Remaja**

Dengan ini mohon agar skripsi saudara tersebut segera dimunaqosahkan. Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, saya sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pekalongan, 10 Juli 2023
Pembimbing,



Aris Nurkhamidi, M.Ag.
NIP. 19740510 2000031001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan KM.5 Rowolaku Kajen Kabupaten Pekalongan Kode Pos 51161
Website: www.ftik.uingsudur.ac.id | Email: ftik@uingsudur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan skripsi saudara :

Nama : Rizqi Sanjaya

Nim : 2119063

Judul : ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS BANG BANG TERHADAP PENGAMALAN AGAMA ISLAM REMAJA

Telah diujikan pada hari Senin tanggal 21 Agustus 2023 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II

Dr. Hj. Sopiah, M.Ag
NIP. 19710707 200003 2 001

Widodo Hami, M. Ag
NIP. 19880331 202012 1 005

Pekalongan, 5 September 2023

Disahkan Oleh
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. M. Sugeng Sholehuddin, M.Ag
NIP. 19730112 200003 1 001

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman transliterasi yang digunakan dalam penulisan buku ini adalah hasil Putusan Bersama Menteri Agama Republik Indonesia No. 158 tahun 1987 dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 0543b/U/1987. Transliterasi tersebut digunakan untuk menulis kata-kata Arab yang dipandang belum diserap ke dalam bahasa Indonesia. Kata-kata Arab yang sudah diserap ke dalam bahasa Indonesia sebagaimana terlihat dalam Kamus Linguistik atau Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Secara garis besar pedoman transliterasi itu adalah sebagai berikut.

1. Konsonan

Fenom-fenom konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Di bawah ini daftar huruf Arab dan transliterasi dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es

ث	Syin	Sy	es dan ye
س	Sad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
د	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	koma terbalik (di atas)
ج	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	`	Apostrof
ي	Ya	Y	Ya

2. Vokal

Vokal tunggal	Vokal rangkap	Vokal panjang
أ = a		أ = ā
إ = i	أ ي = ai	إ ي = ī
أ = u	أ و = au	أ = ū

3. Ta Marbutah

Ta Marbutah hidup dilambangkan dengan /t/

Contoh:

مرأة جميلة ditulis *mar'atun jamīlah*

Ta Marbutah mati dilambangkan dengan /h/

Contoh:

فاطمة ditulis *fātima*

4. *Syaddad* (*tasydid*, geminasi)

Tanda geminasi dilambangkan dengan huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddad* tersebut.

Contoh:

ربنا	ditulis	<i>rabbānā</i>
البر	ditulis	<i>al-birr</i>

5. Kata sandang (artikel)

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf syamsiyah” ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi /I/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh:

الشمس	ditulis	<i>asy-syamsu</i>
الرجل	ditulis	<i>ar-rajulu</i>
السيدة	ditulis	<i>as-sayyidah</i>

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf qamariyah” ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi /I/ diikuti terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

القمر	ditulis	<i>al-qamar</i>
البدیع	ditulis	<i>al-badī'</i>
الجلال	ditulis	<i>al-jalāl</i>

6. Huruf Hamzah

Hamzah yang berada di awal kata tidak ditransliterasikan. Akan tetapi, jika hamzah tersebut berada di tengah kata atau akhir kata, huruf hamzah itu ditransliterasikan dengan apostrof / ` /.

Contoh:

أمرت	ditulis	<i>umirtu</i>
شيء	ditulis	<i>syai'un.</i>

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah wa syukru 'ala ni'amillah, penulis haturkan rasa syukur sedalam-dalamnya kehadiran Allah SWT, atas segala curahan nikmat yang tidak ada habisnya dan jangkauan rahmat-Nya yang tidak ada putusnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Baginda Agung Nabi Muhammad Shollallahu 'Alaihi Wassalam, yang dinantikan syafaatnya kelak di hari kiamat. Amiin. Karya ilmiah ini semata-mata, dengan segenap rasa cinta dan ungkapan terimakasih, saya persembahkan skripsi ini untuk:

1. Allah swt. karena dengan ridhoNya sehingga mampu mengantarkan penulis pada tahap akhir masa kuliah yaitu penyusunan skripsi
2. Kedua orang tua tercinta dan tersayang beliau Bapak Sholikhim dan Ibu Farizah yang senantiasa memanjatkan lantunan do'a, untaian nasihat dan motivasi.
3. Almamater tercinta UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan dan Civitas akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang memberikan ilmu dan pengalaman.

MOTTO:

“Berpikirlah Positif, tidak peduli seberapa keras kehidupanmu”

(Ali bin Abi Thalib)

ABSTRAK

Sanjaya. Rizqi, 2119063. 2023. *Analisis Dampak Penggunaan Game Online Mobile Legends Bang Bang Terhadap Pengamalan Agama Remaja Kuripan Lor Gg. 6 Kelurahan Kuripan Yosorejo*. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Universitas Islam Negeri (UIN) K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan. Dosen Pembimbing : Aris Nurkhamidi, M. Ag.

Kata Kunci: *Game online, dampak penggunaan, pengamalan agama remaja*

Di era globalisasi ini, teknologi dan ilmu pengetahuan berkembang sangat pesat, sehingga sampai saat ini produk-produk teknologi sudah tak terhitung jumlahnya. Berbagai produk teknologi tersebut tentunya dirancang untuk memenuhi kebutuhan masyarakat baik dari segi ilmu pengetahuan, pendidikan dan kesehatan, bahkan hanya untuk hiburan. Salah satu produk teknologi yang sedang populer di kalangan remaja saat ini adalah *video game offline* dan *online*. Salah satu *game online* yang sedang populer saat ini adalah *Mobile Legends Bang Bang*, permainan ini menjadi *trend* tersendiri bagi kalangan remaja dan bahkan menjadi kegiatan wajib setiap harinya.

Permasalahan yang akan dikaji dalam skripsi ini meliputi: bagaimana penggunaan *game Mobile Legends Bang Bang* di kalangan remaja Kuripan Lor Gg. 6 Kelurahan Kuripan Yosorejo dan bagaimana dampak penggunaan *game Mobile Legends Bang Bang* terhadap pengamalan agama di kalangan remaja Kuripan Lor Gg. 6 Kelurahan Kuripan Yosorejo. Adapun penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui bagaimana penggunaan *Game Mobile Legends Bang Bang* di kalangan remaja Kuripan Lor Gg. 6 Kelurahan Kuripan Yosorejo dan (2) Mengetahui Bagaimana dampak penggunaan *Game Mobile Legends Bang Bang* terhadap pengamalan agama di kalangan remaja Kuripan Lor Gg. 6 Kelurahan Kuripan Yosorejo.

Jenis penelitian yang penulis gunakan ialah penelitian lapangan atau disebut *field research*. Adapun pendekatan yang penulis gunakan ialah pendekatan kualitatif. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan diantaranya: observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan proses kondensasi data, penyajian data dan verifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam penggunaan *game Mobile Legends Bang-Bang* para remaja di Kuripan Lor Gg. 6 dibagi menjadi tiga kategori yaitu selalu, sering dan kadang-kadang. Remaja dengan intensitas bermain selalu dalam sehari memainkan *game Mobile Legends Bang Bang* selama lebih dari 3,5 jam. Remaja dengan intensitas bermain sering memainkan *game Mobile Legends Bang Bang* selama 2,5 sampai 3,5 jam. Remaja dengan intensitas bermain kadang-kadang memainkan *game Mobile Legends Bang Bang* hanya 2 jam. penggunaan *game Mobile Legends Bang Bang* mempengaruhi rutinitas dalam beribadah para

remaja di Kuripan Lor gg. 6, seperti terlambat atau lupa menjalankan ibadah salat, jarang menyempatkan untuk berdzikir dan malas hadir di majelis sholawat.. Hal ini menunjukkan bahwa *game* ini dapat mengganggu kewajiban keagamaan dan memengaruhi hubungan individu dengan praktik keagamaannya. Dampak penggunaan *game online* Mobile Legends Bang-Bang tidak hanya terhadap pengamalan agama saja tetapi juga pada tugas akademik, produktivitas seseorang, bahasa, pergaulan, pola tidur dan performa kerja.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT. Karena rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Analisis Dampak Penggunaan *Game Online Mobile Legends Bang Bang* Terhadap Pengamalan Agama Remaja”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak terlepas dari adanya bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis menghaturkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr.H. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Dr. H. M. Sugeng Sholehuddin, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Bapak Ahmad Tarifin M.A, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Bapak Muhammad Syaifudin, M.Pd, selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
5. Bapak, Dr. H. Abdul Khobir, M.Ag, selaku dosen wali yang selalu memberikan nasihat dan motivasi.
6. Bapak H. Aris Nurkhamidi, M.Ag, selaku dosen pembimbing yang telah sabar membimbing peneliti dalam menyusun penulisan skripsi ini.
7. Adinda Nikmatul Rizqi, A.Md. Kep, yang telah membantu dalam melakukan penelitian dan memberikan dorongan semangat agar dapat menyelesaikan skripsi.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	v
PERSEMBAHAN.....	ix
MOTTO.....	x
ABSTRAK	xi
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Metode Penelitian.....	6
F. Sistematika Penulisan Skripsi	13
BAB II LANDASAN TEORI	15
A. Deskripsi Teori.....	15
1. Konsep Dasar <i>Game Online</i>	15
2. <i>Mobile Legends Bang Bang</i>	20
3. Dampak <i>Game Online</i> Bagi Remaja	25
4. Konsep Dasar Remaja	27
5. Sikap Spiritual Remaja.....	29
6. Pengamalan Agama Remaja.....	32
7. Kesadaran Beragama Remaja.....	33
B. Penelitian Terdahulu	36
C. Kerangka Berfikir.....	41

BAB III HASIL PENELITIAN	43
A. Gambaran Umum.....	43
1. Profil Kelurahan Kuripan Yosorejo.....	43
2. Remaja Kuripan Lor Gg. 6 Kelurahan Kuripan Yosorejo.....	45
B. Penggunaan <i>Game Mobile Legends Bang Bang</i> di Kalangan Remaja Kuripan Lor Gg 6 Kelurahan Kuripan Yosorejo.....	50
C. Dampak Penggunaan <i>Game Mobile Legends Bang Bang</i> di Kalangan Remaja Kuripan Lor Gg 6 Kelurahan Kuripan Yosorejo.....	57
BAB IV ANALISIS HASIL PENELITIAN.....	76
A. Analisis Penggunaan <i>Game Mobile Legends Bang-Bang</i> Di Kalangan Remaja Kuripan Lor Gg. 6 Kelurahan Kuripan Yosorejo.....	76
B. Analisis Dampak Penggunaan <i>Game Mobile Legends Bang Bang</i> Terhadap Pengamalan Agama Di Kalangan Remaja Kuripan Lor Gg. 6 Kelurahan Kuripan Yosorejo.....	81
BAB V PENUTUP.....	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN.....	94

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jumlah penduduk Kelurahan KurYos	44
Tabel 3. 2 Penggolongan Penduduk Kelurahan KurYos	44
Tabel 3. 3 Jumlah Penduduk Kuripan Lor Gg. 6	45
Tabel 3. 4 Jumlah Remaja Kuripan Lor gg. 6.	47
Tabel 3. 5 Presentase Pemain Game MLBB Kuripan Lor gg. 6	48
Tabel 3. 6 Responden Pemain Mobile Legends Bang Bang.....	50
Tabel 3. 7 Intensitas Bermain Game MLBB Remaja Kuripan Lor gg. 6.....	53
Tabel 3. 8 Remaja dengan Intensitas Bermain Selalu	55
Tabel 3. 9 Remaja dengan intensitas bermain sering	56
Tabel 3. 10 Remaja dengan Intensitas Bermain Kadang-kadang	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir.....	47
------------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era globalisasi ini, teknologi dan ilmu pengetahuan berkembang sangat pesat¹, sehingga sampai saat ini produk-produk teknologi sudah tak terhitung jumlahnya. Berbagai produk teknologi tersebut tentunya dirancang untuk memenuhi kebutuhan masyarakat baik dari segi ilmu pengetahuan, pendidikan dan kesehatan, bahkan hanya untuk hiburan. Salah satu produk teknologi yang sedang populer di kalangan remaja saat ini adalah *video game offline* dan *online*. *game offline* adalah *video game* yang bisa dimainkan baik dalam keadaan terhubung dengan jaringan internet ataupun tidak terhubung, sedangkan *game online* adalah hanya bisa dimainkan saat terhubung dalam jaringan internet. Keberadaan *video game* sebagai salah satu produk teknologi hiburan tentunya sudah lumrah dalam kehidupan kita sehari-hari.²

Sejarah *video game* dimulai pada tahun 1950-an, Ketika para ilmuwan mulai mengembangkan permainan sederhana sebagai bagian dari penelitian computer, salah satu permainan komputer tertua yaitu Tic Tac Toe pada tahun 1952. Perkembangan *game online* dimulai pada tahun 1960-an ketika ilmuwan komputer mulai membuat *game* sederhana seperti "*Spacewar!*" dan "*The*

¹ Dewi Salma Prawiradiraga, *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*, (Jakarta: Kencana Prenadema Group. 2018), hlm. 15.

² Ridwan Syahrani, "Ketergantungan Online Game dan Penanganannya", *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, Vol. 1 No. 1 Juni Tahun 2015, hlm. 85.

Oregon Trail". Namun, *game online* yang lebih modern tidak muncul hingga tahun 1990-an ketika teknologi internet dan komputer menjadi lebih maju. Salah satu *game online* pertama yang populer adalah "*Ultima Online*", yang dirilis pada tahun 1997. *Game* ini memungkinkan pemain untuk bermain bersama dalam dunia maya yang terbuka dan mengalami petualangan bersama. Pada tahun yang sama, "*Lineage*" juga diluncurkan di Korea Selatan, yang menjadi salah satu *game online* terbesar di dunia pada saat itu.

Pada tahun 2004, "*World of Warcraft*" dirilis dan menjadi salah satu *game online* paling populer dan sukses sepanjang masa, dengan jutaan pemain di seluruh dunia. Perkembangan teknologi juga memungkinkan *game online* untuk berkembang lebih lanjut. Pada tahun 2007, "*Second Life*" diluncurkan, yang memungkinkan pengguna untuk membuat avatar dan menjelajahi dunia maya yang sangat interaktif dan realistis.

Ada beberapa peralatan pendukung untuk memainkan *video game* seperti *PlayStation*, *X-Box*, *PSP (PlayStation Portable)*, *PC (Personal Computer)* dan *Smartphone*.³ *Game online* memiliki banyak macam atau genre seperti *RPG (Role Play Game)*, *MOBA (Multi Player Online Battle Arena)*, *puzzle*, *action*, *FPS (First Person Shooter)* dan masih banyak lagi.⁴

Permainan dengan tipe *MOBA* sekarang ini populer dikalangan remaja. *MOBA* biasanya dimainkan beberapa orang sekaligus atau maksimal sepuluh orang secara bersamaan. Biasanya sepuluh orang tersebut terbagi menjadi dua tim dan bertarung guna memperoleh kemenangan. Tolak ukur kemenangan

³ Novian Aziz Efendi, *Faktor Penyebab Bermain Game Online Dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar*, Naskah Publikasi, 2014, hlm. 2.

⁴Carisinyal, "Yuk Kenali Berbagai Jenis Game Online Terbaru", <https://carisinyal.com/jenis-game-online-terbaru/>, (Diakses tanggal 25 November 2022)

dalam MOBA ditentukan oleh hancurnya *base* musuh atau salah satu tim menyerah.

Salah satu jenis permainan MOBA yaitu *Mobile Legends Bang Bang* yang dikembangkan oleh perusahaan *developer game online* Moonton, asal Tiongkok. *Mobile Legends* adalah *game* MOBA RPG yang dirancang untuk *smartphone*. Cara bermain *game* ini sama halnya seperti *game* MOBA pada umumnya, dimana dalam satu permainan terdiri dari sepuluh pemain dan dibagi menjadi dua tim yang masing-masing beranggotakan lima orang. Kedua tim saling berjuang untuk menghancurkan bangunan inti lawan yang disebut *base* dan mempertahankan *base* mereka sendiri dengan cara mengendalikan tiga jalan atau yang disebut *lane*. *Lane* dalam *game* ini disebut *EXP Lane*, *Gold Lane*, dan *Midlane* yang menghubungkan kedua *base* masing-masing tim.

Pada saat ini *game Mobile Legends* menjadi tren tersendiri bagi kalangan remaja dan bahkan menjadi kegiatan wajib setiap harinya. Karena permainan ini bersifat sebagai hiburan tentu ada kepuasan tersendiri ketika seseorang memainkannya. Tidak jarang para remaja kecanduan dalam memainkan permainan ini demi mendapatkan kepuasan tersendiri saat mereka berhasil memenangkan permainan. Hal ini tentunya akan membawa dampak buruk terutama pada pengamalan keagamaan remaja itu sendiri.

Dampak dari *game Mobile Legends* terhadap perilaku remaja merupakan dampak dari perubahan zaman yang semakin modern yang menyebabkan remaja menjadi kecanduan terhadap *game* ini. Beberapa dampak dari *game* ini dalam segi pengamalan keagamaan setelah kecanduan yaitu mereka sering menunda waktu untuk beribadah atau salat, waktu mengaji

menjadi kurang dan juga sering mengabaikan perintah orangtua. Hal ini disebabkan karena ingin terus bermain agar meraih kemenangan agar mencapai *tier* (tingkat) paling tinggi dalam permainan ini tanpa diganggu oleh siapapun.

Tidak semua efek yang ditimbulkan karena sering bermain *game Mobile Legends* bersifat negatif, namun juga bisa menjadi positif jika digunakan dengan bijak. Dampak positif *game online Mobile Legends Bang Bang*, jika dimanfaatkan dengan baik remaja dapat mengikuti olahraga elektronik (*E-Sport*) yang sekarang sering diadakan oleh pemerintah. Dengan mengikuti kompetisi, para remaja bisa berprestasi di bidang *E-Sports*.⁵

Saat ini banyak remaja terutama laki-laki di Kuripan Lor Gg. 6 banyak yang memainkan *game Mobile Legends Bang Bang*. Mereka sering berkumpul untuk bermain Bersama entah itu di salah satu rumah atau di warung kopi. Hal ini dilakukan hampir setiap hari khususnya pada malam hari. Karena kegiatan ini dilakukan terus menerus sebagian dari mereka menjadi kecanduan bermain permainan ini. Saat bermain bersama mereka sering bersuara keras dan berkata kasar sehingga mengganggu orang sekitar. Ketika bermain sendiri pun mereka sering tidak mendengarkan perintah orang tua dan marah-marah sendiri. Selain itu mereka jadi jarang mengaji, sering menunda waktu salat dan kurang mendekatkan diri dengan Allah Swt. Seharusnya ketika bermain *game* baik itu sendiri atau bersama dengan teman para remaja bisa mengontrol dirinya agar tidak mengganggu orang di sekitarnya dan tentunya mengatur waktu untuk bermain agar tidak menyebabkan kecanduan. Oleh Karena itu, berdasarkan

⁵ Riska Cahaya Snindya Putri, dkk, "Dampak *Game Online Mobile Legends* terhadap Perilaku Remaja", *Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, Vol. 1 No. 1 Januari Tahun 2021, hlm. 3-5.

masalah dan fenomena tersebut peneliti merasa tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut menjadi skripsi yang berjudul “**Analisis Dampak Penggunaan *Game Online Mobile Legends Bang Bang* Terhadap Pengamalan Agama Islam Remaja**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan oleh peneliti, maka peneliti merumuskan rumusan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan *Game Mobile Legends Bang Bang* di kalangan remaja Kuripan Lor Gg. 6 Kelurahan Kuripan Yosorejo?
2. Bagaimana dampak penggunaan *Game Mobile Legends Bang Bang* terhadap pengamalan agama islam di kalangan remaja Kuripan Lor Gg. 6 Kelurahan Kuripan Yosorejo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah masalah diatas, tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan *Game Mobile Legends Bang Bang* di kalangan remaja Kuripan Lor Gg. 6 Kelurahan Kuripan Yosorejo
2. Untuk mengetahui dampak penggunaan *Game Mobile Legends Bang Bang* terhadap pengamalan agama islam remaja Kuripan Lor Gg. 6 Kelurahan Kuripan Yosorejo

D. Manfaat Penelitian

Selain melatih peneliti agar lebih peka terhadap masalah sosial pada umumnya, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat. Manfaat dari penelitian ini ada dua yaitu secara teoritis dan secara praktis:

1. Secara Teoritis
 - a. Dapat memberikan wawasan tentang hal apa saja yang terdapat di dalam *Game Mobile Legends Bang Bang*.
 - b. Menambah dan memperluas pengetahuan khususnya bagi peneliti dan tentunya juga untuk pembaca pada umumnya.
 - c. Menanggulangi masalah pengamalan beragama remaja Kuripan Lor
- Gg. 6
2. Secara Praktis
 - a. Dapat digunakan sebagai rujukan atau referensi tambahan bagi masyarakat agar sadar akan bahayanya kecanduan *game mobile legends*
 - b. Penelitian diharapkan dapat berguna bagi orang tua agar lebih memperhatikan anak remajanya dalam bermain *game* agar dapat mengurangi dampak dari kecanduan *game* khususnya *Mobile Legends*.

E. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

a. Jenis Penelitian

Dalam penelitian kali ini menggunakan jenis penelitian fenomenologi yaitu penelitian yang mempelajari fenomena yang

sedang terjadi sekarang, baik interaksi sosial dari suatu individu, kelompok, lembaga dan juga masyarakat. Hal terpenting dalam penelitian ini adalah langsung terjun ke lapangan guna melakukan pengamatan terhadap fenomena yang sedang terjadi saat ini. Dalam hal ini lokasi penelitian yang peneliti ambil adalah lingkungan kelurahan Kuripan Lor Kecamatan Pekalongan Selatan, khususnya Kuripan Lor Gang 6. Peneliti bermaksud untuk mengungkap dampak dari bermain *game online Mobile Legends* pada remaja baik dari segi perilaku sosial maupun pengamalan agama atau spiritual.

b. Pendekatan Penelitian

Adapun pendekatan dari penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian dapat dikatakan kualitatif apabila datanya deskriptif, yang mana data tersebut didapat dari hasil wawancara atau observasi atau sejumlah dokumen. Dari data tersebut kemudian diseleksi dan dirangkum dalam uraian suatu keadaan. Penguraian inilah yang disebut dengan data deskriptif.⁶ Peneliti memilih pendekatan ini karena data dalam penelitian berupa informasi mengenai suatu dampak dari fenomena pada suatu daerah yang peneliti ambil dari lingkungan kelurahan Kuripan Lor Kecamatan Pekalongan Selatan.

⁶ Lexy J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 4.

2. Sumber data

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang telah dikumpulkan secara langsung oleh peneliti. Yang paling umum dalam mengumpulkan data adalah dengan melakukan eksperiman dan observasi secara langsung.⁷ Untuk memperoleh data primer peneliti harus melakukan wawancara, observasi dan dokumentasi terlebih dahulu. Sumber data primer dalam hal ini adalah para remaja yang bermain *game online Mobile Legends* di Kuripan Lor Gg 6.

b. Sumber Data Skunder

Sumber data Skunder adalah data yang sudah tersedia sebelumnya yang dikumpulkan tidak langsung dari narasumber, misal dari orang sekitarnya atau sumber tertulis seperti artikel ataupun buku di perpustakaan.⁸ Dalam hal ini peneliti mengambil sumber data skunder dari teman, kerabat atau keluarga dari para remaja yang bermain *game online Mobile Legends* dan artikel dari internet.

3. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi adalah suatu pengamatan yang dilaksanakan oleh seseorang terhadap sesuatu yang sudah direncanakan maupun tidak direncanakan, dalam waktu singkat maupun lama dan dapat menemukan sumber masalah.⁹ Peneliti menggunakan metode ini guna

⁷ Hardani, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020), hlm 401.

⁸ Hardani, *Metode.....*, hlm. 402.

⁹ Hardani, *Metode.....* ", hlm. 80.

melihat dan mengamati secara langsung kondisi di lapangan dengan tujuan peneliti memperoleh gambaran yang lebih luas tentang dampak dari dampak dari bermain *game online Mobile Legends* terhadap pengamalan agama remaja khususnya di lingkungan kuripan lor gg 6.

b. Wawancara

Wawancara adalah Teknik pengumpulan data yang menggunakan pertanyaan-pertanyaan terarah untuk mengumpulkan informasi dari individu tau kelompok. Wawancara dapat dilakukan secara langsung, melalui telepon atau secara *online*.¹⁰ Dengan menggunakan metode wawancara kepada masyarakat sekitar peneliti dapat mengetahui kondisi actual di lapangan dan dapat menemukan masalah yang sedang dihadapi masyarakat tersebut.¹¹

Sebelum melakukan wawancara peneliti berbaur terlebih dahulu dan melakukan pendekatan. Pendekatan dilakukan dengan intensif kepada calon responden, baik para pemain *game*, saudara, keluarga dan teman terdekatnya. Selanjutnya peneliti memberikan gambaran mengenai isi wawancara dan pertanyaan yang akan diajukan. Setelah responden memahami yang akan ditanyakan dan mendapat persetujuan, peneliti melakukan wawancara menggunakan alat bantu *smartphone*. Setelah selesai, hasil wawancara yang sudah dilakukan akan ditranskrip.

¹⁰ Muri Yusuf, *Metode Penelitian*, (Jakarta : Prenadamedia Group, 2014), hlm. 372.

¹¹ Hardani, "*Metode.....*" hlm. 80.

Teknik wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan terkait mengenai rumusan masalah mengenai penggunaan *game game online Mobile Legends Bang Bang* di kalangan remaja kelurahan Kuripan Lor Gg 6 serta dampak penggunaan *Game Mobile Legends Bang Bang* terhadap pengamalan agama di kalangan remaja Kuripan Lor Gg. 6.

c. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Metode dokumentasi yaitu cara mengumpulkan data dengan merangkum data-data yang sudah tersedia sebelumnya. Metode ini lebih mudah dibandingkan dengan metode pengumpulan data yang lain. Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi ialah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen.

Data yang dikumpulkan dalam metode ini cenderung merupakan data skunder, sedangkan data primer dikumpulkan dengan metode observasi dan wawancara atau data yang langsung dari pihak pertama.¹²

Dokumentasi ini digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data seperti sejarah Kuripan Lor Gg. 6, data penduduk, struktur organisasi serta data pemain remaja yang memainkan *Game Mobile Legends Bang Bang*.

¹² Hardani, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020), hlm 149-150.

4. Teknik Validasi Data

Pada penelitian ini penulis menghindari terjadinya suatu kecurigaan, maka dari itu perlu adanya uji keabsahan atau validitas data. Teknik validasi data ini mempunyai tujuan yaitu mengukur serta membuktikan bahwasanya apa yang diamati oleh peneliti bisa menggunakan pendekatan triangulasi sendiri yaitu Teknik pemeriksaan guna mengecek kebenaran atau validitas sebuah informasi yang didapatkan peneliti dari berbagai macam sudut pandang yang berbeda dengan cara mengurangi sebanyak mungkin prasangka tidak adil yang terjadi dalam pengumpulan dan menganalisis data.¹³ Pada penelitian ini, Teknik validasi data digunakan untuk menguji kebenaran data mengenai dampak penggunaan *game online Mobile Legends Bang Bang* terhadap pengamalan agama remaja di kelurahan Kuripan Lor Gg. 6.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah suatu proses pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan informasi-informasi yang lain sehingga memudahkan peneliti dalam mengambil kesimpulan.¹⁴

Menurut Miles, Huberman dan Saldana (2014) analisis dibagi dalam tiga rangkaian kegiatan yang terjadi bersamaan, yaitu kondensasi data (*data condensation*), penyajian data (*data display*) dan verifikasi.¹⁵

¹³ Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Makasar : Syakir Media Press, 2021), hlm. 150.

¹⁴ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta. 2014), hlm. 92.

¹⁵ Saldana, Miles & Huberman, *Qualitative Data Analys*,(America: SAGE Publications, 2014) hlm. 60.

a. Kondensasi Data (*Data Condensation*)

Kondensasi data merujuk pada proses pemilihan, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksikan dan mentransformasikan data yang mendekati keseluruhan bagian dari catatan lapangan yang tertulis, transkrip, wawancara, dokumen dan materi-materi yang empiris. Pemfokusan data pada penelitian ini terfokus pada remaja yang bermain *game online Mobile Legends* di lingkungan Kuripan Lor Gg 6. Proses reduksi data ini juga dilakukan dengan melakukan wawancara dengan orang terdekatnya.

b. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data menurut Miles, Huberman & Saldana yaitu kumpulan data tersusun yang memungkinkan peneliti menarik simpulan dan pengambilan suatu tindakan. Pada tahap ini peneliti akan menguraikan mengenai dampak *game online Mobile Legends* terhadap pengamalan agama pada remaja di kelurahan Kuripan Lor yang mana ini juga menjadi problem bagi remaja itu sendiri maupun orang sekitarnya.

c. Verifikasi

Langkah berikutnya yaitu verifikasi, yaitu penarikan simpulan sebagian dari suatu kegiatan dengan penyajian yang utuh. Langkah ini juga dapat diartikan sebagai peninjauan kembali terhadap catatan lapangan untuk menghasilkan suatu kesepakatan. Singkatnya, pengertian-pengertian yang muncul dari berbagai data harus diuji kebenarannya. Hal ini disebut dengan validitas. Perlu adanya verifikasi

dalam sebuah penelitian agar hasil yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan dengan baik. Dalam hal ini peneliti mengambil kesimpulan mengenai dampak *game online Mobile Legends* terhadap pengamalan agama pada remaja di Kuripan Lor Gg 6.

F. Sistematika Penulisan Skripsi

Untuk memperoleh dan mempermudah penulis dalam merangkai penelitian ini dan nantinya hasilnya akan tersusun secara teratur dan sistematis, peneliti menyusun sistematika penulisan penelitian ini agar tersusun secara teratur dan sistematis. Adapun Sistematika penulisan skripsi akan peneliti uraikan sebagai berikut :

Bab I. sebagai pendahuluan meliputi, latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan, tinjauan pustaka, kerangka teori, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II. Landasan teori. Berisi tentang kajian teoritis di antaranya yang pertama teori tentang *Game Online*, yang kedua tentang *Game Mobile Legends Bang Bang*, yang ketiga perkembangan spiritual remaja dan yang keempat dampak *game online* bagi remaja

Bab III. Hasil penelitian. Bab ini mendeskripsikan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan di lapangan, meliputi data umum dan data khusus. Data umum berisi tentang *game online Mobile Legends Bang Bang*. dan dampak bagi para remaja yang bermain *tersebut*. Adapun data khusus berisi tentang perubahan terhadap pengamalan agama pada remaja yang bermain *game online Mobile Legends Bang Bang* di kelurahan Kuripan Lor

Bab IV. Analisis. Bab ini berisi tentang analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan mengenai dampak yang ditimbulkan bermain *game online Mobile Legends* terhadap pengamalan agama pada remaja di kelurahan Kuripan Lor.

Bab V Penutup. Bab ini berisi kesimpulan dan saran, jawaban inti peneliti dan masukan atas pertanyaan yang diajukan dalam penelitian yang berhubungan dengan penelitian dari peneliti atau penulis untuk pembaca maupun pihak terkait.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai dampak dari penggunaan *Game Mobile Legends Bang Bang* terhadap pengamalan agama di kalangan remaja Kuripan Lor Gg. 6 Kelurahan Kuripan Yosorejo, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Melalui tahap kondensasi data, peneliti memperoleh 20 remaja yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Peneliti menggolongkan remaja tersebut kedalam tiga kategori berdasarkan intensitas bermain yaitu selalu sering dan kadang-kadang. Dari kategori tersebut terdapat enam remaja yang termasuk kedalam kategori selalu, sepuluh remaja dengan kategori sering dan empat remaja dengan kategori kadang-kadang. Remaja dengan intensitas bermain selalu dalam sehari memainkan *game Mobile Legends Bang Bang* sebanyak lebih dari 15 pertandingan dengan lama waktu bermain dalam sehari adalah 3,5 sampai 5 jam. Remaja dengan intensitas bermain sering memainkan *game Mobile Legends Bang Bang* dalam sehari sebanyak 7 sampai 14 pertandingan dengan lama waktu bermain dalam sehari adalah 2,5 sampai 3,5 jam. Remaja dengan intensitas bermain kadang-kadang memainkan *game Mobile Legends Bang Bang* dalam sehari kurang dari 7 pertandingan dengan lama waktu bermain dalam sehari adalah kurang dari atau sama dengan 2 jam dalam sehari.
2. Dampak penggunaan *game Mobile Legends Bang-Bang* mempengaruhi rutinitas dalam beribadah para remaja di Kuripan Lor gg. 6, seperti

terlambat atau lupa menjalankan ibadah salat, jarang menyempatkan untuk berdzikir dan malas hadir di majelis sholawat.. Hal ini menunjukkan bahwa *game* ini dapat mengganggu kewajiban keagamaan dan memengaruhi hubungan individu dengan praktik keagamaannya. Dampak penggunaan *game online* Mobile Legends Bang-Bang tidak hanya terhadap pengamalan agama saja tetapi juga pada tugas akademik, produktivitas seseorang, bahasa, pergaulan, pola tidur dan performa kerja.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan maka penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi remaja yang bermain *game online Mobile Legends Bang Bang*
Diharapkan para remaja yang bermain *game online Mobile Legends Bang Bang* tetap menjaga ibadahnya dan akhlaq dalam kesehariannya baik itu kepada teman sebaya atau orang yang lebih tua. Karena ibadah sangatlah penting agar senantiasa mengingat sang pencipta.
2. Bagi orang tua
Diharapkan bagi orang tua agar terus mengawasi anak-anaknya terutama yang sudah remaja karena pada umur ini mereka susah untuk dinasihati. Orang tua juga sering menghimbau agar anak-anaknya tidak terlalu sering untuk memainkan *game online* terutama yang menyebabkan kecanduan agar masa depannya lebih cerah.
3. Bagi Peneliti

Diharapkan bagi peneliti agar bisa menggali informasi lebih dalam dengan mewawancarai orang terdekat dari para remaja sehingga dapat mengetahui bagaimana dampak *game online Mobile Legends Bang Bang* terhadap pengamalan agamanya agar dapat menunjang kesimpulan yang lebih luas dan menemukan pemecahan masalahnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuchri. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*. Makasar : Syakir Media Press.
- Amran, Ali dkk. 2020. *Kecanduan Game Online Mobile Legends Dan Emosi Siswa SMAN 3 Batusangkar*. *Jurnal Patriot*. Universitas Negeri Padang. Vol. 2 No. 4.
- Ardelia, Yuswialdyth. *Yuk Cari Tau Lebih Dalam Asal Mula Mobile Legend*, <https://www.ourindonesia.com/teknologi/amp/pr-8577377298/yuk-cari-tau-lebih-dalam-asal-mula-mobile-legend>.
- Bangun, Daniel P. dkk. 2021 *Fenomena Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan*. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*. Vol. 6 No. 1.
- Budiman, Haris. 2015. *Kesadaran Beragama Pada Remaja Islam*. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 6.
- Carisinyal. *Yuk Kenali Berbagai Jenis Game Online Terbaru*. <https://carisinyal.com/jenis-game-online-terbaru/>.
- Ebrina A. 2015. *Gambaran Tipe Kepribadian Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online di Warnet Queen*. Skripsi tidak diterbitkan. Bandung: Fakultas Kedokteran Universitas Islam Bandung.
- Efendi, Novian Aziz. 2014. *Faktor Penyebab Bermain Game Online Dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar*. Naskah Publikasi.
- Fahrurrozi, Ahmad. 2022. *Perkembangan Dan Penanaman Nilai Agama Pada Masa Remaja*. *Al-Nahdlah: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 2, No. 1.
- Hardani. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Infodatin Kemenkes RI. *Situasi Kesehatan Reproduksi Remaja, Memperingati Hari Keluarga Nasional 2014*
- Jahja, Yudrik. 2015. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Prenada Media.

- Janttika, Nugranda dan Wahyu Juniarta. 2020. *Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung*”, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Universitas Bhinneka PGRI (UBHI) Tulungagung. Vol. 04 No. 2.
- Khoiri, Nur Fikri. 2021. *Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online*”, Skripsi Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo.
- Mirza, Ahmad. Simak, *Inilah Fitur ML Yang Perlu Gamers Ketahui*, <https://www.banyuwangipedia.com/lifestyle/amp/pr-6815813673/simak-inilah-fitur-ml-terbaru-yang-perlu-gamers-ketahui>.
- Moleong, Lexy J. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nada, Ika Qothrun. 2019. *Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Sikap Belajar Siswa Kelas XI Mipa 2 SMAN 1 Taman Sidoarjo*, Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Pebriyanti, Yuli. 2021. *Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak Sdn 1 Bahaur Kabupaten Seruyan*. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya.
- Pratiwi, Emy Yunita Rahma, dkk. 2019. *Positif Negatif Game Online Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar*. Jombang : LPPM UNHAS Y Tebuireng,
- Prawiradiraga, Dewi Salma. 2018. *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. Jakarta: Kencana Prenadema Group.
- Putri, Riska Cahaya Snindya, dkk. 2021. *Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja*. *Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora* Vol. 1 No. 1.
- Rachmasari, Intan. *Yuk Mengenal Game MOBA No 1 di Indonesia*. www.Sportstars.id/amp/mengenal-mobile-legends-gam-moba-nomor-1-di-dindonesia.

- Resta, Atmahati. 2019. *Dampak Game Online Pada Inetaksi Sosial Anak. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Islam Negeri KH. Abdurrahman Wahid.*
- Saldana, Miles & Huberman. 2014. *Qualitative Data Analys. America: SAGE Publications.*
- Saleh, Aris Rahman. 2022. *Dimensi Keberagamaan dalam Pendidikan, Jurnal Jendela Pendidikan, Vol. 2 No. 04.*
- Saputra, Denny Surya. 2018. *Perkembangan Spiritual Remaja Sma Dharma Putra. Jurnal Psikologi Vol. 16 No. 2.*
- Sejati, Sugeng. 2019. *Perkembangan Spiritual Remaja dalam Perspektif Ahli. Jurnal Hawa. IAIN Bengkulu, Vol. 1 No. 1.*
- Suduiro, Darno Edi. 2013 *Kiat Menyusun Penelitian, cetakan kelima. Surabaya: Mandar Maju*
- Sugiyono. 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif.* Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: CV Alfabeta.
- Syahrani, Ridwan. 2015. *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling. Vol. 1 No. 1.*
- Trisnani, Rischa Pramudia dan Silva Yula Wardani. 2018. *Stop Kecanduan Game Online Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game Online serta cara menguranginya.* Madiun: UNIPMA PRESS.
- Young, Kimberly S. 2017. *Kecanduan Internet.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yusuf, Muri. 2014. *Metode Penelitian.* Jakarta : Prenadamedia Group

LAMPIRAN

Riwayat Hidup



Rizqi Sanjaya, lahir di Pekalongan pada tanggal 28 Mei 2001, anak ke 2 dari 4 bersaudara, buah kasih pasangan dari Ayahanda Sholikhin dan Ibunda Farizah. Penulis pertama kali menempuh Pendidikan pada usia 5 tahun di RA Masyitoh XI Kuripan Lor tahun 2006. Selanjutnya peneliti melanjutkan ke jenjang Pendidikan SD di SD Negeri Kuripan Lor 2 pada tahun 2007 dan selesai pada tahun 2013. Pada tahun yang sama peneliti melanjutkan pendidikan di tingkat SMP yaitu di SMP Negeri 6 PekaSlongan dan selesai pada tahun 2016. Selanjutnya di tahun yang sama juga peneliti melanjutkan Pendidikan di SMK Syafi’I Akrom Kota Pekalongan mengambil jurusan Teknik Komputer dan Jaringan dan selesai pada tahun 2019. Pada tahun 2019 penulis terdaftar pada salah satu perguruan tinggi negeri di Pekalongan yaitu Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pekalongan yang sekarang berganti nama yaitu Universitas Islam Negeri (UIN) KH. Abdurrahman Wahid dan mengambil Program Studi Pendidikan Agama Islam.

Berkat petunjuk dan pertolongan Allah SWT, usaha disertai doa kedua orang tua dalam menjalani aktivitas akademik di Universitas Islam Negeri (UIN) KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Alhamdulillah peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir dengan skripsi yang berjudul “Analisis Dampak Penggunaan Game Mobile Legends Bang Bang Terhadap Pengamalan Agama Islam Remaja”.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Pantawan KM. 5 Rowolaku Krayan Kidul, Pekalongan Kode Pos 51161
www.ik.ungu.ac.id | email: ik@ungu.ac.id

Nomor : B-602/Un.27/Set.II.1/TL.00/03/2023
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian Mahasiswa

30 Maret 2023

Yth. Kelurahan Kuripan Lor
di tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa:

Nama : Rizqi sanjaya
NIM : 2119063
Jurusan/Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Adalah mahasiswa Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang akan melakukan penelitian di Lembaga/Wilayah yang Bapak/Ibu Pimpin guna menyusun skripsi/tesis dengan judul

"ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GAME MOBILE LEGENDS BANG BANG TERHADAP PENGAMALAN AGAMA REMAJA"

Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon dengan hormat bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin dalam wawancara dan pengumpulan data penelitian dimaksud.

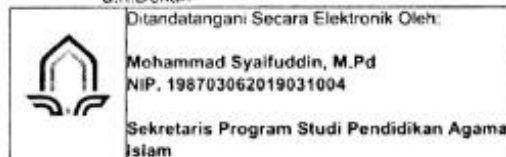
Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan perkenannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan



Balai
Sertifikasi
Elektronik



Dokumen ini ditandatangani secara elektronik menggunakan
Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi
Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)
sehingga tidak diperlukan tanda tangan dan stempel basah.





PEMERINTAH KOTA PEKALONGAN
KECAMATAN PEKALONGAN SELATAN
KELURAHAN KURIPAN YOSOREJO

Jalan Dwikora Nomor 37 Telepon (0285) 326816 Pekalongan Kode Pos 51137

SURAT KETERANGAN

NO- 800 / 58 / IV / 2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Sekretaris Kelurahan Kuripan Yosorejo, Kecamatan Pekalongan Selatan Kota Pekalongan.

Nama : Sri Yuniati, S.Pd
NIP : 19690122 200801 008
Jabatan : Sekretaris
Unit Kerja : Kelurahan Kuripan Yosorejo
Alamat Unit Kerja : Jl Dwikora Nomor 37 Yosorejo Kelurahan Kuripan Yosorejo
Kecamatan Kuripan Yosorejo

Menerangkan dengan sesungguhnya, bahwa:

Nama : Rizqi Sanjaya
NIM : 2119063
Jenis Kelamin : Laki-laki
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tabiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas : Universitas Islam Negeri KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian mulai tanggal 22 Maret s.d 1 April 2023 dengan Judul Skripsi "Analisis Dampak Game Online Mobile Legends Bang Bang Terhadap Pengamalan Agama Remaja".

Demikian surat keterangan ini kami berikan dan kami buat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana perlunya.

Pekalongan, 4 April 2023

Sekretaris Kelurahan Kuripan



Sri Yuniati, S.Pd.

NIP. 19690122 200801 008

Instrument Wawancara Remaja

INSTRUMEN WAWANCARA NARASUMBER ANALISIS DAMPAK PENGUNAAN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS BANG BANG* TERHADAP PENGAMALAN AGAMA REMAJA

Karakteristik yang akan peneliti pilih sebagai narasumber dalam penelitian ini adalah:

1. Merupakan remaja laki-laki dan menetap di Kuripan Lor Gg 6 (tidak merantau)
 2. Sudah memainkan *game* mobile legends lebih dari 1 tahun
 3. Lama memainkan *game* mobile legends minimal 1.5-2 jam dalam sehari atau rata-rata 16-20 jam dalam seminggu
 4. Remaja yang suka berkumpul di suatu tempat untuk bermain Bersama
-
1. Apa yang anda ketahui tentang *game* mobile legends?
 2. Sudah berapa lama memainkan *game* mobile legends?
 3. Lebih suka bermain *game* ini sendiri atau dengan teman?
 4. Berapa kali dalam sehari bermain *game* mobile legends?
 5. Dimana biasanya anda memainkan *game* ini?
 6. Kapan biasanya anda memainkan *game* mobile legends?
 7. Apakah ketika anda sedang bermain *game* mobile legends sering lupa waktu?
 8. Apakah ketika anda dan teman-teman sedang bermain *game*, salah satu teman anda ada yang mengingatkan untuk melaksanakan sholat?
 9. Apakah *game* ini mengganggu rutinitas anda?
 10. Apakah *game* ini mengganggu ibadah anda?
 11. Di bulan puasa ini apakah *game* ini mengganggu ibadah seperti, tarawih, tadarus dan ibadah lainnya?
 12. Apakah anda merasakan adanya perubahan dalam diri anda karena seringnya bermain *game* mobile legends? Apakah itu negative atau positif?
 13. Jika anda merasakan perubahan yang negatif apakah anda berusaha untuk memperbaikinya?

Instrumen wawancara orang terdekat

1. Apakah bapak/ibu tahu anak anda suka bermain *game online* mobile legends?
2. Biasanya kapan anak anda bermain *game online* mobile legends?
3. Biasanya berapa lama anak anda bermain *game online* mobile legends dalam sehari?
4. Sejauh ini perubahan apa yang nampak setelah anak anda bermain *game online*?
5. Hal apa yang kurang anda sukai akibat dari bermain *game online* mobile legends?
6. Apakah anak anda mengalami perubahan sikap sejak seringnya bermain *game online*?
7. Bagaimana cara anda menyikapi hal tersebut?
8. Selain itu adakah dampak positif dari anak anda bermain *online* mobile legends?
9. Apakah anda akan mendukung jika anak anda mengalami perubahan yang positif?

TRANSKRIP WAWANCARA REMAJA

Nama : Azar
Umur : 15 tahun
Status : Pelajar

P	Apa yang anda ketahui tentang game mobile legends?
R	Game online dari moonton
P	Sudah berapa lama memainkan game mobile legends?
R	Saya sudah main game ini dari kelas 5 SD kira-kira dari 2018 atau sudah 4 tahun lebih
P	Lebih suka bermain game ini sendiri atau dengan teman?
R	Sama aja kalo ada yang ngajak ya mabar kalo gada ya main sendiri, tapi lebih enak mabar soalnya lebih asik dan gampang menyusun strateginya
P	Berapa kali dalam sehari bermain game mobile legends?
R	Ga kehitung rata-rata 15 kali lebih
P	Dimana biasanya anda memainkan game ini?
R	Dirumah sendiri sama dirumah teman kalo mau mabar
P	Kapan biasanya anda memainkan game mobile legends?
R	Pagi dari mulai bangun tidur, habis sekolah, sama malam hari
P	Apakah ketika anda sedang bermain game mobile legends sering lupa waktu?
R	Sering apalagi pas menang terus, tapi kalo sholat pasti diingatkan dan wajib jamaah sama bapak
P	Apakah ketika anda dan teman-teman sedang bermain game, salah satu teman anda ada yang mengingatkan untuk melaksanakan sholat?
R	Tidak pernah karena biasanya main bareng-bareng habis isya
P	Apakah game ini mengganggu rutinitas anda?
R	Iya apalagi masalah belajar
P	Apakah game ini mengganggu ibadah anda?
R	Sedikit mengganggu karena masi sering diingatkan agar sholat tepat waktu sama mengaji dan saya juga ngaji wustho, tapi di bulan puasa ini malah mendukung karena sambil menunggu buka saya main dari siang sampai hampir maghrib.
P	Apakah anda merasakan adanya perubahan dalam diri anda karena seringnya bermain game mobile legends? Apakah itu negative atau positif?
R	Ada positif dan negative, positifnya bisa melatih cara bekerja sama di dalam tim, saya juga mendapat teman baru melalui game ini dan sering diajak mabar juga bahkan bisa dapat nomor WA nya, teman juga ada

	yang minta dijokiin biar bisa sampe mythic bisa dapat uang dari situ , negatifnya menjadi lebih toxic, pemalas, rasanya ga bisa hidup tanpa game
P	Jika anda merasakan perubahan yang negatif apakah anda berusaha untuk memperbaikinya?
R	Belum ada rencana tapi klo kalah terus ingin dihapus aja gamenya biar ga emosi terus

Nama : Arfi
 Umur : 15 tahun
 Status : Pelajar

P	Apa yang anda ketahui tentang game mobile legends?
R	Game online dari moonton
P	Sudah berapa lama memainkan game mobile legends?
R	Sudah dari kelas 5 sd
P	Lebih suka bermain game ini sendiri atau dengan teman
R	Lebih suka solo karena jarang mabar
P	Berapa kali dalam sehari bermain game mobile legends?
R	Ga kehitung rata-rata 12 kali gantian sama saudara
P	Dimana biasanya anda memainkan game ini?
R	Lebih sering dirumah
P	Kapan biasanya anda memainkan game mobile legends?
R	Pagi dari mulai bangun tidur, habis sekolah, sama malam hari selaman masih jatah giliran pegang hp
P	Apakah ketika anda sedang bermain game mobile legends sering lupa waktu?
R	Sering apalagi pas menang terus, tapi kalo sholat pasti diingatkan dan wajib jamaah sama bapak
P	Apakah ketika anda dan teman-teman sedang bermain game, salah satu teman anda ada yang mengingatkan untuk melaksanakan sholat?
R	Tidak pernah karena biasanya main bareng-bareng habis isya
P	Apakah game ini mengganggu rutinitas anda?
R	Iya, masalah belajar sama pas disuruh orang tua suka menunda
P	Apakah game ini mengganggu ibadah anda?
R	Sedikit mengganggu karena masi sering diingatkan agar sholat tepat waktu sama mengaji dan saya juga ngaji wustho
P	Apakah anda merasakan adanya perubahan dalam diri anda karena seringnya bermain game mobile legends? Apakah itu negative atau positif?
R	Ada positif dan negative, positifnya bisa melatih cara bekerja sama di dalam tim, saya juga mendapat teman baru, negatifnya menjadi lebih toxic, pemalas, rasanya ga bisa hidup tanpa game, suka menunda kalo disuruh orang tua, hp nya jadi rusak karena sering emosi
P	Jika anda merasakan perubahan yang negatif apakah anda berusaha untuk memperbaikinya?
R	Tidak masih mau menikmati main game aja

Nama : Adabi
 Umur : 20 tahun
 Status : Karyawan

P	Apa yang anda ketahui tentang game mobile legends?
R	Game MOBA yang saya mainkan saat ini
P	Sudah berapa lama memainkan game mobile legends?
R	Dari awal tahun 2018
P	Lebih suka bermain game ini sendiri atau dengan teman
R	Lebih suka main sama teman karena lebih seru, tapi sering juga main sendiri
P	Berapa kali dalam sehari bermain game mobile legends?
R	Minimal 10 kali laah
P	Dimana biasanya anda memainkan game ini?
R	Kalo solo di rumah, kalo mabar dikerjakan sama di rumah teman
P	Kapan biasanya anda memainkan game mobile legends?
R	Aku main ML dari pagi sampai malam selama ada waktu senggang, terutama malam hari waktu paling enak buat mabar
P	Apakah ketika anda sedang bermain game mobile legends sering lupa waktu?
R	Sering sampe ga bisa diganggu kalo masih main serius, sampai pernah telat masuk kerja gara-gara asik main
P	Apakah ketika anda dan teman-teman sedang bermain game, salah satu teman anda ada yang mengingatkan untuk melaksanakan sholat?
R	Tidak pernah, ibadah urusan masing-masing
P	Apakah game ini mengganggu rutinitas anda?
R	Iya, cukup mengganggu
P	Apakah game ini mengganggu ibadah anda?
R	Cukup mengganggu karena disamping sibuk bekerja, ketika lelah nyempatin main game dulu jadi sering tertunda solatnya, sekarang juga males buat ikut majelisan I musola
P	Apakah anda merasakan adanya perubahan dalam diri anda karena seringnya bermain game mobile legends? Apakah itu negative atau positif?
R	Positifnya untuk hiburan saja, negatifnya jadi sering begadang buat mabar, waktu tidur dan kerja terganggu, suka menunda ibadah dan kerjaan, suka berkata kotor
P	Jika anda merasakan perubahan yang negatif apakah anda berusaha untuk memperbaikinya?
R	Tidak selama masih ada teman mabar juga kalo udah bosan

Nama : Rico
 Umur : 17 tahun
 Status : Pelajar

P	Apa yang anda ketahui tentang game mobile legends?
R	Salah satu game online dari montoon
P	Sudah berapa lama memainkan game mobile legends?
R	Dari 2018
P	Lebih suka bermain game ini sendiri atau dengan teman
R	Lebih suka mabar karena kalo solo sering kalah
P	Berapa kali dalam sehari bermain game mobile legends?
R	Ga pernah ngitung, tapi sampai pernah 25 game sehari soalnya kalah terus jadi emosi ingin main terus
P	Dimana biasanya anda memainkan game ini?
R	Dirumah, di sekolah, di warkop, sama rumah teman
P	Kapan biasanya anda memainkan game mobile legends?
R	Kapan aja pagi, siang sore, malam sampai larut, bahkan pada saat di toilet
P	Apakah ketika anda sedang bermain game mobile legends sering lupa waktu?
R	Sering banget apalagi pas menang terus, pas kalah juga sering tapi sambil emosi mainnya
P	Apakah ketika anda dan teman-teman sedang bermain game, salah satu teman anda ada yang mengingatkan untuk melaksanakan sholat?
R	Tidak pernah, kalo main yaa main aja kecuali pas istirahat ngegame
P	Apakah game ini mengganggu rutinitas anda?
R	Iya
P	Apakah game ini mengganggu ibadah anda?
R	Iya, karena saat main gabisa ditinggal jadi sholat sering telat, jarang wiridan sama jarang ngaji
P	Apakah anda merasakan adanya perubahan dalam diri anda karena seringnya bermain game mobile legends? Apakah itu negative atau positif?
R	Positifnya paling melatih motoric sama kerja sama, negatifnya banyak banget, toxic males, jarang belajar, sholat jadi males
P	Jika anda merasakan perubahan yang negatif apakah anda berusaha untuk memperbaikinya?
R	Tidak selama hp masih kuat

Nama : Bahar
 Umur : 21 tahun
 Status : Karyawan

P	Apa yang anda ketahui tentang game mobile legends?
R	Game yang saya mainkan saat ini
P	Sudah berapa lama memainkan game mobile legends?
R	Dari awal 2020
P	Lebih suka bermain game ini sendiri atau dengan teman
R	Sebenarnya lebih suka mabar tapi Cuma bisa mabar pas malam hari dan itu pun kadang-kadang, jadi lebih sering solo
P	Berapa kali dalam sehari bermain game mobile legends?
R	Minimal main 17 game kira-kira
P	Dimana biasanya anda memainkan game ini?
R	Yaa dirumah
P	Kapan biasanya anda memainkan game mobile legends?
R	Kapan aja pas waktu senggang
P	Apakah ketika anda sedang bermain game mobile legends sering lupa waktu?
R	Sering banget apalagi pas mabar
P	Apakah ketika anda dan teman-teman sedang bermain game, salah satu teman anda ada yang mengingatkan untuk melaksanakan sholat?
R	Tidak ada dan tidak pernah paling seingatnya kalo mau sholat, soalnya biasanya mabar habis isya, kalo dirumah yang mengingatkan orang tua saja
P	Apakah game ini mengganggu rutinitas anda?
R	Iya, jadi suka begadang
P	Apakah game ini mengganggu ibadah anda?
R	Iya, jadi suka menunda solat, jarang wiridan,
P	Apakah anda merasakan adanya perubahan dalam diri anda karena seringnya bermain game mobile legends? Apakah itu negative atau positif?
R	Sebenarnya game ini Cuma buat hiburan tapi karena terlalu sering jadi kecanduan, sering menunda waktu, suka berkata kotor, waktu tidur terganggu
P	Jika anda merasakan perubahan yang negatif apakah anda berusaha untuk memperbaikinya?
R	Sebenarnya ingin tapi lingkungan sangat mendukung buat terus memainkan ini

Nama : Rifki
 Umur : 21 tahun
 Status : Mahasiswa

P	Apa yang anda ketahui tentang game mobile legends?
R	Game online yang biasa saya mainkan
P	Sudah berapa lama memainkan game mobile legends?
R	Sudah dari 2020
P	Lebih suka bermain game ini sendiri atau dengan teman
R	Lebih suka maabar tapi mainnya lebih sering main sendiri
P	Berapa kali dalam sehari bermain game mobile legends?
R	Kira kira 15 kali sehari
P	Dimana biasanya anda memainkan game ini?
R	Paling sering di rumah, di kampus juga sering, di warkop juga
P	Kapan biasanya anda memainkan game mobile legends?
R	Pagi siang sore selama ada waktu senggang
P	Apakah ketika anda sedang bermain game mobile legends sering lupa waktu?
R	Sering sampai menjadikan saya malas buat tugas
P	Apakah ketika anda dan teman-teman sedang bermain game, salah satu teman anda ada yang mengingatkan untuk melaksanakan sholat?
R	Tidak karena ibadah ya urusan masing-masing
P	Apakah game ini mengganggu rutinitas anda?
R	Iya pastinya, pagi siang sore malam main terus soalnya jadi lupa ngerjain tugas sampe lupa mandi juga
P	Apakah game ini mengganggu ibadah anda?
R	Kalo ibadah insyaallah sudah bisa mengatur waktu, tapi terkadang juga lupa kalo masih asik main
P	Apakah anda merasakan adanya perubahan dalam diri anda karena seringnya bermain game mobile legends? Apakah itu negative atau positif?
R	Jadi sering ngomong kasar, suka marah sendiri kalo main ML, apalagi kondisi kalah bawaannya emosi. Masalah ibadah saya sudah bisa mengatur waktu siih.
P	Jika anda merasakan perubahan yang negatif apakah anda berusaha untuk memperbaikinya?
R	Sejauh ini belum ada niatan buat mengurangi main ML masi mau menikmati aja.

Transkrip wawancara orang terdekat

Nama : S (ayah Azhar)

Umur : 53 tahun

P	Apakah bapak/ibu tahu anak anda suka bermain game online mobile legends?
R	Iya tahu
P	Biasanya kapan anak anda bermain game online mobile legends?
R	Dia dari habis subuh sudah mulai main, pulang sekolah sama malam hari paling sering saya lihat
P	Biasanya berapa lama anak anda bermain game online mobile legends dalam sehari?
R	Saya kurang tahu tapi seringnya saat dia main hp pasti hpnya miring menandakan masih main
P	Sejauh ini perubahan apa yang nampak setelah anak anda bermain game online?
R	Iya anak saya sering banget marah sendiri, kalo disuruh susah harus nunggu gamenya selesai kalo belum dimarahin belum berhenti, lebih angkuh, kadang melawan perintah orang tua, tapi masalah ibadah dia masih gampang diatur
P	Hal apa yang kurang anda sukai akibat dari bermain game online mobile legends?
R	Berisik, pemalas, boros uang buat kuota sama top up
P	Bagaimana cara anda menyikapi hal tersebut?
R	Saya si terserah dia aja, sambil terus menasihati agar ga kecanduan
P	Selain itu adakah dampak positif dari anak anda bermain online mobile legends?
R	Tidak ada saya rasa
P	Apakah anda akan mendukung jika anak anda mengalami perubahan yang positif?
R	Tidak karena banyak mudhorotnya, bisa menyebabkan sakit mata, bahkan sampai mempengaruhi otak, sekalipun itu bisa menghasilkan uang

Nama : F (Ibu Arfi)

Umur : 40 tahun

P	Apakah bapak/ibu tahu anak anda suka bermain game online mobile legends?
R	Iya dia sering main itu
P	Biasanya kapan anak anda bermain game online mobile legends?
R	Dari habis sholat subuh dia langsung buka hp, kadang langsung main, sebelum berangkat sekolah, pulang sekolah, paling sering malam hari
P	Biasanya berapa lama anak anda bermain game online mobile legends dalam sehari?
R	Kurang tau saya
P	Sejauh ini perubahan apa yang nampak setelah anak anda bermain game online?
R	Dia lebih boros kuota buat game sama nonton youtube yang kalo saya lihat itu isinya video tentang game, kemudian jadi malesan, jadi sering berkata kotor juga
P	Hal apa yang kurang anda sukai akibat dari bermain game online mobile legends?
R	Berisik banget kalo main, susah buat disuruh kalo lagi main hp, sering begadang
P	Bagaimana cara anda menyikapi hal tersebut?
R	Saya biarkan saja nanti juga sadar sendiri, Namanya juga abg
P	Selain itu adakah dampak positif dari anak anda bermain online mobile legends?
R	Sejauh ini saya tidak melihat adanya dampak positif dari main game ini maupun game lainnya, Cuma menyebabkan kecanduan
P	Apakah anda akan mendukung jika anak anda mengalami perubahan yang positif?
R	Kalo itu menghasilkan uang untuk dirinya saya tidak masalah asal tidak terlalu terpaku pada game ini buat menghasilkan uang karena masi banyak kerjaan yang lain

Nama : M (kakak Rico)

Umur : 26 tahun

P	Apakah bapak/ibu tahu anak anda suka bermain game online mobile legends?
R	Iya dia, suka banget main game ML
P	Biasanya kapan anak anda bermain game online mobile legends?
R	Hampir setiap hari kalo dirumah dia main game
P	Biasanya berapa lama anak anda bermain game online mobile legends dalam sehari?
R	Kurang tau ya mas, dia sering banget soalnya, dari pagi sampai malam
P	Sejauh ini perubahan apa yang nampak setelah anak anda bermain game online?
R	Dia jadi lebih boross buat beli kuota sama diamond, jadi pemalas, suka berkata kotor, suka membantah dan sulit untuk dinasihati
P	Hal apa yang kurang anda sukai akibat dari bermain game online mobile legends?
R	Yang paling ga aku suka jadi malas, suka membantah
P	Bagaimana cara anda menyikapi hal tersebut?
R	Biarkan saja soalnya wajar masih umur segitu
P	Selain itu adakah dampak positif dari anak anda bermain online mobile legends?
R	Tidak ada
P	Apakah anda akan mendukung jika anak anda mengalami perubahan yang positif?
R	<i>game Mobile Legends Bang Bang</i> dapat menjadi sumber penghasilan itu tidak menjadi masalah asal tidak terpaku bahwa sumber penghasilan hanya didapatkan dari situ

Nama : Fahmi (teman dekat Adabi)

Umur : 20

P	Apakah anda tahu dia suka bermain game online mobile legends?
R	Iya dia suka banget main ML
P	Biasanya kapan teman anda bermain game online mobile legends?
R	Sering banget sampai gatau kapan aja mainnya, hampir tiap hari main di kerjaan sama di rumahku
P	Biasanya berapa lama teman anda bermain game online mobile legends dalam sehari?
R	Kurang tau, tapi dia hampir setiap nganggur dia log in
P	Sejauh ini perubahan apa yang nampak setelah anak anda bermain game online?
R	Kayanya kalo perubahan tidak ada soalnya dari dulu emang begitu orangnya
P	Hal apa yang kurang anda sukai akibat dari bermain game online mobile legends?
R	Suka telat berangkat kerja, di kerjaan juga kurang banget kalo malemnya mabar
P	Apakah teman anda mengalami perubahan sikap sejak seringnya bermain game online?
R	Toxic ya terutama
P	Bagaimana cara anda menyikapi hal tersebut?
R	membiarkan saja dan mengingatkannya agar sedikit mengurangi biar kegiatan yang lain ga terganggu
P	Selain itu adakah dampak positif dari teman anda bermain online mobile legends?
R	Gada Cuma makin jago aja mainnya
P	Apakah anda akan mendukung jika teman anda mengalami perubahan yang positif?
R	Sebagai teman si mendukung saja yaa, kalo itu baik buat dia

Nama : Doni (saudara dari Bahar)

Umur : 20

P	Apakah anda tahu saudara anda suka bermain game online mobile legends?
R	Iya tau
P	Biasanya kapan saudara anda bermain game online mobile legends?
R	Dia dari habis subuh sudah log in, kalo ga berangkat kerja dia full sehari pegang hp dan sebagian besar waktunya buat main game
P	Biasanya berapa lama saudara anda bermain game online mobile legends dalam sehari?
R	Sering lah pokoknya
P	Sejauh ini perubahan apa yang nampak setelah saudara anda bermain game online?
R	Suka begadang sampai hampir subuh, sering emosi
P	Hal apa yang kurang anda sukai akibat dari bermain game online mobile legends?
R	Jadi boros buat beli rokok sama top up, soalnya kalo main ga ngrokok ga enak katanya
P	Apakah saudara anda mengalami perubahan sikap sejak seringnya bermain game online?
R	Biasa kalo main pasti toxic jadi dibawa ke kesehariannya
P	Bagaimana cara anda menyikapi hal tersebut?
R	ga berani menasihati, milih diam saja nantinya pasti sadar juga
P	Selain itu adakah dampak positif dari saudara anda bermain online mobile legends?
R	Gaada
P	Apakah anda akan mendukung jika saudara anda mengalami perubahan yang positif?
R	Tentu apalagi dia bisa memanfaatkan game untuk mencari penghasilan, jadi dia bisa menghasilkan uang dari hobinya

Nama : G (ayah dari Rifki)

Umur : 50

P	Apakah bapak/ibu tahu anak anda suka bermain game online mobile legends?
R	Iya tauu dia sering banget main game
P	Biasanya kapan anak anda bermain game online mobile legends?
R	Kurang tau ya mas, tapi ya sering banget mainnya dari pagi sampai malam
P	Biasanya berapa lama anak anda bermain game online mobile legends dalam sehari?
R	Ga ngitung itu
P	Sejauh ini perubahan apa yang nampak setelah anak anda bermain game online?
R	Kalo perubahan saya belum merasakan adanya perubahan,
P	Hal apa yang kurang anda sukai akibat dari bermain game online mobile legends?
R	Kurang sukanya klo lalai sampai nilai kuliahnya buruk sama sering begadang, sampai jam 2 kadang masih main game
P	Apakah anak anda mengalami perubahan sikap sejak seringnya bermain game online?
R	Kalo sama orang tua tidak ada, masih biasa saja
P	Bagaimana cara anda menyikapi hal tersebut?
R	sering menasihati Rifki agar mengurangi kebiasaan bermain <i>game</i>
P	Selain itu adakah dampak positif dari anak anda bermain online mobile legends?
R	Sejauh ini tidak ada
P	Apakah anda akan mendukung jika anak anda mengalami perubahan yang positif?
R	Walaupun positif saya tidak akan mendukung hobinya ini karena masih banyak kegiatan dan pekerjaan yang lebih bermanfaat dibanding bermain game

DOKUMENTASI





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
UNIT PERPUSTAKAAN

Jl. Pahlawan-Rowolaku KM.5 Kajen. Telp.(0285) 412575 Faks (0285) 423418
Website :perpustakaan.uingusdur.ac.id |Email : perpustakaan@uingusdur.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : RIZQI SANJAYA
NIM : 2119063
Fakultas/Prodi : FTIK / PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Tugas Akhir Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN
GAME ONLINE MOBILE LEGENDS BANG BANG TERHADAP
PENGAMALAN AGAMA ISLAM REMAJA
(Studi Kasus di Kuripan Lor Gg. 6 Kelurahan Kuripan Yosorejo
Kecamatan Pekalongan Selatan)**

beserta perangkat yang di perlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksekutif ini Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya lewat internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini

Dengan demikian ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Pekalongan, 06 September 2023



RIZQI SANJAYA
NIM. 2119063

NB: Harap diisi, ditempel meterai dan ditandatangani
Kemudian diformat pdf dan dimasukkan dalam cd.