

SKRIPSI

**STUDI ANALISIS DAMPAK BERMAIN GAME MOBILE LEGEND
TERHADAP AKHLAQ, KOMUNIKASI DAN DAKWAH SANTRI
PONDOK PESANTREN AL-ISLAMI SUMBERMULYO KECAMATAN
PESANGGARAN BANYUWANGI**



Oleh :

**ALYANG GUMILANG
NIM : 2012111005**

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM
UNIVERSITAS KH. MUKHTAR SYAFAAT
BLOKAGUNG BANYUWANGI**

2024

SKRIPSI

STUDI ANALISIS DAMPAK BERMAIN GAME MOBILE LEGEND
TERHADAP AKHLAQ, KOMUNIKASI DAN DAKWAH SANTRI
PONDOK PESANTREN AL- ISLAMI SUMBERMULYO KECAMATAN
PESANGGARAN BANYUWANGI



Oleh :

ALYANG GUMILANG
NIM : 2012111005

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM
UNIVERSITAS KH. MUKHTAR SYAFAAT
BLOKAGUNG BANYUWANGI

2024

ii

PRASYARAT GELAR

STUDI ANALISIS DAMPAK BERMAIN GAME MOBILE LEGEND TERHADAP
AKHLAQ, KOMUNIKASI DAN DAKWAH SANTRI PONDOK PESANTREN AL -
ISLAMI SUMBERMULYO KECAMATAN PESANGGARAN BANYUWANGI

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas KH. Mukhtar Syafaat Blokagung Banyuwangi
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan
Sarjana Sosial (S.Sos)

Oleh :

Alyang Gumilang
NIM: 2012111005

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM
UNIVERSITAS KH.MUKHTAR SYAFAAT (UIMSYA)
BLOKAGUNG BANYUWANGI**

2024

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi Dengan Judul:

**STUDI ANALISIS DAMPAK BERMAIN GAME MOBILE LEGEND TERHADAP
AKHLAQ, KOMUNIKASI DAN DAKWAH SANTRI PONDOK PESANTREN AL-
ISLAMI SUMBERMULYO KECAMATAN PESANGGARAN BANYUWANGI**

Telah disetujui untuk diajukan dalam sidang skripsi

Pada tanggal:

Mengetahui,

Ketua Prodi
Komunikasi dan Penyiaran Islam

Dosen Pembimbing

Maskur, S.Sos.I., MH
NIPY. 3150505078101

Afif Mahmudi, M.Sos
NIPY. 3150928108401

PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi Saudara alyang Gumilang telah di Munaqosah kepada dewan penguji
Skripsi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam Universitas KH. Mukhtar Syafaat
Blokagung Banyuwangi pada tanggal:

14 Agustus 2024

dan telah diterima serta disahkan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

Tim penguji:

Ketua penguji

Afif Mahmudi, M.Sos
NIPY: 3150928108401

Penguji II

Penguji I

Agus Baihaqi, S.Ag., M.I.Kom.
NIPY: 3151819049301

Agung Obianto, S.Sos.I., M.Sos.
NIPY: 3152112039601

Dekan

Agus baihaqi, S.Ag., M.I.Kom.
NIPY: 3151819049301

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Ilmu tanpa amal adalah kesia-siaan, amal tanpa ilmu adalah kebodohan."

"Hidup adalah seni menunggu. Menunggu untuk waktu sholat dan menunggu untuk di sholatkan."

"Lebih mulia adalah orang yang mengutamakan zikir daripada orang yang sering berkata kotor."

Yang utama, Dengan rasa syukur yang tulus kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, karunia, dan kekuatan-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini, saya mempersembahkan karya sederhana ini kepada:

1. Orang tua tercinta, ayah dan ibu, yang dengan segala cinta, kasih sayang, dan pengorbanannya, telah menjadi sumber inspirasi dan motivasi terbesar dalam hidup saya. Terima kasih atas doa yang tak pernah putus, dukungan tanpa syarat, serta pengorbanan yang tiada henti. Setiap pencapaian ini adalah buah dari kerja keras kalian berdua, yang selalu mempercayai dan mendukung saya dalam setiap langkah.
2. Saudara-saudaraku tersayang, yang selalu menjadi tempat berbagi cerita, tawa, dan duka, terima kasih atas kebersamaan, dukungan moral, dan semangat yang kalian berikan. Kehadiran kalian selalu menjadi penghibur dan penyemangat di tengah perjalanan yang penuh liku ini.
3. Dosen pembimbing saya, yang dengan penuh kesabaran, kebijaksanaan, dan dedikasi telah membimbing saya selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas semua ilmu, bimbingan, dan masukan yang sangat berharga, yang telah membantu saya menyelesaikan karya ini dengan baik.
4. Teman-teman seperjuangan, yang telah bersama-sama melalui suka dan duka selama masa perkuliahan, terima kasih atas persahabatan, kerjasama, dan dukungan yang tak ternilai. Kita telah melewati banyak hal bersama, dan saya bersyukur bisa berbagi perjalanan ini dengan kalian.
5. terakhir untuk almamater tercinta, yang telah menjadi tempat saya menimba ilmu dan berkembang, saya persembahkan skripsi ini sebagai ungkapan terima kasih dan penghargaan atas semua yang telah diberikan,

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Alyang Gumilang

NIM : 2012111005

Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)

Alamat Lengkap : Kampung Membowi, Kecamatan Masni, Kabupaten Manokwari,
Propinsi Papua Barat.

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang di rujuk sumbernya.

Banyuwangi, 5 agustus 2024

Yang Menyatakan,

Alyang Gumilang

NIM: 2012111005

ABSTRAK

Alyang gumilang. 2024. Studi Analisis Dampak Bermain Game Mobile Legend Terhadap Akhlaq, Komunikasi Dan Dakwah Santri Pondok Pesantren Al Islami Sumbermulyo Kecamatan Pesanggaran Banyuwangi Tahun 2023. Pembimbing Afif Mahmudi, M.Sos. Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam. Universitas KH. Mukhtar Syafa'at.

Kata kunci: Mobile Legend, Akhlaq, Komunikasi, Dakwah

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak bermain game Mobile Legends terhadap akhlak, komunikasi, dan dakwah santri di Pondok Pesantren Al-Islami Sumbermulyo, Kecamatan Pesanggaran, Banyuwangi. Metode penelitian kualitatif digunakan melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen untuk menghasilkan rekomendasi yang berguna bagi pihak terkait. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian pendekatan kualitatif. Fenomena bermain game online, khususnya Mobile Legends, semakin meluas di kalangan remaja, termasuk santri yang tinggal di pondok pesantren. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, di mana data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari intensitas bermain Mobile Legends terhadap perubahan akhlak dan pola komunikasi santri. Beberapa santri mengalami penurunan dalam hal kedisiplinan, ibadah, dan interaksi sosial yang sebelumnya terjaga dengan baik. Di sisi lain, kemampuan komunikasi santri dalam konteks sosial juga terpengaruh, terutama dalam hal penggunaan bahasa yang cenderung kasar dan tidak sopan yang dipengaruhi oleh interaksi di dalam game. Selain itu, aktivitas dakwah yang seharusnya menjadi fokus utama santri mengalami penurunan, di mana waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar dan berdakwah lebih banyak digunakan untuk bermain game. Penelitian ini menyimpulkan bahwa bermain Mobile Legends memiliki dampak negatif terhadap akhlak, komunikasi, dan aktivitas dakwah santri di Pondok Pesantren Al-Islami. Oleh karena itu, diperlukan upaya pembinaan dan pengawasan yang lebih ketat dari pihak pesantren untuk mengurangi dampak negatif tersebut dan mengembalikan fokus santri pada kegiatan yang lebih bermanfaat dalam rangka membentuk karakter yang baik dan mendukung misi dakwah.

ABSTRACT

Alyang Gumilang. 2024. An Analytical Study on the Impact of Playing Mobile Legends on the Morals, Communication, and Da'wah of Students at Al-Islami Islamic Boarding School, Sumbermulyo, Pesanggaran District, Banyuwangi, in 2023. Supervisor: Afif Mahmudi, M.Sos. Faculty of Da'wah and Islamic Communication, KH. Mukhtar Syafa'at University.

Keywords: Mobile Legends, Morals, Communication, Da'wah

This study aims to analyze the impact of playing Mobile Legends on the morals, communication, and da'wah (Islamic preaching) activities of students at Al-Islami Islamic Boarding School, Sumbermulyo, Pesanggaran District, Banyuwangi. The phenomenon of playing online games, particularly Mobile Legends, is increasingly prevalent among teenagers, including students residing in Islamic boarding schools. This research employs a qualitative approach using a case study method, where data were collected through in-depth interviews, observations, and documentation. The results of the study indicate that the intensity of playing Mobile Legends significantly influences changes in the students' morals and communication patterns. Some students experienced a decline in discipline, worship practices, and social interactions, which were previously well-maintained. Additionally, the students' communication skills in social contexts were affected, particularly in the use of language that tends to be harsh and disrespectful, influenced by in-game interactions. Moreover, the students' da'wah activities, which should be their primary focus, have diminished, as more time is spent playing the game instead of studying and preaching. The study concludes that playing Mobile Legends has a negative impact on the morals, communication, and da'wah activities of students at Al-Islami Islamic Boarding School. Therefore, stricter supervision and guidance from the boarding school are necessary to mitigate these negative impacts and to refocus the students on activities that are more beneficial in shaping good character and supporting their da'wah mission.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji syukur kepada Allah yang Maha Pengasih dan Penyayang, dan tak lupa mengucapkan syukur atas semua limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Penelitian dengan judul "Studi Analisis Dampak Bermain Game Mobile Legend Terhadap Akhlaq, Komunikasi Dan Dakwah Santri Pondok Pesantren Al Isalami Sumbermulyo Kecamatan Pesanggaran Banyuwangi" yang mana dapat terselesaikan dengan sebaik mungkin. Sholawat beserta salam kami haturkan kepada junjungan kita yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah menjadi teladan bagi umatnya. Namun, keberhasilan penulis bukan hanya semata-mata usaha penulis, tapi juga banyak bantuan dari orang-orang disekitar penulis. Dan pada kesempatan ini penulis ingin mengungkapkan banyak terima kasih kepada beliau-beliau yang sudah membantu tugas praktikum penulis. Diantaranya :

1. KH.Ahmad Hisyam Syafa'at, S.Sos.I.,M.H.pengasuh pondok pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi
2. Dr.H. Ahmad Munib Syafa'at, Lc.,M.E.I.selaku rektor IAIDA Darussalam Blokagung Banyuwangi
3. Agus Baihaqi, S.Ag.,M.I.Kom. Selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam dan juga selaku Dosen pembimbing yang telah banyak memberikan dan meluangkan waktu serta pikiran untuk membantu penelitian dalam menyelesaikan Penelitian ini.
4. Maskur, S.Sos.I,MH. Selaku Kaprodi Komunikasi dan Penyiaran Islam.
5. Seluruh Dosen Institut Agama Islam Darussalam Blokagung Tegalsari Banyuwangi
6. Kedua orang tua dan teman-teman yang senantiasa memberikan motivasi untuk semangat belajar.

1. Dan semua pihak yang ikut serta baik secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan tenaga dan pikirannya demi menyelesaikan penulisan Penelitian ini. Tiada balas jasa yang belum dapat diberikan oleh penulis kecuali hanya do'a kepada Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Pemurah, semoga kebaikan dari beliau semua akan mendapat balasan dari-Nya.

Tiada gading yang tak retak, tiada manusia yang sempurna. Demikian juga dengan Penelitian ini, tentunya masih ada kekurangan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis berharap akan saran dan kritik yang membangun. Dan atas segala kekhilafan dalam penulisan Penelitian ini penulis mohon maaf sebagai insan yang dho'if.

Akhirnya kepada *Allah Azza Wajalla*, penulis kembalikan suatunya dengan harapan semoga Penelitian ini tersusun dengan ridho-Nya serta dapat memberikan manfaat. *Amin Yarobbal 'Alamin*.

Blokagung, 5 agustus 2024

Penulis

DAFTAR ISI

SKRIPSI	i
SKRIPSI	ii
PRASYARAT GELAR	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN PENGUJI	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian.....	10
C. Masalah Penelitian	10
D. Tujuan Penelitian	11
E. Kegunaan Penelitian	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Kajian Teori.....	13
B. Hasil penelitian terdahulu	30
C. Alur pikir peneliti.....	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian	35
B. Lokasi dan waktu penelitian	35
C. Kehadiran peneliti.....	35
D. Informan penelitian.....	36
E. Data dan sumber data.....	36
F. Teknik pengumpulan data	37
G. Analisis data.....	39
H. Keabsahan data	41
I. Tahapan-tahapan penelitian	42
J. Sistematika penulisan	44
BAB IV PAPARAN DAN TEMUAN PENELITIAN	46

A. Gambaran Umum Penelitian	46
B. Verifikasi Data Lapangan.....	52
1. dampak positif bermain game mobile legends terhadap akhlaq, komunikasi dan dakwah santri pondok pesantren al islami sumbermulyo kecamatan pesanggaran	52
2. dampak negatif bermain game mobile legends terhadap akhlaq, komunikasi dan dakwah santri pondok pesantren al islami sumbermulyo kecamatan pesanggaran	57
3. penanganan dampak negatif dari bermain Mobile Legends di kalangan santri.....	62
BAB V PEMBAHASAN	67
1. dampak positif bermain game mobile legends terhadap akhlaq, komunikasi dan dakwah santri pondok pesantren al islami sumbermulyo kecamatan pesanggaran	67
2. dampak negatif bermain game mobile legends terhadap akhlaq, komunikasi dan dakwah santri pondok pesantren al islami sumbermulyo kecamatan pesanggaran	72
3. penanganan dampak negatif dari bermain Mobile Legends di kalangan santri.....	87
BAB VI PENUTUP	100
A. Kesimpulan	100
B. Implikasi Penelitian	101
C. Keterbatasan Penelitian	102
D. Saran	103

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam beberapa dekade terakhir, membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, sosial, budaya, dan hiburan. Dalam konteks ini, penggunaan teknologi oleh kalangan remaja, termasuk santri di pondok pesantren al islami ini, menjadi fenomena yang tidak bisa diabaikan. Pondok pesantren, sebagai lembaga pendidikan yang memiliki peran penting dalam pembentukan akhlak dan karakter Islami, kini dihadapkan pada tantangan baru dalam menghadapi dampak dari perkembangan teknologi ini.

Membahas dampak dari bermain Mobile Legends di kalangan santri membutuhkan pemahaman mendalam mengenai dinamika kehidupan di pesantren serta pengaruh budaya digital yang semakin merasuki kehidupan sehari-hari. Mobile Legends, sebagai salah satu game online paling populer, telah menarik perhatian banyak kalangan, termasuk para santri, yang notabene berada dalam lingkungan yang seharusnya lebih fokus pada pendidikan agama dan pengembangan karakter islami.

Pesantren sebagai lembaga pendidikan tradisional Islam di Indonesia memiliki peran penting dalam membentuk generasi muda yang berakhlak mulia dan berwawasan luas tentang ajaran Islam. Namun, dengan perkembangan teknologi informasi yang pesat, tantangan yang dihadapi pesantren semakin kompleks. Salah satu tantangan terbesar adalah

bagaimana menjaga fokus santri dalam belajar dan beribadah, di tengah maraknya permainan digital seperti Mobile Legends.

Mobile Legends adalah game bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang memerlukan strategi, kerja sama tim, dan ketangkasan dalam bermain. Walaupun memiliki beberapa nilai positif, seperti kemampuan kerja sama tim dan berpikir strategis, game ini juga memiliki potensi dampak negatif jika dimainkan secara berlebihan, seperti kecanduan, penurunan prestasi belajar, dan mengabaikan kewajiban ibadah.

Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada solusi yang dapat diterapkan untuk mengurangi dampak negatif dari bermain Mobile Legends di kalangan santri. Beberapa solusi yang diusulkan antara lain pengaturan waktu bermain, pendidikan tentang dampak negatif game, penyediaan kegiatan alternatif, pengawasan dari ustadz dan pengurus, penguatan spiritual, serta penggunaan game sebagai media dakwah

Santri, yang secara tradisional dikenal sebagai kelompok yang fokus pada pendidikan agama, kini juga terpapar oleh kemajuan teknologi. Di era digital ini, akses internet yang semakin mudah memungkinkan para santri untuk terhubung dengan berbagai informasi dan hiburan, salah satunya adalah game online seperti Mobile Legends. Game ini menjadi sangat populer di kalangan remaja karena menawarkan pengalaman bermain yang seru, kompetitif, dan bisa dimainkan bersama teman-teman secara daring.

Mobile Legends bukan sekadar permainan, tetapi telah menjadi bagian integral dari gaya hidup remaja masa kini, termasuk santri. Mereka tidak

hanya bermain untuk hiburan, tetapi juga untuk berinteraksi dengan teman-teman, membentuk komunitas, dan bahkan mengikuti turnamen atau kompetisi yang diadakan baik secara lokal maupun nasional. Aktivitas ini menjadikan game sebagai salah satu media sosial yang efektif untuk membangun relasi dan mengembangkan keterampilan tertentu.

Namun, di balik popularitasnya, game Mobile Legends membawa sejumlah tantangan, terutama terkait akhlak para santri. Pondok pesantren memiliki tanggung jawab besar dalam membentuk karakter para santri agar sesuai dengan nilai-nilai Islami. Namun, kebiasaan bermain game ini berpotensi menimbulkan perilaku yang kurang sesuai dengan akhlak Islami, seperti munculnya sikap kompetitif yang berlebihan, penggunaan bahasa kasar saat berkomunikasi dengan sesama pemain, atau bahkan kecanduan yang bisa mengganggu waktu untuk ibadah dan belajar. Hal ini tentunya bertentangan dengan prinsip dasar pendidikan di pesantren yang menekankan pada pengendalian diri dan pengamalan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari.

Di sisi lain, game Mobile Legends juga memiliki pengaruh terhadap kemampuan komunikasi para santri. Dalam permainan ini, kerja sama tim dan komunikasi efektif merupakan kunci keberhasilan. Para pemain dituntut untuk berkomunikasi dengan cepat dan tepat untuk mengoordinasikan strategi. Meski hal ini dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dalam konteks permainan, terdapat kekhawatiran bahwa pola komunikasi yang terbentuk tidak selalu sesuai dengan norma komunikasi Islami. Misalnya, komunikasi dalam game sering kali berlangsung dalam suasana tegang yang bisa memicu sikap tidak sabar

atau penggunaan kata-kata yang kurang pantas. Ini bisa berdampak pada cara santri berinteraksi di luar permainan, baik di lingkungan pondok maupun dalam interaksi sosial mereka yang lebih luas.

Selain itu, kebiasaan bermain game juga berpotensi memengaruhi aktivitas dakwah santri. Dakwah, sebagai salah satu tugas utama santri, membutuhkan fokus dan dedikasi tinggi. Jika waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar dan berdakwah justru habis untuk bermain game, maka tugas dakwah bisa terbengkalai. Di sisi lain, apabila keterampilan yang didapat dari bermain game, seperti kerja sama tim, bisa diintegrasikan ke dalam kegiatan dakwah, hal ini mungkin dapat menjadi sarana yang efektif untuk menarik minat generasi muda lainnya. Namun, pemanfaatan game sebagai alat dakwah memerlukan pemahaman yang mendalam dan bimbingan yang tepat agar tetap sejalan dengan tujuan pendidikan dan dakwah Islam..

Khususnya pondok pesantren al islami pesanggaran, memegang peran penting dalam pembentukan karakter santri sebagai agen dakwah yang mampu menyebarkan nilai-nilai keagamaan dan etika

Dalam ajaran islam, sikap dan perilaku yang baik sangat didorong, bahkan disebutkan dalam al qur'an dan hadis.

Alloh Ta'ala berfirman:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا ۖ

Artinya: *Sungguh, pada (diri) Rasulullah benar-benar ada suri teladan yang baik bagimu, (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat serta yang banyak mengingat Allah¹.*

Nabi Muhammad saw bersabda:

أَنَا زَعِيمٌ بِبَيْتٍ فِي أَعْلَى الْجَنَّةِ لِمَنْ حَسَّنَ خُلُقَهُ

“Aku menjamin istana di bagian atas surga bagi orang yang memperindah akhlaknya.”

Akhlak yang baik merupakan salah satu aspek penting dalam Islam.

Nabi Muhammad SAW bersabda:

Tidak ada sesuatu yang lebih berat dalam timbangan seorang mukmin di hari kiamat selain akhlak yang baik...²

Akhlak dalam Islam adalah salah satu aspek fundamental yang mencerminkan keimanan dan ketaqwaan seorang Muslim. Kusnul khuluq, atau akhlak yang baik, merupakan salah satu dari banyak konsep yang menjadi inti dari ajaran Islam. Dalam konteks ini, memahami pengertian dan berbagai macam bentuk kusnul khuluq adalah penting untuk pengembangan karakter yang selaras dengan nilai-nilai Islami.

Salah satu dampak negatif bermain game mobile legend yang dikhawatirkan adalah menumbuhkan sifat su'ul khuluq, yaitu perilaku atau akhlak yang buruk, seperti berkata kasar, tidak menghormati orang lain, dan melanggar aturan. Sifat su'ul khuluq dapat menghambat komunikasi

¹ Al-Qur'an kemenag, 33:21.

² HR. Abu Dawud

dan dakwah yang efektif, karena dapat menimbulkan kesalahpahaman, perpecahan, dan penolakan.

Game Mobile Legends dapat mempengaruhi komunikasi dan akhlak santri dalam berdakwah, baik secara positif maupun negatif. Positifnya, game ini dapat melatih Kerja sama tim, Strategi, Pengambilan keputusan. Namun, negatifnya, game ini juga dapat menyebabkan Kecanduan, Penurunan prestasi belajar, Perilaku agresif.

Pengaruh negatif game Mobile Legends dapat menghambat santri dalam mengembangkan kemampuan komunikasi dan akhlak yang baik, sehingga berdampak pada efektivitas dakwah yang mereka sampaikan. Hal ini menjadi masalah yang perlu dikaji dan dicarikan solusinya.

Santri merupakan calon dai yang bertugas menyampaikan ajaran agama Islam kepada masyarakat. Dalam menjalankan tugasnya, santri perlu memiliki kemampuan komunikasi dan akhlak yang baik agar dakwah yang disampaikan dapat diterima dan efektif.

Bermain game mobile legend secara berlebihan dapat menyebabkan santri menjadi kecanduan dan menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game, walaupun dari pondok sendiri memberikan santri waktu satu hari 1 malam pada akhir bulan. Hal ini dapat mengurangi waktu mereka untuk berkomunikasi dengan orang lain, baik secara langsung maupun melalui media sosial. Selain itu, sifat kompetitif game mobile legend dapat memicu emosi negatif, seperti marah, kesal, dan dendam, yang dapat terbawa ke dalam komunikasi sehari-hari.

Akibatnya, santri yang kecanduan MLBB mungkin akan kesulitan berkomunikasi secara efektif dengan teman, keluarga, dan masyarakat

sekitar. Mereka mungkin menjadi lebih mudah tersinggung, tidak sabar, dan tidak mau mendengarkan pendapat orang lain. Hal ini tentu dapat menghambat perkembangan keterampilan komunikasi mereka, yang sangat penting untuk kehidupan sosial dan dakwah

. Sebagai calon dai, santri perlu memiliki akhlak yang baik dan kemampuan berkomunikasi yang efektif. Namun, bermain game mobile legend secara berlebihan dapat menghambat perkembangan akhlak dan keterampilan komunikasi santri. Sifat su'ul khuluq yang dipicu oleh game mobile legend dapat membuat santri sulit untuk menyampaikan pesan dakwah dengan baik dan meyakinkan.

Selain itu, waktu yang berlebihan dihabiskan untuk bermain game mobile legend bisa melupakan kegiatan normal apapun seperti sholat, makan, tidur dan mempersiapkan diri untuk dakwah. Akibatnya, mereka mungkin kurang menguasai ilmu agama dan keterampilan dakwah yang dibutuhkan untuk menyampaikan pesan Islam secara efektif serta komunikasi dengan akhlaq yang baik.

Selain berdampak pada komunikasi dan dakwah, bermain game mobile legend secara berlebihan juga dapat berdampak negatif pada perkembangan akhlak santri secara keseluruhan. Sifat kompetitif dan kekerasan dalam bermain game mobile legend dapat menumbuhkan sikap emosi, kasar, egois, sombong, dan tidak sportif. Selain itu, menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game dapat mengurangi waktu santri untuk beribadah, belajar, dan berinteraksi dengan orang lain

Akibatnya, santri yang kecanduan bermain game mobile legend mungkin akan mengalami kemunduran dalam akhlak dan nilai-nilai

agama. Mereka mungkin menjadi lebih individualistis, kurang peduli dengan lingkungan sekitar, dan mudah terpengaruh oleh budaya populer yang tidak sesuai dengan ajaran Islam.

Game Mobile Legends, seperti game lainnya, memiliki potensi untuk mempengaruhi akhlak pemainnya. Interaksi yang terjadi dalam game, baik itu dengan pemain lain atau dengan konten dalam game, dapat mempengaruhi perilaku dan sikap santri. Sebagai contoh, sikap kompetitif yang berlebihan dan kurangnya kontrol emosi dapat menyebabkan perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai akhlak Islami

. Selain dampak negatif, penggunaan game Mobile Legends juga memiliki beberapa dampak positif yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah kemampuan untuk bekerja dalam tim dan mengembangkan strategi, yang merupakan keterampilan penting dalam kehidupan sehari-hari. Namun, tantangan utama adalah bagaimana mengarahkan dampak positif ini tanpa mengorbankan nilai-nilai akhlak dan komunikasi yang baik.

Untuk meminimalkan dampak negatif dan memaksimalkan potensi positif dari penggunaan game Mobile Legends, diperlukan pendekatan yang holistik. Pertama, perlu ada pengawasan dan bimbingan yang konsisten dari orang tua dan pendidik. Kedua, penerapan waktu bermain yang terbatas dan seimbang dengan kegiatan belajar dan ibadah sangat penting. Ketiga, santri perlu diajarkan tentang etika bermain game yang sesuai dengan ajaran Islam, seperti menjaga kata-kata, menghormati sesama pemain, dan mengendalikan emosi.

Dalam Al-Qur'an, Allah berfirman:

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تُحِلُّوا شَعَائِرَ اللَّهِ وَلَا الشَّهْرَ الْحَرَامَ وَلَا الْهَدْيَ
وَلَا الْقَلَائِدَ وَلَا ءَامِينَ الْبَيْتِ الْحَرَامِ يَبْتَغُونَ فَضْلًا مِّن رَّبِّهِمْ وَرِضْوَانًا
وَإِذَا حَلَلْتُمْ فَاصْطَادُوا وَلَا يَجْرِمَنَّكُمْ شِحَآنُ قَوْمٍ أَن صَدُّوكُمْ عَنِ
الْمَسْجِدِ الْحَرَامِ أَن تَعْتَدُوا وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى
الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ﴿٢﴾

Artinya: "Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya."³

Ayat ini mengajarkan pentingnya kerjasama dalam kebaikan dan menghindari perbuatan yang dapat merugikan diri sendiri dan orang lain. Prinsip ini dapat diterapkan dalam konteks bermain game, di mana santri diajarkan untuk bermain dengan cara yang mendukung kerjasama dan nilai-nilai positif, serta menghindari perilaku negatif.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai dinamika interaksi sosial dan perubahan perilaku santri dalam bermain game, serta bagaimana hal tersebut dapat diarahkan untuk mendukung tujuan dakwah yang lebih efektif dan berakhlak. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi dakwah yang lebih relevan dengan kondisi dan kebutuhan generasi digital saat ini

Dengan demikian, game Mobile Legends dapat menjadi alat yang bermanfaat jika digunakan dengan bijaksana dan dalam kerangka nilai-nilai Islami yang kuat. Melalui pengawasan yang tepat dan pendidikan

³ Al-Qur'an kemenag, 2:2.

yang berkelanjutan, santri dapat mengambil manfaat dari teknologi modern tanpa kehilangan esensi dari akhlak dan komunikasi yang baik dalam dakwah.

Studi analisis bermain game Mobile Legends (MLBB) di kalangan santri perlu dikaji dengan bijak dan hati-hati. Meskipun memiliki beberapa dampak positif, MLBB juga dapat berdampak negatif pada komunikasi, dakwah, dan perkembangan akhlak santri jika dimainkan secara berlebihan. Oleh karena itu, diperlukan upaya dari berbagai pihak, termasuk orang tua, guru, dan pengasuh pondok pesantren, untuk membimbing santri agar dapat menggunakan MLBB secara seimbang dan tidak merugikan diri sendiri maupun orang lain.

B. Fokus Penelitian

Supaya pokok pembahasan tidak melebar dan keluar maka di adakanya fokus penelitian ini untuk mengarahkan serta membatasi penelitian yaitu:

1. Dampak bermain game mobile legends terhadap akhlaq, komunikasi dan dakwah santri pondok pesantren al islami
2. Memberi solusi atau penanganan santri yang terdampak su'ul khuluq dari bermain game mobile legends

C. Masalah Penelitian

Latar belakang diatas dijelaskan bahwa masalah telah di temukan dan akan di kaji dalam penelitian ini.

1. Apakah dampak dari bermain game mobile legends terhadap komunikasi dan dakwah santri pondok pesantren al islami?

2. Bagaimana cara menangani atau mengurangi sifat su'ul khuluq dari bermain game mobile legends pada santri ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah di atas penulis memiliki tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui apakah dampak bermain game mobile legends terhadap komunikasi dan dakwah santri pondok pesantren al islami.
2. Cara menangani atau meminimalisir santri yang mempunyai sifat su'ul khuluq dari bermain game mobile legends.

E. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian sebagai berikut:

- a) kegunaan teoritis

penelitian ini memiliki potensi besar dalam memberikan kontribusi teoritis yang signifikan, seperti halnya dapat menjadi landasan bagi pengembangan pedoman perilaku digital dalam menggunakan game online yaitu mobile legends. Implementasi game mobile legends dalam menumbuhkan sifat su'ul khuluq, dapat dipelajari bagaimana perilaku di lingkungan virtual dapat mempengaruhi komunikasi dan dakwah di dunia nyata. Pendekatan ini menciptakan pemahaman yang lebih baik mengenai implikasi perilaku bermain game mobile legends terhadap pembentukan karakter individu dan kelompok.

b) Kegunaan praktis

Judul skripsi ini memiliki potensi untuk memberikan pandangan yang mendalam bagaimana perilaku dalam bermain game online seperti mobile legends bisa mempengaruhi komunikasi dan dakwah. Informasi ini dapat membantu pesantren dalam mengembangkan panduan dan kebijakan pengguna teknologi dalam pendidikan, serta memastikan bahwa pesantren memanfaatkan atau menggunakan game online dengan cara yang mendukung nilai-nilai keagamaan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

a) Pengertian Kusnul Khuluq

Kusnul khuluq adalah istilah dalam bahasa Arab yang secara harfiah berarti "akhlak yang baik." Istilah ini mencakup perilaku, sikap, dan tindakan yang mencerminkan moralitas dan etika yang tinggi sesuai dengan ajaran Islam.

Nabi Muhammad Saw Bersabda:

*Sesungguhnya aku diutus untuk menyempurnakan akhlak yang mulia.*⁴

Hadis ini menekankan pentingnya akhlak yang baik sebagai salah satu tujuan utama dari ajaran Islam. Kusnul khuluq tidak hanya mencakup hubungan dengan Allah SWT, tetapi juga hubungan dengan sesama manusia dan makhluk lainnya.

b) Macam-Macam Kusnul Khuluq

Kusnul khuluq terdiri dari berbagai aspek yang mencakup segala bidang kehidupan. Beberapa di antaranya adalah:

1. Sidq (Kejujuran)

Kejujuran adalah salah satu pilar utama dari akhlak yang baik. Allah SWT berfirman Al-Qur'an:

⁴ HR. Ahmad

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَكُونُوا مَعَ الصَّادِقِينَ ﴿١١٩﴾

Artinya: *Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah, dan hendaklah kamu bersama orang-orang yang benar.*

Kejujuran mencakup kejujuran dalam perkataan dan perbuatan, serta ketulusan dalam niat.

2. Amanah (Kepercayaan)

Amanah adalah tanggung jawab yang harus dijaga dan dipenuhi. Nabi Muhammad SAW bersabda:

*Tidak ada iman bagi orang yang tidak memiliki amanah.*⁵

Amanah mencakup tanggung jawab terhadap tugas, janji, dan kepercayaan yang diberikan oleh orang lain.

3. Iffah (Menjaga Diri)

Iffah adalah menjaga diri dari perbuatan yang tidak baik, termasuk menjaga kehormatan dan kesucian. Al-Qur'an menyebutkan pentingnya menjaga diri dalam beberapa ayat, salah satunya:

وَالَّذِينَ هُمْ لِأُزْوَاجِهِمْ حَافِظُونَ ﴿٥﴾

إِلَّا عَلَىٰ أَزْوَاجِهِمْ أَوْ مَا مَلَكَتْ أَيْمَانُهُمْ فَإِنَّهُمْ غَيْرُ مَلُومِينَ ﴿٦﴾

⁵ HR. Ahmad dan Ibnu Hibban

Artinya: *"Dan orang-orang yang menjaga kemaluannya, kecuali terhadap isteri-isteri mereka." (QS. Al-Mu'minun: 5-6)*⁶

4. Hilm (Kelembutan)

Kelembutan dalam berinteraksi dengan orang lain adalah bagian dari akhlak yang baik. Nabi Muhammad SAW adalah contoh teladan dalam hal ini, seperti yang disebutkan dalam hadis:

*"Sesungguhnya Allah itu Maha Lembut dan menyukai kelembutan dalam segala urusan."*⁷

5. Tawadhu' (Rendah Hati)

Rendah hati adalah sikap yang menunjukkan kerendahan diri tanpa merasa lebih baik dari orang lain. Allah SWT berfirman:

وَعِبَادُ الرَّحْمَنِ الَّذِينَ يَمْشُونَ عَلَى الْأَرْضِ هَوْنًا وَإِذَا خَاطَبَهُمُ
الْجَاهِلُونَ قَالُوا سَلَامًا ﴿٦٣﴾

Artinya: *"Dan hamba-hamba Tuhan yang Maha Penyayang itu (ialah) orang-orang yang berjalan di atas bumi dengan rendah hati..." (QS. Al-Furqan: 63)*⁸

6. Sabar (Kesabaran)

⁶ Al-Qur'an kemenag, 5:5-6.

⁷ HR. Bukhari dan Muslim

⁸ Al-Qur'an kemenag, 25:63.

Kesabaran adalah kemampuan untuk menahan diri dalam menghadapi cobaan dan kesulitan. Allah SWT berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ إِنَّ اللَّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ ﴿١٥٣﴾

Artinya: "*Hai orang-orang yang beriman, mintalah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan shalat. Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar.*" (QS. Al-Baqarah: 153)⁹

Memahami pengertian dan macam-macam kunsul khuluq adalah langkah penting dalam mengembangkan akhlak yang baik sesuai dengan ajaran Islam. Akhlak yang baik tidak hanya bermanfaat bagi individu itu sendiri, tetapi juga berdampak positif pada masyarakat secara keseluruhan. Dalam konteks dakwah, memiliki akhlak yang baik adalah modal utama untuk menyampaikan pesan Islam dengan cara yang efektif dan hikmah.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang pentingnya kunsul khuluq dalam kehidupan sehari-hari dan bagaimana mengimplementasikannya dalam setiap aspek kehidupan. Dengan demikian, santri dan umat Muslim secara umum dapat mengembangkan karakter yang lebih baik, yang pada gilirannya akan memperkuat dakwah Islam dan membangun masyarakat yang lebih harmonis dan berakhlak.

⁹ Al-Qur'an kemenag, 2:153.

c) Pengertian su'ul khuluq (akhlak yang buruk)

Kata sū' (سُوء) secara bahasa bermakna qub hun (فُجِح) artinya buruk atau jelek.

Dalam al-qur'an dijelaskan

ثُمَّ كَانَ عِقَابَ الَّذِينَ آسَأُوا السُّؤَىٰ أَنْ كَذَّبُوا بِآيَاتِ اللَّهِ وَكَانُوا بِهَا يَسْتَهْزِءُونَ ﴿١٠﴾

Artinya: *Kemudian, kesudahan orang-orang yang berbuat jahat adalah (balasan) yang paling buruk karena mereka mendustakan ayat-ayat Allah dan selalu memperolok-olokkannya. (QS. ar-Rum [30]: 10)*¹⁰

وَالَّذِينَ كَسَبُوا السَّيِّئَاتِ جَزَاءُ سَيِّئَةٍ بِمِثْلِهَا وَتَرْهَقُهُمْ ذِلَّةٌ مَّا لَهُمْ مِنَ اللَّهِ مِنْ عَاصِمٍ كَأَنَّمَا أُغْشِيَتْ وُجُوهُهُمْ قِطْعًا مِّنَ اللَّيْلِ مُظْلِمًا أُولَٰئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ ﴿٢٧﴾

Artinya: *"Orang-orang yang berbuat kejahatan (akan mendapatkan) balasan kejahatan yang setimpal dan mereka diliputi kehinaan. Tidak ada bagi mereka seorang pelindung (pun) dari (azab) Allah. Wajah-wajah mereka seakan-akan ditutupi kepingan-kepingan malam yang gelap gulita. Mereka itulah para penghuni neraka. Mereka kekal di dalamnya."*(QS. Yunus [10]: 27)¹¹

Adapun kata al-khuluq (الْخُلُقُ) yang bentuk jamaknya al-akhlaq (الْأَخْلَاقُ) berarti tabiat atau perilaku, jadi Su'ul khuluq secara etimologis berasal dari bahasa Arab yang berarti akhlak yang buruk. Secara istilah, su'ul khuluq adalah sikap atau perilaku yang tidak sesuai dengan norma dan nilai yang berlaku dalam suatu masyarakat.

¹⁰ Al-Qur'an kemenag, 30:10

¹¹ Al-Qur'an kemenag, 10:27

Dalam istilah syariat Islam, su'ul khuluq didefinisikan sebagai sikap atau perilaku yang tidak sesuai dengan norma dan nilai yang berlaku dalam masyarakat, baik norma agama, sosial, maupun budaya. Perilaku su'ul khuluq dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk, seperti berkata kasar, berbohong, tidak menghormati orang lain, dan melanggar aturan.

d) Penyebab Su'ul Khuluq

Penyebab su'ul khuluq dapat beragam, namun secara umum dapat dikelompokkan menjadi dua faktor utama, yaitu:

1. Faktor Internal

Kurangnya pendidikan akhlak, Pengaruh lingkungan yang buruk, Rasa rendah diri, Gangguan psikologis atau mental, Faktor genetik

2. Faktor Eksternal:

Tekanan sosial, seperti persaingan, beban kerja, dan konflik interpersonal, Kesenjangan ekonomi, yang dapat menimbulkan rasa iri dan dengki, Konflik sosial, seperti perang, kekerasan, dan diskriminasi

e) Akibat Su'ul Khuluq

Perilaku su'ul khuluq dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, baik bagi individu maupun masyarakat, antara lain:

1. Bagi Individu:

Gangguan kesehatan fisik, seperti sakit kepala, gangguan pencernaan, dan penyakit jantung, Gangguan kesehatan mental, seperti stres, depresi, dan kecemasan, Kerusakan hubungan sosial, seperti kehilangan teman dan keluarga, Kegagalan dalam pekerjaan atau pendidikan

2. Bagi Masyarakat:

Konflik dan perpecahan, Gangguan ketertiban umum, Rusaknya nilai-nilai sosial dan budaya

f) Macam-macam su'ul khuluq

1) Kemarahan

Al-Qur'an dan hadits-hadits Rosululloh Shallallahu 'alihi wa sallam banyak menyebut pujian bagi orang yang menahan kemarahan dan mampu mengendalikan diri, sebaliknya mencela amarah yang tidak terkendali, karena ia salah satu penyebab timbulnya keburukan akhlaq. Allah Ta'ala berfirman:

وَالَّذِينَ يَجْتَنِبُونَ كَبِيرَ الْإِثْمِ وَالْفَوَاحِشَ وَإِذَا مَا غَضِبُوا هُمْ يَغْفِرُونَ ﴿٣٧﴾

Artinya: "Dan (bagi) orang-orang yang menjauhi dosa-dosa besar dan perbuatan-perbuatan keji, dan apabila mereka marah mereka memberi maaf." (QS. asy-Syuro [42]: 37)¹²

الَّذِينَ يُنْفِقُونَ فِي السَّرَّاءِ وَالضَّرَّاءِ وَالْكُظُمِينَ الْغَيْظِ وَالْعَافِينَ
عَنِ النَّاسِ ۗ وَاللَّهُ يُحِبُّ الْمُحْسِنِينَ ﴿١٣٤﴾

¹² Al-Qur'an kemeang, 42:37

Artinya: "(Yaitu) orang-orang yang menafkahkan (hartanya), baik di waktu lapang maupun sempit, dan orang-orang yang menahan amarahnya dan memaafkan (kesalahan) orang. Allah Ta'ala menyukai orang-orang yang berbuat kebajikan." (QS. Ali Imron [3]: 134)¹³

Dan dari Abu Huroiroh radhiyallahu 'anhu berkata, Nabi bersabda Shallallahu 'alihi wa sallam:

لَيْسَ الشَّدِيدُ بِالصُّرْعَةِ إِنَّمَا الشَّدِيدُ الَّذِي يَمْلِكُ نَفْسَهُ عِنْدَ
الْغَضَبِ

Artinya: "Orang yang kuat bukanlah yang pandai bergulat, akan tetapi orang yang kuat adalah yang menguasai dirinya ketika marah."¹⁴

Dari Abu Huroiroh radhiyallahu 'anhu (berkata) bahwasanya seseorang berkata kepada Nabi Shallallahu 'alihi wa sallam: "Berilah aku wasiat." Beliau Shallallahu 'alihi wa sallam berkata: "Janganlah kamu marah!" Orang itu mengulang-ulangi permintaan wasiatnya dan beliau tetap mengatakan: "Janganlah kamu marah!"¹⁵

Diriwayatkan dari Ali bin Abi Tholib radhiyallahu 'anhu, beliau berkata:

أَوَّلُ الْغَضَبِ جُنُونٌ وَآخِرُهُ نَدَمٌ

Artinya: "Permulaan kemarahan adalah kegilaan dan akhirnya penyesalan."¹⁶

2) Mengikuti syahwat/hawa nafsu

¹³ Al-Qur'ān kemenag, 3:134.

¹⁴ HR. Bukhori dan Muslim

¹⁵ HR. Bukhori

¹⁶ al-Adab asy-Syar'iyah: 1/230

Mengikuti syahwat dan hawa nafsu telah merusak perangai pelakunya. Oleh karena itu, Allah Ta'ala melarangnya dalam banyak ayat al-Qur'an, juga Nabi Shallallahu 'alihi wa sallam dalam sejumlah hadits, di antaranya ialah firman Allah Ta'ala:

وَاللَّهُ يُرِيدُ أَنْ يَتُوبَ عَلَيْكُمْ وَيُرِيدُ الَّذِينَ يَتَّبِعُونَ الشَّهَوَاتِ أَنْ تَمِيلُوا مَيْلًا عَظِيمًا ﴿٢٧﴾

Artinya; "Dan Allah Ta'ala hendak menerima taubatmu, sedang orang-orang yang mengikuti hawa nafsunya bermaksud supaya kamu berpaling sejauh-jauhnya (dari kebenaran)." (QS. an-Nisa' [4]: 27)¹⁷

فَخَلَفَ مِنْ بَعْدِهِمْ خَلْفٌ أَضَاعُوا الصَّلَاةَ وَاتَّبَعُوا الشَّهَوَاتِ فَسَوْفَ يَلْقَوْنَ غِيًّا ﴿٥٩﴾

Artinya: "Maka datanglah sesudah mereka, pengganti (yang jelek) yang menyia-nyiakan sholat dan memperturutkan hawa nafsunya, maka mereka kelak akan menemui kesesatan." (QS. Maryam [19]: 59)¹⁸

يَدَاوُدُ إِنَّا جَعَلْنَاكَ خَلِيفَةً فِي الْأَرْضِ فَاحْكُم بَيْنَ النَّاسِ بِالْحَقِّ وَلَا تَتَّبِعِ الْهَوَىٰ فَيُضِلَّكَ عَن سَبِيلِ اللَّهِ إِنَّ الَّذِينَ يَضِلُّونَ عَن سَبِيلِ اللَّهِ لَهُمْ عَذَابٌ شَدِيدٌ بِمَا نَسُوا يَوْمَ الْحِسَابِ ﴿٢٦﴾

Artinya: "... Dan janganlah kamu mengikuti hawa nafsu, karena ia akan menyesatkan kamu dari jalan Allah...." (QS. Shod [38]: 26)¹⁹

فَإِنْ لَّمْ يَسْتَجِيبُوا لَكَ فَاعْلَمْ أَنَّمَا يَتَّبِعُونَ أَهْوَاءَهُمْ وَمَنْ أَضَلُّ مِمَّنِ اتَّبَعَ هَوَاهُ بِغَيْرِ هُدًى مِنَ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يَهْدِي الْقَوْمَ الظَّالِمِينَ ﴿٥٠﴾

Artinya: "...Dan siapakah yang lebih sesat daripada orang yang mengikuti hawa nafsunya dengan tidak mendapat petunjuk dari Allah sedikitpun? Sesungguhnya Allah tidak memberi

¹⁷ Al-Qur'an kemenag, 4:27.

¹⁸ Al-Qur'an kemenag, 19:59.

¹⁹ Al-Qur'an kemenag, 38:26.

petunjuk kepada orang-orang yang zholim," (QS. al-Qoshosh [28]: 50)²⁰

Nabi Shallallahu ‘alihi wa sallam bersabda:

اتَّقُوا الشُّحَّ فَإِنَّ الشُّحَّ أَهْلَكَ مَنْ كَانَ قَبْلَكُمْ حَمَلَهُمْ عَلَى أَنْ سَفَكُوا دِمَاءَهُمْ
وَاسْتَحَلُّوا مَحَارِمَهُمْ

Artinya: *"Takutlah kamu dari sifat pelit, karena sesungguhnya sifat pelit itu telah membinasakan orang-orang sebelum kalian, membawa mereka menumpahkan darah-darah mereka dan menghalalkan hal-hal yang diharamkan kepada mereka."*²¹

Dalam hadits yang lain beliau bersabda Shallallahu ‘alihi wa sallam:

لَوْ كَانَ لِابْنِ آدَمَ وَادِيَانِ مِنْ مَالٍ لَا يَتَعَى وَادِيَا ثَالِثًا وَلَا يَمْلَأُ جَوْفَ ابْنِ آدَمَ
إِلَّا التُّرَابُ

Artinya: *"Seandainya anak Adam memiliki dua lembah harta, niscaya dia mengharapkan yang ketiganya, padahal tidaklah mengisi perut anak Adam kecuali debu/tanah."*²²

3) Hasad

perilaku hasad merupakan suatu perasaan tidak senang apabila melihat orang lain memiliki keunggulan, kelebihan ataupun keberuntungan yang melebihi darinya seperti rejeki yang lebih. Pendek kata, hasad adalah seseorang yang memiliki perasaan iri dengki. mereka yang berperilaku hasad selalunya merasakan

²⁰ Al-Qur’ān kemenag, 28:50.

²¹ HR. Muslim

²² HR. Muslim

dirinya yang benar dan juga selalu resah, gelisah dan curiga kepada orang lain

dalam al qur'an juga nabi muhammad saw diperintah allah swt untuk berlindung atau berdoa agar dijauhkan dari orang yang dengki

قُلْ أَعُوذُ بِرَبِّ الْفَلَقِ ﴿١﴾ مِنْ شَرِّ مَا خَلَقَ ﴿٢﴾ وَمِنْ شَرِّ غَاسِقٍ إِذَا وَقَبَ ﴿٣﴾ وَمِنْ شَرِّ النَّفَّاثَاتِ فِي الْعُقَدِ ﴿٤﴾ وَمِنْ شَرِّ حَاسِدٍ إِذَا حَسَدَ ﴿٥﴾

Artinya: "1. Katakanlah (Nabi Muhammad), "Aku berlindung kepada Tuhan yang (menjaga) fajar (subuh) 2. dari kejahatan (makhluk yang) Dia ciptakan, 3. dari kejahatan malam apabila telah gelap gulita, 4. dari kejahatan perempuan-perempuan (penyihir) yang meniup pada buhul-buhul (talinya), 5. dan dari kejahatan orang yang dengki apabila dia dengki."(QS. Al-falaq[113]: 1-5)²³

4) Kezholiman

Allah Ta'ala berfirman bahwa Dia tidak berbuat kezholiman:

تِلْكَ آيَاتُ اللَّهِ نَتْلُوهَا عَلَيْكَ بِالْحَقِّ وَمَا اللَّهُ يُرِيدُ ظُلْمًا لِّلْعَالَمِينَ ﴿١٧٨﴾

Artinya: "Itulah ayat-ayat Allah, Kami bacakan ayat-ayat itu kepadamu dengan benar; dan tiadalah Allah berkehendak untuk menganiaya hamba-hamba-Nya." (QS. Ali Imron [3]: 108)²⁴

Nabi Shallallahu 'alihi wa sallam pun melarang perbuatan kezholiman secara umum. Jabir bin Abdullah radhiyallahu 'anhu mengatakan bahwa Nabi Shallallahu 'alihi wa sallam bersabda:

أَتَّقُوا الظُّلْمَ فَإِنَّ الظُّلْمَ ظُلُمَاتٌ يَوْمَ الْقِيَامَةِ

²³ Al-Qur'an kemenag, 113:1-5.

²⁴ Al-Qur'an, 3:108.

Artinya: "Takutlah kamu dari berbuat kezholiman, karena sesungguhnya kezholiman itu kegelapan-kegelapan di hari kiamat."²⁵

5) Beranggapan negatif

عَنْ عَائِشَةَ قَالَتْ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: الشُّؤْمُ
سُوءُ الْخُلُقِ

Artinya: "Dari sahabat 'Aisyah radhiyallahu 'anha, Rasulullah ﷺ bersabda, "Beranggapan negatif adalah akhlak yang buruk."²⁶

الشُّؤْمُ (asy-syu'm) (yang artinya beranggapan negatif atau beranggapan jelek merupakan akhlak yang buruk yang sepatutnya dihindari. Sebaliknya seseorang itu dituntut untuk selalu bersikap التَّقَاؤُل (at-tafa'ul) yaitu beranggapan baik atau optimis. Hadits ini meskipun lemah tetapi maknanya benar.

Sebagian ulama mengartikan asy-syu'm lawan dari keberkahan. Seakan-akan Rasulullah ﷺ mengatakan asy-syu'm adalah su'ul khuluq (akhlak yang buruk) dan su'ul khuluq (akhlak yang buruk) adalah asy-syu'm itu sendiri, sehingga akhlak yang buruk merupakan lawan dari keberkahan. Di mana ada akhlak buruk maka disitu tidak akan dijumpai keberkahan.

g) Solusi atau penanganan

Perbuatan manusia akan dibalas setimpal oleh Allah SWT sesuai dengan apa yang telah mereka lakukan. Saatnya bagi umat

²⁵ HR. Muslim

²⁶ HR Ahmad no. 24547

Islam untuk meninggalkan sikap eksklusifisme dan fanatik kepada golongan tertentu karena ummat Islam saat ini sudah semakin cerdas ditambah lagi sarana informasi yang berkembang pesat, sehingga tidak ada alasan lagi bagi umat Islam untuk tidak mau mempelajari ajaran agamanya sendiri. Ikhlas dalam menjelaskan suatu permasalahan dengan niat supaya ummat beribadah kepada Allah dengan baik dan benar sesuai tuntunan Nabi Muhammad SAW dan para Sahabat Beliau.

Berdakwah mengajak manusia kepada Allah dan Rasul-Nya agar selamat di dunia dan di akhirat, dengan penyertaan perubahan sikap dan perilaku yang juga dapat dijadikan rujukan dan diteladani bagi yang lain. Bukan mengajak manusia kepada dirinya, kelompoknya, golongannya atau kepentingannya, melainkan sesuai dengan apa yang telah diperintahkan oleh Yang Maha Kuasa.

Usaha untuk membentuk dan memelihara agar perilaku buruk tidak berkembang, maka perlu disemai rasa dan kekuatan persaudaraan, sehingga setiap individu memiliki ikatan antara yang satu dengan yang lain. Islam telah mengajarkan prinsip-prinsip tersebut, sebagaimana disebutkan dalam hadis Nabi Muhammad saw.

”Dari Abu Hurairah Radliyallaahu 'anhu bahwa Rasulullah Shallallaahu 'alaihi wa Sallam bersabda: *"Barangsiapa ingin dilapangkan rizqinya dan dipanjangkan umurnya, hendaknya ia menghubungkan tali kekerabatan."*²⁷

Kemudian dijelaskan pula dalam firman Allah SWT

²⁷ HR. Bukhari

﴿١٠﴾ إِنَّمَا الْمُؤْمِنُونَ إِخْوَةٌ فَأَصْلِحُوا بَيْنَ أَخَوَيْكُمْ وَاتَّقُوا اللَّهَ لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ

Artinya: "Orang-orang beriman itu sesungguhnya bersaudara. Sebab itu damaikanlah (perbaikilah hubungan) antara kedua saudaramu itu dan takutlah terhadap Allah, supaya kamu mendapat rahmat." (QS. Al-Hujurat : 10)²⁸

Banyak sekali cara dan sikap yang diajarkan oleh Rasulullah kepada umatnya untuk berbuat baik dan meninggalkan hal-hal yang buruk. Seperti disebutkan dalam sabdanya :

"Dari Abu Hurairah Radliyallaahu 'anhu bahwa Rasulullah Shallallaahu 'alaihi wa Sallam bersabda: "Barangsiapa melepaskan kesusahan seorang muslim dari kesusahan dunia, Allah akan melepaskan kesusahannya pada hari kiamat; barangsiapa memudahkan seorang yang mendapat kesusahan, Allah akan memudahkan urusannya di dunia dan akhirat; dan barangsiapa menutupi (aib) seorang muslim, Allah akan menutupi (aibnya) di dunia dan Akhirat; dan Allah selalu akan menolong hambanya selama ia menolong saudaranya".²⁹

Adapun penanganan yang biasa digunakan di pesantren untuk membentuk perilaku\ meminimalisir sifat su'ul khuluq para santri yaitu:

1. Metode Nasehat (maw'dah)

Maw'dah merupakan nasehat berupa peringatan atas kebenaran dan kebaikan dengan menggunakan perkataan yang dapat menyentuh hati serta dapat membangkitkan semangat

²⁸Al-Qur'an kemenag, 49:10.

²⁹ HR. Muslim

untuk mengamalkan perkataan dari nasehat tersebut.³⁰ Dalam menerapkan metode maw'dah ini harus mengandung tiga unsur, yaitu:

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

2. Metode Latihan dan Pembiasaan

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

3. Metode Kedisiplinan

Dalam metode kedisiplinan ini identik dengan pemberian sangsi atau hukuman yang diberikan kepada orang yang melanggar aturan. Tujuan digunakannya metode kedisiplinan di pesantren yaitu untuk menciptakannya kesadaran santri

³⁰ Rasyid Ridha, Tafsir Al-Manar (Mesir: Maktabah Al-Qahirah), hlm. 404

bahwasanya perbuatan yang dilakukannya itu merupakan perbuatan yang tidak benar, sehingga ia tidak mengulangi kesalahannya lagi. Dalam metode kedisiplinan ini mendidik para santri agar patuh terhadap peraturan yang berlaku, apabila melanggar aturan tersebut biasanya ada sanksi tersendiri dari pihak pesantren yang diberikan kepada santri yang melanggar aturan tersebut.

4. Metode Keteladanan

Pada metode ini mengajarkan para santri agar dapat meniru keteladanan yang telah dicontohkan oleh para ustadz\pengurus dan kyai. Adanya metode ini mengharuskan para ustadz\pengurus dan kyai agar senantiasa memberikan contoh perilaku yang baik untuk para santri yang ketika bermain game mobile legends atau tidak, seperti menjaga lisan dari ucapan-ucapan yang kasar dan kotor, menjauhi segala perbuatan yang dibenci oleh agama, memberikan keteladanan dalam menjalankan ibadah sehari-hari dan menjauhi sifat su'ul khuluq lainnya. Semakin tingginya tingkat konsistensi seorang ustadz\pengurus dan kyai dalam menjaga perilakunya maka semakin tinggi pula para santri untuk selalu mendengar ajarannya.

Dengan mengetahui dampak su'ul khuluq (akhlak yang buruk) serta bahaya yang akan muncul darinya, mengakibatkan orang akan berusaha menjauhinya. Akhirnya orang tersebut akan terhindar dari berbagai macam perbuatan yang dapat

mencelakakan dirinya sendiri. Dengan demikian mengetahui ilmu akhlak secara ringkas atau seperti ini dapat diformulasikan sebagai ilmu yang bertujuan untuk memberi pedoman kepada manusia agar mengenal dan membedakan perbuatan yang baik atau yang buruk. Tentu dengan memahami uraian tersebut santri yang telah mengetahuinya maka mestilah saling menghormati, menghargai antara satu dengan yang lain. Dengan meninggalkan sifat-sifat buruk yang terpendam dalam dirimasing-masing yang ketika bermain mobile legends atau selainya. Bangunlah sikap dan sifat baik sangka sehingga Allah SWT pun akan berbaik sangka dengan hambanya.

B. Hasil penelitian terdahulu

Pertama, penelitian dari Reza Rosita Dewi, dengan judul Dampak Komunikasi Audio Visual Game Online Mobile Legends Dalam Penggunaan Bahasa Sisiwa Sekolah Dasar Di Dusun Junggrang 1 Rt 19 Rw 005 Desa Patempuran Kecamatan Kalisat Tahun 2021. Meneliti bagaimana dampak komunikasi audio visual game online mobile legends dalam penggunaan bahasa siswa sekolah dasar di dusun junggrang 1 rt 19 rw 005 desa patempuran disebabkan karena kurangnya pemahaman serta menguasai permainan, sehingga ketika menghadapi lawan atau kawan player dewasa mereka kerap kali menerima ejekan yang menyinggung perasaan mereka, seperti, anj*ng, gobl*k, tol*1, n**b dan lain sebagainya. Dan sebagai bentuk pembelaan mereka juga menggunakann kata-kata tersebut sehingga terbiasanya mereka mengucapkan kata-kata tersebut menjadi suatu kebiasaan atau ciri khas dari player ketika on game dan Mengurangi dampak komunikasi audio visual game online mobile legend dalam penggunaan bahasa siswa sekolah dasar di Dusun Junggrang 1 RT 19 RW 005 Desa Patempuran Kecamatan Kalisat seperti Memberi batasan waktu dalam penggunaan Hp pada anak bila bermain game mobile legend, Anak boleh bermain game bila dalam pengawasan orang tua, Fasilitas Hp boleh digunakan bila keperluan sekolah (daring) atau mengerjakan tugas-tugas sekolah.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan metode deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas 10 anak sekolah dasar, 5 player dewasa, 3 orang tua, 1 pemilik Wif. Teknik pengumpulan data dalam

penelitian dilakukan dengan observasi, wawancara, dan Teknik perekaman dan pencatatan data. Dalam penelitian tersebut diketahui persamaan penelitian yaitu sama-sama meneliti tentang komunikasi permainan mobile legends sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada informan atau objek penelitian.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Islamia Nanda, 2023, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo dengan judul Kecanduan Game Online Dan Dampaknya Terhadap Akhlak Peserta Didik Di Madrasah Aliyah Negeri Luwu. Berdasarkan hasil penelitian terkait dampak kecanduan game online terhadap akhlak peserta didik sebagai berikut: a) Sering marah-marah, b) Tidak fokus mengikuti pembelajaran, c) berkata-kata kasar, d) berbohong ketika ingin membeli kuota internet dan terkait upaya pihak MAN Luwu dalam mengatasi dampak kecanduan game online terhadap peserta didik adalah Menegur dan memberikan peringatan, Menasehati serta memberikan arahan, melakukan pendekatan yang ditangani oleh guru BK, diberlakukan tata tertib perpoint terhadap peserta didik yang bermasalah, memberikan pemahaman tentang bahaya game online di sela-sela pembelajaran dan selalu memberikan tugas PR agar peserta didik tidak fokus terhadap game online.

Penelitian ini penulis menggunakan pendekatan fenomenologi dan pedagogis, Jenis penelitian yaitu penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif mengkaji perspektif partisipan dengan multi strategi. Untuk mendapatkan data, peneliti ke lokasi penelitian untuk mendapatkan data-data yang

diperlukan. Dari hasil penelitian tersebut akan didapatkan data dalam bentuk kata-kata.

Dalam penelitian tersebut diketahui persamaan penelitian yaitu sama-sama meneliti tentang game online (mobile legends) dan akhlaq sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada informan penelitian.

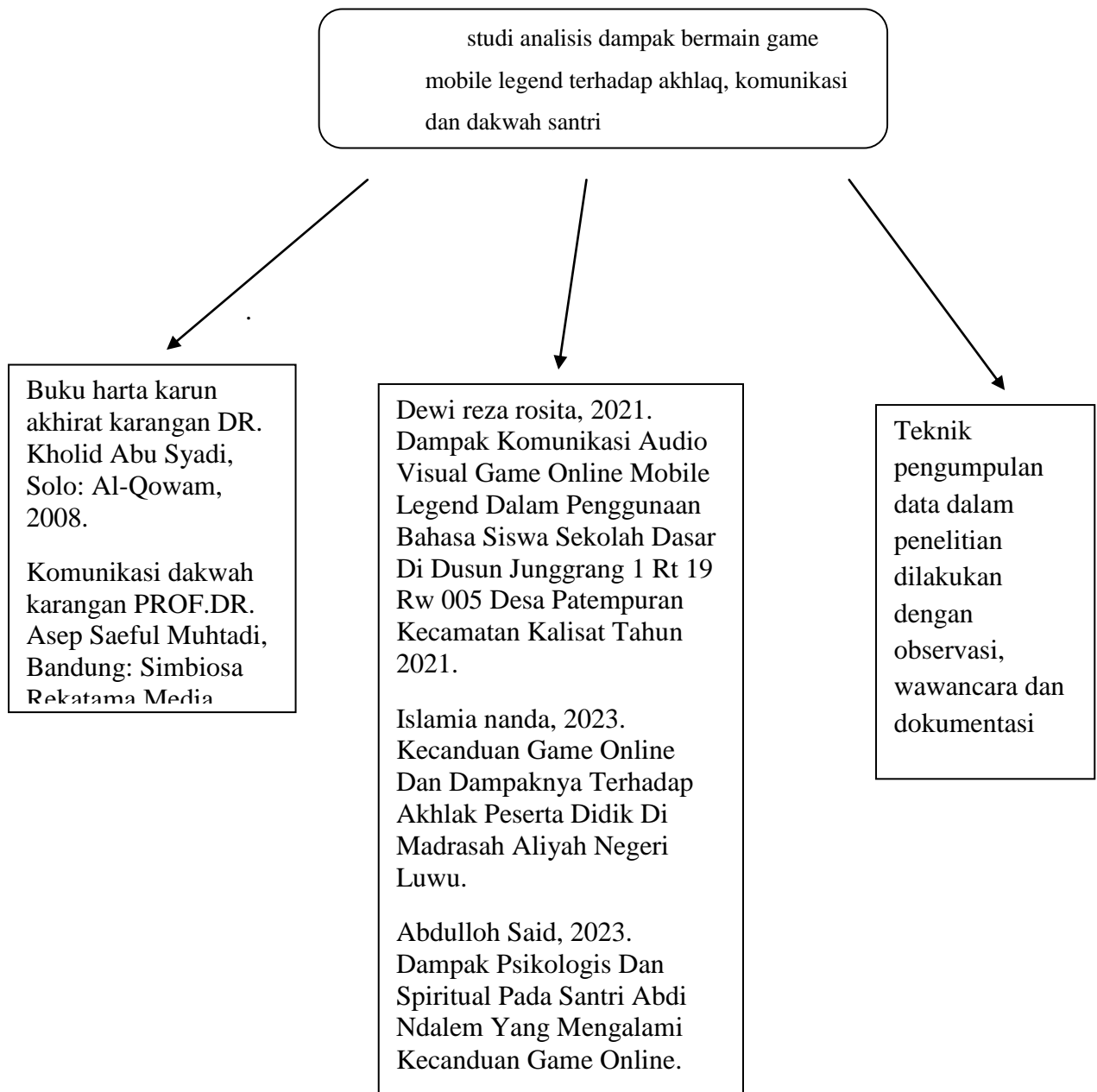
Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Abdullah Said, 2023, mahasiswa Program Studi Bimbingan Dan Konseling Islam Jurusan Konseling Dan Pengembangan Masyarakat Fakultas Dakwah Uin Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dengan judul “Dampak Psikologis Dan Spiritual Pada Santri Abdi Ndalem Yang Mengalami Kecanduan Game Online” penulis meneliti bagaimana Dampak psikologis yang muncul terhadap empat santri abdi ndalem yang kecanduan game online mobile legends yaitu gangguan emosi, gangguan berpikir dan gangguan dalam berperilaku dan Dampak spiritual yang muncul terhadap empat santri abdi ndalem yang kecanduan game online mobile legends ini berupa seringnya mereka melaksanakan sholat subuh tidak pada waktunya dan kemudian mengqodho’ sholat subuh ketika mereka telah bangun dari tidurnya. Mereka juga tidak mengikuti kegiatan pesantren diwaktu subuh seperti pembacaan wirid dan pengajian kitab, serta Metode penanganan yang diterapkan berupa pemberian nasehat tentang nilai-nilai kebaikan yang harus dilakukan oleh seorang santri. Setelah diberikan nasehat, mereka dilatih dan dibiasakan untuk rajin dalam mengamalkan ibadah amaliyah pada kehidupan sehari-hari. Sedangkan untuk metode kedisiplinan ini baru akan diberlakukan apabila mereka kedatangan bermain game mobile legends lagi.

Penelitian yang dilakukan penulis menggunakan penelitian kualitatif deskriptif guna melakukan penelitian ini penulis turun langsung ke lapangan (lokasi penelitian) untuk mendapatkan informasi yang diperlukan kaitannya dengan permasalahan pada penelitian

Dalam penelitian tersebut diketahui persamaan penelitian yaitu sama-sama meneliti tentang santri dan game online (mobile legends) sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada komunikasi dan dakwah atau objek penelitian.

C. Alur pikir peneliti

Alur pikir penelitian ini untuk menghubungkan atau menjelaskan secara panjang lebar tentang suatu topik yang akan dibahas. Alur pemikiran penelitian ini dibangun dengan maksud melakukan tindakan penelitian. Pada penelitian ini akan digali mengenai studi analisis game mobile legend dapat merubah komunikasi dan akhlaq dalam dakwah santri



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif menurut Bogdan & Biklen, adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati dari suatu individu, kelompok, masyarakat dan atau organisasi tertentu dalam suatu setting konteks tertentu yang dikaji dari sudut pandang yang utuh, komprehensif, dan holistik.³¹

B. Lokasi dan waktu penelitian

Untuk lokasi penelitian ini adalah pondok pesantren al islami desa sumber mulyo kecamatan pesanggaran, kabupaten banyuwangi, jawa timur.

C. Kehadiran peneliti

Kehadiran peneliti dalam penelitian ini sangat penting sekali. Peneliti sebagai perencana, mengumpulkan data dengan cara bertanya, meminta, mendengar, dan mengambil data informasi, menganalisis dan melaporkan hasil penelitian. instrumen utama dalam pengumpulan data dan informasi ini adalah peneliti sendiri maka wajib hadir dan terjun langsung dilokasi penelitian.

³¹ bambang sugono, metodologi penelitian hukum (jakarta : raja grafindo persada,1997).42

D. Informan penelitian

Informan penelitian ini menitik beratkan pada subjek penelitian dan orang-orang yang bisa didapatkannya informasi terkait implementasi su'ul khuluq dalam komunikasi dan dakwah santri di pondok pesantren al islami pesanggaran. Detail informan penelitian ini adalah kyai abdurrahman al jawi, kepala pondok, pengurus kemaman pondok dan para santri.

E. Data dan sumber data

Data dalam penelitian kualitatif adalah data dalam bentuk bukan angka. Data dapat berupa teks, dokumen, gambar, foto, artefak atau obyek-obyek lainnya yang diketemukan di lapangan selama melakukan penelitian dengan menggunakan penelitian kualitatif.³² Adapun data yang di perlukan yaitu:

- a). Data primer merupakan data yang dikumpulkan atau diperoleh peneliti dari sumber datanya secara langsung, pada informan peneliti dan lokasi peneliti.
- b). Data skunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara, seperti halnya buku-buku, media pondok seperti facebook, instagam dan blog.

Sumber data adalah subjek penelitian, tempat data menempel pada sumber data, dapat berupa benda, gerak, manusia, tempat dan

³² moleong, lexy j, metode penelitian kualitatif, bandung: remaja rosdakarya, cet. Xiv. 2001

sebagainya.³³ Berikut sumber data yang menjadikan acuan dalam masalah di atas:

1. Sumber Data primer diperoleh dari hasil wawancara dengan informan. Informan disini adalah pengasuh pondok, kepala pondok, pengurus dan santri.
2. Sumber data sekunder di peroleh dari media perantara atau tidak langsung seperti halnya sejarah singkat pondok pesantren al islami, peraturan pondok, keadaan santri dan sarana prasarana pondok.

F. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data adalah kegiatan yang dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian untuk mengumpulkan data. Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1) Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.³⁴ Teknik observasi yang dilakukan peneliti ialah dengan melakukan penelitian langsung, Maka dari itu, dalam penelitian ini menggunakan observasi partisipan yang nantinya peneliti akan terlibat secara langsung dengan kegiatan yang dilakukan oleh subjek yang

³³ sugiyono, metode penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif dan r&d, (bandung: alfabeta, 2011), 15.

³⁴ nana syaodih sukmadinata, metode penelitian pendidikan, (bandung: pt remaja rosdakarya, 2005), 220.

diamati, dengan teknik observasi ini peneliti dimungkinkan melihat serta mengamati sendiri bagaimana:

a) perilaku santri ketika bermain game mobile legends

b) komunikasi dan dakwah santri kepada pengurus dan teman-temannya

c) perilaku santri ketika selain bermain dan berkomunikasi dengan pengurus dan teman-temannya

2) Wawancara

Wawancara merupakan proses interaksi atau komunikasi untuk mengumpulkan berbagai informasi melalui metode tanya jawab antara peneliti dengan narasumber atau informan yang dianggap sudah memenuhi syarat atau relevan dengan penelitian.³⁵ Peneliti dalam wawancara menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur, wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara yang bersifat bebas, artinya pada saat sesi wawancara pewawancara tidak perlu menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang tersusun sistematis seperti wawancara terstruktur akan tetapi hanya inti dari pokok permasalahan yang akan ditanyakan kepada informan penelitian, Informan yang akan diwawancarai dalam penelitian ini terdiri:

a. kepala pondok

³⁵Deddy Mulyana, "Metodologi Penelitian Kualitatif" (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2006), hlm. 180

- b. pengurus keamanan
- c. santri yang bermain game mobile legends
- d. santri yang tidak bermain game mobile legends

3) Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan menelusuri benda-benda tertulis seperti buku, dokumen-dokumen, jurnal-jurnal yang berkaitan dengan judul penelitian, Dalam metode ini data yang ingin digali melalui dokumentasi adalah struktur kepengurusan pondok pesantren al islami pesanggaran, sejarah tentang pondok pesantren al silami pesanggaran, jadwal kegiatan pondok, dokumentasi pelaksanaan kegiatan pondok pesantren.

G. Analisis data

Analisis data menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskripsi dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna lebih di tonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta yang ada dilapangan.

Berdasarkan data yang telah diperoleh, maka analisis yang digunakan adalah Mathew B Miles dan A. Michael Heberman sebagai berikut:

- a) Data reduction (pengurangan data)

Data yang telah diperoleh peneliti sangat banyak, untuk itulah direduksi dan dikurangi. Mereduksi berarti memilih, merangkum data yang berkaitan dengan masalah penelitian. Setelah data dipilih selanjutnya disederhanakan agar memberi kemudahan saat penampilan data.

b) Data display (penyajian data)

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

c) Conclusion (kesimpulan)

kesimpulan dalam penelitian ini mungkin dapat menjawab pada masalah penelitian, karena masalah penelitian kualitatif bersifat sementara. Pada penelitian ini kesimpulan dapat ditarik berdasarkan hasil observasi dan analisis data. Setelah semua dianalisis hasilnya lalu disajikan secara deskriptif.

H. Keabsahan data

Untuk mengetahui keabsahan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi dalam melakukan penelitian. Triangulasi yaitu menggunakan beberapa sumber, metode, peneliti, dan sebuah teori yang digunakan dalam penelitian, Berikut ini adalah macam-macam dari triangulasi:

Pertama, triangulasi sumber yaitu menguji keabsahan data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Kemudian dari sumber tersebut tidak bisa dirata-ratakan seperti dalam penelitian kuantitatif, tetapi dideskripsikan, dikategorisasikan, mana pandangan yang sama, yang berbeda, dan mana spesifik dari beberapa sumber data tersebut. Data tersebut kemudian dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan, yang selanjutnya akan diminta kesepakatan (member check) dengan beberapa sumber data tersebut.

Kedua, triangulasi metode yaitu menguji keabsahan data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan metode yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan observasi, lalu dicek dengan wawancara dan dokumentasi. Apabila diterapkan tiga metode pengujian keabsahan data tersebut menghasilkan data yang berbeda-beda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan atau yang lain untuk memastikan mana data yang dianggap benar. Atau mungkin semuanya benar, karena sudut pandangnya berbeda-beda.

I. Tahapan-tahapan penelitian

Adapun tahap-tahap peneliti sebagai berikut:

a) Menentukan Masalah dan Objek Penelitian

Menentukan masalah dan objek penelitian sebagai tahapan awal dari penelitian yang dilakukan peneliti, dalam memilih masalah peneliti harus memfokuskan pada masalah yang ada di objek penelitian dengan mempertimbangkan fakta yang terjadi di lokasi penelitian dan jarak jangkauan peneliti.

b) Studi Pendahuluan

Meskipun sudah menentukan masalah yang diteliti sekaligus objek penelitian, dalam studi pendahuluan ini penulis mempertimbangkan lagi kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi terkait masalah dan objek yang akan diteliti apakah memungkinkan diteruskan atau tidak. Sehingga studi penelitian ini juga dimaksudkan agar informasi yang akan dicari oleh peneliti lebih mudah, tepat sasaran serta sesuai dengan keinginan atau kebutuhan yang diharapkan.

c) Merumuskan Masalah

Setelah menentukan masalah yang akan diteliti, objek penelitian dan informasi yang didapat pada studi pendahuluan. Selanjutnya peneliti merumuskan masalah apa saja yang akan

diteliti sehingga alur penelitian menjadi jelas, terarah dan sesuai dengan harapan.

d) Memilih Pendekatan

Dalam tahap ini penulis memilih pendekatan apa yang akan digunakan seperti metode atau cara yang akan digunakan, seperti sumber informan, sumber dimana dapat memperoleh data penelitian. Serta untuk menentukan alat pengumpulan data, analisis data dan keabsahan data yang akan digunakan.

e) Menentukan dan Menyusun Instrumen

Setelah mengetahui dengan pasti apa yang akan diteliti dan darimana data dapat diperoleh maka tahap selanjutnya adalah menentukan serta menyusun instrument sesuai dengan jenis data yang dibutuhkan. data tersebut dapat diperoleh dari kyai langsung, pengurus, serta santri dengan cara wawancara.

f) Mengumpulkan Data

Penulis mengumpulkan data penelitian sesuai yang diperoleh dari metode yang digunakan seperti wawancara dan observasi. Dalam tahap ini penulis memerlukan kesungguhan dan ketelitian karena jika data yang dikumpulkan salah maka akan menarik kesimpulannya juga salah.

g) Menganalisis Data

Setelah data penelitian terkumpul tahap selanjutnya yaitu menganalisis data. Dalam menganalisis data dibutuhkan ketentuan penulis dalam setiap jenis data yang diperoleh dan dianalisis sesuai dengan teknis analisis data.

h) Menarik Kesimpulan

Tahap ini adalah tahap terakhir dari kegiatan penelitian. Pekerjaan meneliti telah selesai untuk selanjutnya penulis tinggal menarik kesimpulan dari hasil pengelolaan data.

i) Menyusun Laporan

Kegiatan penelitian menuntut agar hasilnya disusun, ditulis dalam bentuk laporan penelitian agar hasilnya diketahui orang lain serta prosedurnyapun diketahui orang lain pula sehingga dapat mengecek kebenaran pekerjaan penelitian tersebut.

J. Sistematika penulisan

Adapun sistematika penulisan ini sebagai bentuk penelitian untuk memudahkan peneliti dalam menyelesaikan penulisan, yaitu:

- 1) Bagian Awal Memuat Cover, Lembar persetujuan, Kata pengantar, Abstrak, Daftar isi.
- 2) Bagian Inti Memuat Judul Penelitian, Latar Belakang Masalah, Fokus penelitian, Masalah Penelitian, Tujuan penelitian, Kegunaan

penelitian, Definisi istilah. Kajian pustaka berisikan tentang: Kajian teori, Penelitian terdahulu, Alur pikir peneliti. Metode Penelitian berisikan tentang : jenis penelitian, Lokasi dan waktu penelitian, Kehadiran peneliti, informan penelitian, data dan Sumber data, Teknik pengumpulan data, keabsahan data, Analisis data, Tahapan-tahapan penelitian dan Sistematika penulisan.

3) Bagian Akhir Memuat tentang Daftar Pustaka.

BAB IV

PAPARAN DAN TEMUAN PENELITIAN

A. Gambaran Umum Penelitian

1. Sejarah Pondok Pesantren al islami

Pondok Pesantren Al Islami didirikan oleh K. Abdurrohman pada tahun 2018 di Desa sumbermulyo, kecamatan pesanggaran, Kabupaten banyuwangi, Jawa Timur, ini dulunya lembaga panti asuhan hanya anak yatim piatu yang menetap disini, kemudian K Abdurrohman bersama istri yang memiliki visi untuk membentuk lembaga pendidikan Islam yang bisa mencetak kader-kader umat yang unggul dalam ilmu agama dan umum. Dibantu dengan sanak saudara akhirnya menjadi pondok pesantren. Pada awal berdirinya, pesantren ini memiliki jumlah santri yang terbatas dan fasilitas yang sederhana.

Perkembangan Awal (2015-2018) Pada masa-masa awal, Pondok Pesantren Al Islami hanya lembaga panti asuhan anak yatim piatu, memiliki satu bangunan utama yang digunakan untuk asrama dan kegiatan belajar mengajar. K. Abdurrohman dan beberapa saudara yang mengajar langsung anak yatim piatu yang terdiri dari saudara, kerabat atau pun tetangga dengan metode yang sederhana, yaitu seperti mengajar membaca al quran, doa-doa dll.,

Hingga pada tahun(2018) Seiring bertambahnya jumlah anak-anak bukan hanya anak yatim piatu saja mulai dari tetangga, saudara luar banyuwangi pun masuk

kesini , panti asuhan ini mulai melakukan perubahan fisik menjadi pondok pesantren. Pada awal 2018, dibangun asrama tambahan, gedung madrasah baru didirikan untuk menunjang kegiatan pendidikan formal, seperti gedung smp, ma, dan sebuah masjid yang lebih besar untuk menampung kegiatan ibadah dan pengajian.

Selain itu, kurikulum pesantren juga diperluas. Selain fokus pada pengajaran ilmu-ilmu agama seperti akhlaq, hadis, fiqh, dan akidah, Pondok Pesantren Al Islami juga mulai mengajarkan ilmu-ilmu umum seperti matematika, sains, dan bahasa Inggris, sesuai dengan kebutuhan zaman.

Memasuki tahun 2019, Pondok Pesantren Al Islami mulai mengadopsi teknologi dalam proses pembelajarannya. Laboratorium komputer didirikan, dan akses internet disediakan untuk membantu santri dalam mencari referensi dan bahan belajar. Tetapi pada tahun itu juga pembangunan harus berhenti karena pandemi covid 19, beruntung beliau masih ada saudara yang membantu walaupun pada waktu itu adalah waktu yang sangat sulit dari ekonomi dan kehidupan , hingga selesai pembangunan lantai 2 itu kini berlanjut lantai 3.

Peningkatan Kualitas Pendidikan dan Fasilitas (2020-sekarang) Untuk terus meningkatkan kualitas

pendidikan, Pondok Pesantren Al Islami terus melakukan berbagai inovasi. Kurikulum diperbaharui sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Fasilitas pendidikan seperti perpustakaan, aula, fasilitas olahraga dan silat ditingkatkan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar dan ekstrakurikuler.

Kontribusi Sosial dan Keagamaan, Pondok Pesantren Al Islami aktif dalam berbagai kegiatan sosial dan keagamaan di masyarakat. Pesantren ini sering mengadakan pengajian rutin bersama masyarakat pada malam-malam tertentu, bakti sosial, pencak silat pagar nusa dan kegiatan pengajian PERDUNU (Perkumpulan Dukun Nusantara) oleh K. Abdurohman.

Sejak didirikan pada tahun 2018 oleh K. Abdurohman, Pondok Pesantren Al Islami telah berkembang menjadi salah satu lembaga pendidikan Islam yang berpengaruh di pesanggaran. pesantren ini terus berusaha mencetak generasi muda yang berakhlak mulia dan berpengetahuan luas, serta mampu berkontribusi positif bagi masyarakat dan bangsa.

2. Letak Geografis

Pondok Pesantren Al Islami yang berada di wilayah Kecamatan Pesanggaran, Kabupaten Banyuwangi, Jawa

Timur. Lingkup wilayah pondok pesantren al islami mempunyai sejumlah batas tertentu, yang mencakup:

Sebelah utara : Jl. sukomade
Sebelah selatan : masjid yusuf
Sebelah timur : lapangan sumbermulyo
Sebelah barat : koramil 0825/11 pesanggaran

3. Profil Pondok

Nama Pesantren : Al-islami
Alamat : jl. Sukomade
Dusun : Mulyosari
Desa : Sumbermulyo
Kecamatan : Pesanggaran
Kabupaten : Banyuwang
Provinsi : Jawa Timur
Kode Pos : 68488
Telepon : 085320562109
Tahun Berdiri : 2018
Nama Pendiri :K.Abdurahman al jawi
Nama Yayasan : Al-islami
Ketua Yayasan : Ahmad zamzuli

4. Sarana Dan Prasarana pondok pesantren al islami

Berikut adalah fasilitas dan infrastruktur yang tersedia di pondok pesantren al islami;

- a. Masjid
- b. Ndalem
- c. Gedung asrama santri putra dan putri
- d. Gedung sekolah SMP dan MA
- e. Sarana Olahraga (lapangan sepak bola dan pencak silat)
- f. Peralatan hadroh
- g. Lab komputer
- h. Aula pondok pesantren
- i. Gudang
- j. Jemuran
- k. Dapur
- l. Meja
- m. Kursi
- n. Papan tulis

Fasilitas dan infrastruktur yang dimiliki oleh Pondok Pesantren al islami merupakan aset yang dimiliki lumayan lengkap oleh pondok pesantren umumnya. Fasilitas ini cukup lengkap, memenuhi kebutuhan pondok pesantren, dan menciptakan kenyamanan bagi pengurus dan santri.

5. Struktur Personalia Pondok Pesantren

NAMA	JABATAN
K. Abdurahman	Pengasuh
Ahmad zamzuli	Ketua Yayasan
Nurul huda	Sekretaris
Zainudin	Bendahara
Bagus setiaji	Keamanan
Heri siswanto	Pendidikan
Andre irawan	Sarpras/Pembangunan
Zainudin	Kepala Madin
Khabib sharifudin	Lurah Pondok

Tabel 1.1 Struktur Personalia Pondok Pesantren

6. Visi Dan Misi Pondok pesantren al islami

a) Visi

-Menjadi lembaga pendidikan Islam yang unggul dalam membentuk generasi berakhlak mulia, berilmu pengetahuan luas, dan bermanfaat bagi masyarakat

b) Misi

- Menyelenggarakan pendidikan agama Islam yang mendalam berdasarkan ajaran Ahlul sunnah wal Jama'ah.
- Mengintegrasikan ilmu pengetahuan umum dengan pendidikan agama untuk menghasilkan santri yang berkompeten dalam berbagai bidang.
- Menanamkan nilai-nilai akhlak mulia dan etika Islam dalam kehidupan sehari-hari santri.
- Menyediakan berbagai program ekstrakurikuler yang mengembangkan keterampilan santri, termasuk keterampilan praktis dan teknologi.
- Aktif dalam kegiatan sosial dan kemasyarakatan, serta menumbuhkan jiwa kepedulian sosial di kalangan santri

B. Verifikasi Data Lapangan

1. dampak positif bermain game mobile legends terhadap akhlaq, komunikasi dan dakwah santri pondok pesantren al islami sumbermulyo kecamatan pesanggaran

Hasil dari observasi yang telah dilakukan peneliti setelah terjun dilapangan ialah mengupas tuntas dampak bermain game mobile legend terhadap akhlaq, komunikasi dan dakwah santri pondok pesantren al isalami sumbermulyo kecamatan

pesanggaran banyuwangi. Setelah melakukan penelitian dan perolehan data dilapangan dengan berbagai teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dengan berbagai pihak dan dokumentasi dengan mulai data umum sampai data yang spesifik, berikut pernyataan Sulton.

*"jadi gini main Mobile Legends itu juga dapat memberikan pengaruh positif, seperti kerja sama dan kejujuran di kalangan santri, jika dikelola dengan baik. Dalam game ini, setiap orang harus bekerja sama dengan anggota tim untuk mencapai tujuan bersama, seperti mengalahkan tim lawan atau mempertahankan wilayah. Ini mengajarkan santri pentingnya kolaborasi, saling percaya, dan menghargai peran masing-masing anggota tim."*³⁶

Pendapat tersebut dijelaskan bahwa game mobile legends mempunyai sisi positif, Selain itu, permainan ini juga menuntut kejujuran dalam menjalankan strategi tim dan berinteraksi dengan pemain lain. Santri yang jujur akan lebih cenderung menjaga etika bermain, seperti tidak berbuat curang atau berkata kasar kepada lawan. Dengan bimbingan yang tepat dari pesantren, nilai-nilai kerja sama dan kejujuran yang dipelajari dari game ini bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan kegiatan pesantren, sehingga memperkuat karakter santri secara keseluruhan.

Ada beberapa contoh nyata juga yang mana bermain game mobile legends dapat membantu santri menjadi lebih sabar dan tekun dalam menghadapi tantangan seperti bagus bahwa

³⁶ Sulton, *Wawancara*, Pesangaran, 28 Juli 2024

*"wong cuman game, kalah menang biasa, lek menang alhamdulillah lek kalah yo wes berarti harus lebih baik lagi mainnya"*³⁷

Sikap sabar bagus ini bisa diterapkan dalam kehidupan nyata ketika menghadapi kegagalan atau tantangan lain, baik dalam belajar, dakwah, atau kegiatan sehari-hari di pesantren, dan Mobile Legends juga permainan yang menuntut pemain untuk terus belajar dan berlatih agar dapat meningkatkan keterampilan mereka, seperti menguasai berbagai karakter, memahami taktik baru, dan beradaptasi dengan strategi lawan. Santri yang bertekad untuk menjadi pemain yang lebih baik harus sabar dalam berlatih dan memperbaiki diri. Ini mengajarkan mereka bahwa keterampilan dan kesuksesan tidak bisa dicapai secara instan, tetapi membutuhkan usaha yang konsisten dan tekun.

Dalam konteks bermain Mobile Legends juga, santri dapat belajar berkomunikasi dengan baik dalam tim melalui beberapa aspek penting seperti yang di jelaskan khabib

"game ini juga kan ada fitur komunikasi, seperti chat teks, voice chat, dan ping (tanda visual) yo bisa untuk memberikan instruksi, peringatan, atau strategi kepada timnya . Santri belajar menggunakan fitur-fitur ini secara efektif untuk menyampaikan pesan dengan jelas dan cepat. Misalnya, mereka mungkin

³⁷ Bagus, Wawancara, Pesangaran, 28 Juli 2024

menggunakan ping untuk menandai musuh yang bersembunyi, atau menggunakan chat untuk merencanakan serangan bersama."³⁸

Dalam permainan yang cepat dan dinamis ini, komunikasi yang efektif adalah kunci keberhasilan. Santri belajar untuk berkomunikasi secara ringkas, langsung ke inti masalah, dan tepat waktu. Mereka juga belajar untuk mendengarkan dan merespons dengan cepat terhadap informasi yang diberikan oleh rekan setim. Ini membantu mengembangkan keterampilan dalam memberikan instruksi yang jelas dan bekerja dalam tekanan waktu.

bermain Mobile Legends juga dapat membantu santri dalam memperluas jaringan sosial mereka, karena itu game mobile legends memiliki fitur multiplayer yang memungkinkan pemain berinteraksi dengan orang lain secara online. Berikut contoh yang akan di jelaskan oleh Huda tentang bagaimana bermain Mobile Legends bisa memperluas jaringan sosial santri

*"Dalam Mobile Legends, santri bisa membentuk tim atau squad dengan teman-teman atau pemain lain yang mereka temui dalam game. Misalnya, seorang santri yang awalnya bermain solo bisa diundang bergabung dalam tim santri lain karena performa yang baik atau suapaya lebih akrab dan akur. Ini membuka kesempatan untuk berkenalan lebih jauh, bahkan bisa berlanjut ke pertemanan di luar game, seperti dilingkungan pondok atau pun di sosial media yang lain"*³⁹.

³⁸ Khabib, Wawancara, Pesangaran, 28 Juli 2024

³⁹ Huda, Wawancara, Pesangaran, 28 Juli 2024

Di sisi lain Game Mobile Legends dapat digunakan oleh santri sebagai media untuk menyebarkan nilai-nilai Islam dengan berbagai cara yang kreatif dan relevan bagi komunitas pemain. sebagai halnya Santri dapat menunjukkan perilaku Islami yang baik saat bermain, seperti menjaga adab dalam berkomunikasi, tidak menggunakan kata-kata kasar, dan memberikan contoh dalam bersikap sportif. Dengan menjadi pemain yang selalu menghargai lawan dan rekan tim, santri dapat menunjukkan bahwa nilai-nilai Islam, seperti akhlak yang baik, dapat diterapkan di mana saja, termasuk dalam game. Selaras dengan wawancara bersama andre yang menyetujui hal ini

"jelas bisa, Santri dapat menggunakan nickname atau status profil dalam game yang menyebarkan pesan positif atau nilai-nilai Islam, seperti menggunakan kata-kata inspiratif atau ayat-ayat Al-Qur'an. Hal ini mungkin sederhana, tetapi dapat menjadi pengingat bagi pemain lain tentang nilai-nilai yang baik, dan santri bisa berbagi hadiah atau skin dengan teman-temannya sambil menyampaikan niat sedekah atau sebagai bentuk kebaikan, sesuai ajaran Islam tentang berbagi rezeki. Hal ini dapat diikuti dengan pesan yang menginspirasi pemain lain untuk melakukan hal yang sama."⁴⁰

Dari hasil wawancara ini semua sudah menjelaskan tentang dampak positif bermain game mobile legends dalam segi akhlaq,

⁴⁰Huda, Wawancara, Pesangaran, 28 Juli 2024

komunikasi dan dakwah santri pondok pesantren al islami sumbermulyo kecamatan pesanggaran.

2. dampak negatif bermain game mobile legends terhadap akhlaq, komunikasi dan dakwah santri pondok pesantren al islami sumbermulyo kecamatan pesanggaran

Di sisi lain Game mobile legends dapat memberikan dampak negatif. Saat ini banyak santri yang telah memainkan game mobile legends sehingga dampaknya justru sangat merugikan melebihi dampak positifnya. Adapun hasil penelitian mengenai dampak negatif bermain game mobile legend terhadap akhlaq, komunikasi dan dakwah santri pondok pesantren al isalami sumbermulyo kecamatan pesanggaran banyuwangi. Sebagaimana yang dikatakan tegar

"Menurut saya, bermain Mobile Legends bisa berdampak buruk, karena bisa membuat emosi kalau tidak dikendalikan, dan bisa memengaruhi akhlak kita, Ya, misalnya, ada santri-santri yang jadi lebih mudah marah kalau kalah atau merasa ditekan dalam permainan. Kadang, hal ini bisa terbawa ke kehidupan sehari-hari, jadi lebih cepat tersinggung atau berkata kasar. Kalau tidak hati-hati, bisa mengurangi rasa sabar dan mempengaruhi cara kita berbicara dengan orang lain".⁴¹

Banyak santri juga menyadari bahwa suasana kompetitif dalam Mobile Legends kadang-kadang memicu emosi negatif

⁴¹Tegar, Wawancara, Pesanggaran, 28 Juli 2024

seperti marah atau frustrasi. Mereka melihat bahwa ini bisa berdampak pada cara mereka berbicara dan berinteraksi dengan orang lain di pondok, terkadang menjadi lebih mudah tersinggung atau kurang sabar, juga Beberapa santri juga memperhatikan bahwa terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game dapat mengganggu disiplin mereka dalam menjalankan tugas-tugas harian di pesantren, seperti shalat berjamaah, belajar, atau menghafal Al-Qur'an. Mereka mungkin melihat ini sebagai tantangan yang perlu diatasi untuk menjaga akhlak dan tanggung jawab sebagai santri, Kekhawatiran Terhadap Pengaruh Lingkungan:* Santri mungkin juga khawatir bahwa interaksi dengan pemain lain dalam game, yang mungkin berasal dari berbagai latar belakang, bisa memperkenalkan mereka pada bahasa atau perilaku yang kurang pantas, yang bisa mempengaruhi adab mereka. Ada kemungkinan bahwa mereka melihat perlunya lebih berhati-hati dalam memilih teman bermain dan bagaimana berperilaku online, seperti perkatan galang

"Iya, saya melihat beberapa santri jadi kurang disiplin, terutama dalam menjalankan ibadah atau belajar. Kadang, mereka terlambat shalat berjamaah atau tidak fokus saat mengaji karena terlalu sering main game. Ini memang jadi tantangan, karena kalau terlalu asyik main, kita bisa lupa waktu, interaksi dengan pemain lain kadang bisa menjadi masalah. Kita berhadapan dengan banyak orang yang mungkin tidak selalu menggunakan bahasa yang baik. Jika tidak berhati-hati, kita bisa terbawa untuk

menggunakan kata-kata yang tidak pantas, dan itu jelas tidak baik untuk akhlak kita"⁴².

Santri yang sering bermain Mobile Legends mungkin terbiasa dengan bahasa atau istilah yang digunakan dalam game, yang kadang-kadang bisa kasar atau tidak sesuai dengan norma pesantren. Ini bisa terbawa ke dalam cara mereka berbicara dengan teman-teman, bahkan ustadz atau pengurus, meskipun tanpa disadari, Permainan yang kompetitif dapat mempengaruhi sikap santri dalam berkomunikasi. Mereka bisa menjadi lebih agresif atau mudah tersinggung ketika berinteraksi, baik dalam permainan maupun di luar itu. Ini bisa membuat komunikasi dengan teman atau guru menjadi kurang sopan atau lebih emosional, Terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game dapat mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk berinteraksi secara langsung dengan teman atau berpartisipasi dalam kegiatan pondok. Ini bisa menyebabkan jarak dalam hubungan antar santri atau antara santri dan ustadz/ustadzah, yang dapat memengaruhi kualitas komunikasi dan kedekatan mereka, berikut wawancara dengan hafidz yang sesuai penjelasan di atas

"Menurut saya, bermain Mobi le Legends memang bisa mempengaruhi cara berkomunikasi, terutama kalau mainnya terlalu sering walaupun cuman sehari hp di berikan tapi santri sangat antusias sekali. Kadang-kadang, kita jadi terbawa suasana

⁴² Galang, Wawancara, Pesangaran, 28 Juli 2024

*dari game ke kehidupan nyata, Misalnya, di dalam game, kita sering pakai kata-kata yang mungkin kasar atau lebih tegas, apalagi saat situasinya tegang. Kalau kita terlalu sering main, gaya bicara seperti itu bisa terbawa ke cara kita ngomong sama teman-teman atau bahkan ustadz/pengurus. Tanpa sadar, kita bisa jadi kurang sopan atau lebih mudah tersinggung.*⁴³

pengaruh Mobile Legends terhadap semangat santri dalam menyebarkan ajaran Islam atau dakwah bergantung pada seberapa baik santri tersebut bisa mengelola waktunya, serta seberapa kuat komitmen mereka terhadap dakwah. Penting bagi santri untuk selalu ingat bahwa dakwah adalah salah satu tugas utama mereka, dan hiburan seperti bermain game seharusnya tidak mengganggu tujuan tersebut, Santri yang terlalu sering bermain Mobile Legends mungkin mengalami penurunan fokus dalam kegiatan dakwah. Waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar agama, menghafal Al-Qur'an, atau berdiskusi tentang ajaran Islam bisa berkurang karena tersita oleh permainan. Akibatnya, semangat untuk menyebarkan ajaran Islam kepada teman-teman juga bisa menurun,

Terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game bisa membuat santri kurang berpartisipasi dalam kegiatan keagamaan di pesantren walaupun libur, seperti halaqah, majelis ilmu, atau pengajian. Jika ini terjadi, semangat dan motivasi

⁴³Hafidz, *Wawancara*, Pesangaran, 28 Juli 2024

mereka untuk menyebarkan ajaran Islam mungkin juga akan terpengaruh, Permainan yang kompetitif seperti Mobile Legends kadang-kadang dapat memicu emosi negatif, seperti marah atau frustrasi. Jika tidak dikelola dengan baik, hal ini bisa memengaruhi akhlak santri, dan pada gilirannya, bisa mengurangi keefektifan mereka dalam berdakwah. Dakwah yang disampaikan dengan emosi atau tanpa ketenangan dan kesabaran mungkin tidak akan efektif.

Peneliti juga menanyakan pada pengurus pondok terkait dampak negatif bermain game mobile legends terhadap dakwah santri pondok pesantren al islami sumbermulyo kecamatan pesanggaran. Berikut pernyataan andre.

*"Menurut saya, bermain Mobile Legends bisa berdampak pada semangat dakwah, tergantung bagaimana kita mengatur waktu dan prioritas. Jika terlalu sering main, bisa saja semangat dakwah jadi menurun, kalau kita terlalu fokus pada permainan, waktu untuk berdakwah atau ikut kegiatan keagamaan jadi berkurang. Misalnya, ada teman-teman yang lebih memilih main game daripada mengikuti pengajian atau halaqah. Akibatnya, semangat mereka untuk menyebarkan ajaran Islam juga berkurang karena kurang terlibat dalam kegiatan keagamaan."*⁴⁴

Namun, tidak semua pengaruhnya negatif. Beberapa santri mungkin tetap bisa menjaga semangat dakwah mereka meskipun bermain game, dengan cara mengatur waktu bermain dan

⁴⁴Andre, Wawancara, Pesanggaran, 28 Juli 2024

memastikan bahwa prioritas utama mereka tetap pada kegiatan keagamaan dan dakwah.

3. penanganan dampak negatif dari bermain Mobile

Legends di kalangan santri

Mengurangi atau penanganan dampak negatif dari bermain Mobile Legends di kalangan santri adalah salah satu tujuan penelitian ini yaitu memerlukan pendekatan yang seimbang dan bijaksana. Berikut beberapa solusi yang mungkin dapat diterapkan:

a. Pengaturan Waktu yang Ketat

Salah satu solusi yang paling efektif adalah dengan menetapkan batasan waktu bermain. Santri perlu diajarkan untuk mengatur waktu dengan baik, sehingga permainan tidak mengganggu waktu belajar, ibadah, atau aktivitas dakwah. Mungkin bisa diterapkan aturan khusus di pondok yang mengizinkan bermain game hanya pada waktu tertentu, misalnya setelah semua kewajiban harian selesai. Observasi tersebut sesuai dengan wawancara dengan awi

"Menurut saya, salah satu solusi terbaik adalah dengan mengatur waktu bermain. Kalau kita punya jadwal yang jelas kapan boleh bermain dan kapan harus belajar atau beribadah, dampaknya bisa lebih terkontrol. Pengaturan waktu sangat penting. Kalau kita tidak mengatur waktu dengan baik, dan kita bisa lupa waktu dan akhirnya mengorbankan kegiatan yang lebih penting, seperti shalat atau mengaji. Dengan jadwal yang

*jelas, kita bisa menikmati game tanpa melupakan kewajiban kita sebagai santri."*⁴⁵

b. Pendidikan tentang Dampak Negatif

Memberikan pemahaman kepada santri tentang dampak negatif dari bermain game secara berlebihan bisa sangat membantu. Ini bisa dilakukan melalui ceramah atau diskusi bersama ustadz/pengurus. Jika santri menyadari konsekuensinya, mereka akan lebih termotivasi untuk bermain game dengan bijak, Seperti yang disampaikan oleh teguh, bahwa:

*"Menurut saya, memberikan pemahaman kepada santri tentang dampak negatif dari bermain game terlalu lama juga penting. Kalau kita tahu risiko dan dampaknya, kita akan lebih berhati-hati dalam bermain. Ustadz dan ustadzah bisa sering memberikan nasihat atau ceramah tentang hal ini."*⁴⁶

c. Alternatif Kegiatan yang Menarik

Menyediakan kegiatan alternatif yang menarik seperti olahraga, seni, atau kegiatan keagamaan yang interaktif bisa mengurangi ketergantungan santri pada game. Jika santri terlibat dalam aktivitas yang positif dan menyenangkan, mereka mungkin tidak terlalu tergoda untuk bermain game sepanjang waktu, Peneliti juga menanyakan penanganan dampak negatif

⁴⁵Awi, Wawancara, Pesangaran, 28 Juli 2024

⁴⁶Teguh, Wawancara, Pesangaran, 28 Juli 2024

dari bermain Mobile Legends di kalangan santri. Berikut pernyataan nugroho

"Kalau ada kegiatan lain yang menarik, seperti olahraga, seni, atau kegiatan keagamaan yang interaktif, santri mungkin tidak akan terlalu sering bermain game. Saya sendiri merasa lebih senang mengikuti kegiatan seperti futsal atau diskusi keagamaan daripada terus-terusan main game".⁴⁷

d. Pengawasan dan Bimbingan dari Ustadz/pengurus

Pengawasan dari ustadz/ustadzah sangat penting. Mereka bisa memberikan bimbingan dan nasihat tentang penggunaan waktu yang baik. Selain itu, mereka juga bisa memantau apakah ada santri yang mulai berlebihan dalam bermain game dan memberikan arahan untuk kembali fokus pada tugas utama sebagai santri, Peneliti terlebih dulu bertanya pada kepala pondok terkait Pengawasan dan Bimbingan dari Ustadz/pengurus. Berikut pernyataan khabib

"pengawasan sangat penting. Ustadz dan pengurus bisa memantau dan memberikan bimbingan, terutama jika ada santri yang mulai kecanduan game. Mereka juga bisa membantu mengingatkan kita untuk tetap fokus pada tugas utama kita sebagai santri, yaitu belajar dan berdakwah"⁴⁸.

e. Penguatan Spiritual

⁴⁷ Nugroho, Wawancara, Pesangaran, 28 Juli 2024

⁴⁸ Khabib, Wawancara, Pesangaran, 28 Juli 2024

Penguatan aspek spiritual melalui kegiatan seperti pengajian, dzikir bersama, dan hafalan Al-Qur'an bisa meningkatkan kesadaran santri akan pentingnya menjaga akhlak dan tanggung jawab mereka. Dengan spiritualitas yang kuat, santri akan lebih mampu mengendalikan diri dan tidak mudah terpengaruh oleh permainan, Hal ini juga dijelaskan juga oleh Idris. menyampaikan bahwa

"Kalau kita rajin ikut pengajian, dzikir, atau hafalan Al-Qur'an, spiritualitas kita akan lebih kuat, sehingga lebih mudah mengendalikan diri dan tidak mudah terpengaruh oleh game. Dengan iman yang kuat, kita bisa tetap menjaga akhlak dan tanggung jawab meskipun bermain game"⁴⁹.

f. Penggunaan Game sebagai Media Dakwah

Daripada memandang game sepenuhnya negatif, santri bisa diarahkan untuk memanfaatkan game sebagai media dakwah. Misalnya, mereka bisa membuat konten dakwah yang kreatif atau mengajak teman-teman di dalam game untuk berdiskusi tentang ajaran Islam. Dengan cara ini, bermain game juga bisa menjadi kegiatan yang positif, Hal ini juga selurus dengan pernyataan bagas

"Daripada hanya bermain untuk hiburan, kita bisa memanfaatkan game untuk berdakwah. Misalnya, kita bisa mengajak teman-teman di dalam game untuk berdiskusi tentang ajaran Islam atau membuat konten dakwah yang kreatif. Seperti

⁴⁹ Idris, Wawancara, Pesangaran, 28 Juli 2024

abi azkalia seorang youtuber atau selebgram yang bermain game dengan dakwah. Dengan cara ini, bermain game bisa jadi kegiatan yang positif".⁵⁰

Hasil wawancara ini menunjukkan bagaimana seorang santri bisa memberikan solusi yang konstruktif untuk mengurangi dampak negatif bermain game di kalangan santri, dengan mengedepankan pengaturan waktu, pendidikan, dan penguatan spiritual, Solusi untuk mengurangi dampak negatif bermain Mobile Legends di kalangan santri harus mencakup pengaturan waktu, pendidikan, penyediaan alternatif kegiatan, pengawasan, dan penguatan spiritual. Dengan pendekatan yang seimbang, santri bisa tetap menikmati hiburan tanpa melupakan tanggung jawab mereka sebagai pelajar dan penyebar ajaran Islam.

⁵⁰ Bagas, *Wawancara*, Pesangaran, 28 Juli 2024

BAB V

PEMBAHASAN

Dari temuan hasil penelitian di Pondok pesantren al islami sumbermulyo Kecamatan pesanggaran Kabupaten Banyuwangi mengenai dampak bermain game mobile legend terhadap akhlaq, komunikasi dan dakwah santri pondok pesantren al isalami sumbermulyo kecamatan pesanggaran banyuwangi, peneliti akan membahas hasil wawancara dan observasi sebagai berikut:

1. dampak positif bermain game mobile legends terhadap akhlaq, komunikasi dan dakwah santri pondok pesantren al islami sumbermulyo kecamatan pesanggaran

Temuan dari pembahasan mengenai dampak positif bermain game Mobile Legends terhadap akhlak, komunikasi, dan dakwah santri Pondok Pesantren Al Islami Sumbermulyo, Kecamatan Pesanggaran yakni sebagian telah di jelaskan di awal tetapi adakalanya lebih mendalam sebagai berikut:

a. Dampak Positif terhadap Akhlak

Bermain game Mobile Legends dapat memberikan dampak positif signifikan terhadap akhlak santri jika dikelola dengan baik. Game ini memerlukan keterampilan kerja sama, kejujuran, kesabaran, dan ketekunan—semua nilai yang penting dalam pengembangan karakter santri.

1) Kerja Sama dan Kolaborasi

Dalam Mobile Legends, setiap pemain bergabung dalam tim dengan tujuan bersama: mengalahkan tim lawan atau mempertahankan wilayah. Kemenangan dalam game ini sangat bergantung pada kerja sama yang efektif antara anggota tim. Santri yang terlibat dalam permainan ini belajar pentingnya kolaborasi, saling percaya, dan menghargai kontribusi masing-masing anggota tim. Konsep kerja sama ini tidak hanya berlaku dalam game, tetapi juga bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam kegiatan pesantren seperti kerja kelompok, diskusi, dan proyek bersama. Jika santri dapat menerapkan prinsip kerja sama ini, mereka akan lebih mampu menghadapi tantangan dalam kehidupan nyata dengan semangat tim yang kuat.

2) Kejujuran dalam Bermain

Mobile Legends menuntut kejujuran dalam menjalankan strategi tim dan berinteraksi dengan pemain lain. Santri yang terampil dalam game ini harus mampu menjaga etika bermain dengan tidak melakukan kecurangan dan tidak menggunakan kata-kata kasar kepada lawan. Hal ini mencerminkan nilai-nilai kejujuran dan integritas yang penting dalam ajaran Islam. Dengan bimbingan yang tepat dari pesantren, nilai-nilai ini bisa diperkuat dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Santri yang jujur

dalam game akan lebih cenderung berperilaku etis di luar game, memperkuat karakter mereka secara keseluruhan.

3) Kesabaran dan Ketekunan

Mobile Legends sering kali menghadapi situasi kemenangan dan kekalahan. Santri belajar untuk menghadapi kekalahan dengan sikap sabar dan terus berusaha memperbaiki diri. Sikap ini sangat berharga dalam kehidupan nyata ketika menghadapi kegagalan atau tantangan lainnya, baik dalam belajar, dakwah, maupun aktivitas sehari-hari di pesantren. Permainan ini mengajarkan santri bahwa keterampilan dan kesuksesan tidak bisa dicapai secara instan; mereka memerlukan usaha yang konsisten dan ketekunan. Sikap ini membantu santri untuk tetap fokus dan terus berusaha meskipun menghadapi berbagai kesulitan.

b. Dampak Positif terhadap Komunikasi

Komunikasi yang efektif adalah kunci kesuksesan dalam Mobile Legends, dan hal ini dapat memperbaiki keterampilan komunikasi santri dalam kehidupan sehari-hari.

1) Penggunaan Fitur Komunikasi

Mobile Legends menyediakan berbagai fitur komunikasi, seperti chat teks, voice chat, dan ping (tanda visual). Fitur-fitur ini memungkinkan santri untuk berlatih menyampaikan instruksi, peringatan, dan strategi kepada tim mereka dengan cara yang

jelas dan tepat waktu. Misalnya, mereka dapat menggunakan chat untuk merencanakan serangan atau menggunakan ping untuk menandai musuh yang bersembunyi. Melalui penggunaan fitur-fitur ini, santri belajar untuk berkomunikasi secara ringkas dan langsung ke inti masalah, serta mendengarkan dan merespons informasi dari rekan setim dengan cepat.

2) Keterampilan Berkomunikasi di Bawah Tekanan

Dalam permainan yang cepat dan dinamis seperti Mobile Legends, komunikasi yang efektif sangat penting untuk keberhasilan tim. Santri belajar berkomunikasi dengan cepat dan efisien, serta membuat keputusan yang tepat dalam situasi yang penuh tekanan. Keterampilan ini tidak hanya berguna dalam permainan, tetapi juga dalam situasi sehari-hari di pesantren dan dalam interaksi sosial mereka. Kemampuan untuk memberikan instruksi yang jelas dan bekerja dengan baik dalam tim di bawah tekanan akan sangat berharga dalam kegiatan pesantren dan kehidupan profesional mereka di masa depan.

c. Dampak Positif terhadap Dakwah

Game Mobile Legends juga dapat digunakan sebagai media untuk dakwah dan menyebarkan nilai-nilai Islam secara kreatif dan relevan.

1) Memperluas Jaringan Sosial

Mobile Legends memiliki fitur multiplayer yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan orang lain secara online. Santri dapat membentuk tim atau squad dengan teman-teman atau pemain lain yang mereka temui dalam game. Melalui interaksi ini, santri memiliki kesempatan untuk memperluas jaringan sosial mereka, baik di lingkungan pesantren maupun di luar game. Misalnya, seorang santri yang bermain solo bisa diundang bergabung dengan tim santri lain atau membentuk hubungan persahabatan di luar game, seperti di lingkungan sosial pesantren atau media sosial. Hal ini membuka peluang bagi santri untuk membangun hubungan yang lebih luas dan memperkuat jaringan sosial mereka.

2) Penyebaran Nilai-nilai Islam

Mobile Legends dapat menjadi platform untuk menyebarkan nilai-nilai Islam dengan cara yang kreatif. Santri dapat menunjukkan perilaku Islami yang baik selama bermain game, seperti menjaga adab dalam berkomunikasi, tidak menggunakan kata-kata kasar, dan bersikap sportif. Mereka juga dapat menggunakan nickname atau status profil dalam game untuk menyebarkan pesan positif atau nilai-nilai Islam. Misalnya, menggunakan kata-kata inspiratif atau ayat-ayat Al-Qur'an dalam profil game bisa menjadi pengingat bagi pemain lain tentang nilai-nilai yang baik. Selain itu, santri bisa berbagi hadiah atau skin dengan teman-temannya dengan niat sedekah atau sebagai

bentuk kebaikan, sesuai ajaran Islam tentang berbagi rezeki.

Tindakan ini dapat menginspirasi pemain lain untuk melakukan

hal yang sama, memperkuat pesan positif dalam komunitas game.

Secara keseluruhan, bermain Mobile Legends dapat memberikan dampak positif terhadap akhlak, komunikasi, dan dakwah santri Pondok Pesantren Al Islami Sumbermulyo jika dikelola dengan bijaksana. Dengan prinsip kerja sama, kejujuran, kesabaran, dan ketekunan yang diterapkan dalam game, santri dapat mengembangkan karakter mereka dengan baik. Keterampilan komunikasi yang diperoleh dari penggunaan fitur-fitur dalam game dapat membantu santri dalam berinteraksi secara efektif di kehidupan nyata. Selain itu, penggunaan game sebagai media dakwah memungkinkan santri untuk menyebarkan nilai-nilai Islam dan memperluas jaringan sosial mereka secara kreatif. Dengan bimbingan dan pengelolaan yang tepat, game Mobile Legends dapat menjadi alat yang bermanfaat dalam pengembangan karakter dan penyebaran pesan positif di kalangan santri.

2. dampak negatif bermain game mobile legends terhadap akhlaq, komunikasi dan dakwah santri pondok pesantren al islami sumbermulyo kecamatan pesanggaran

a. Dampak Negatif Terhadap Akhlak Santri

1) Pengaruh Emosional yang Buruk

a) Munculnya Emosi Negatif

Salah satu dampak negatif utama dari bermain Mobile Legends adalah munculnya emosi negatif seperti marah, frustrasi, dan kecewa. Game ini, seperti banyak permainan kompetitif lainnya, menuntut keterlibatan emosional yang tinggi. Ketika santri mengalami kekalahan atau tekanan dalam permainan, mereka bisa menjadi sangat emosional. Emosi ini sering kali terbawa ke kehidupan nyata, yang membuat santri lebih mudah tersinggung dan cepat marah.

Dalam kehidupan sehari-hari di pondok, perubahan emosi ini dapat mengganggu suasana harmonis dan kebersamaan. Santri yang biasanya tenang dan sabar mungkin mulai menunjukkan sikap yang lebih agresif atau kasar, baik dalam interaksi dengan teman sebaya maupun dengan ustadz atau pengurus pesantren. Emosi negatif ini juga bisa mempengaruhi cara mereka berbicara dan bertindak, yang tentu saja bertentangan dengan nilai-nilai Islami yang mengajarkan kesabaran, ketenangan, dan pengendalian diri.

b) Mengurangi Kesabaran dan Empati

Kesabaran dan empati adalah dua sifat penting yang harus dimiliki oleh setiap muslim, khususnya santri yang sedang menimba ilmu di pesantren. Namun, permainan yang kompetitif seperti Mobile Legends cenderung mengikis kesabaran ini. Dalam permainan, ada tekanan untuk merespons situasi dengan cepat, membuat keputusan instan, dan kadang-kadang bertindak

agresif untuk memenangkan pertandingan. Ketika kebiasaan ini terbawa ke dunia nyata, santri mungkin kehilangan kesabaran dalam situasi yang menuntut pengendalian diri dan empati.

Misalnya, santri mungkin menjadi kurang sabar dalam menghadapi teman yang membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami sesuatu atau dalam situasi yang membutuhkan toleransi lebih. Empati, yang seharusnya menjadi fondasi dalam berinteraksi dengan sesama, bisa terkikis karena fokus pada kompetisi dan kemenangan. Hal ini tentu berlawanan dengan ajaran Islam yang menekankan pentingnya berempati dan bersabar dalam segala situasi.

2) Penurunan Disiplin dalam Ibadah dan Kegiatan Pesantren

a) Terganggunya Jadwal Ibadah

Salah satu dampak langsung dari kebiasaan bermain game yang berlebihan adalah terganggunya jadwal ibadah harian. Di pesantren, ibadah seperti shalat berjamaah lima waktu, pengajian, dan hafalan Al-Qur'an adalah kegiatan yang sangat penting dan harus diutamakan. Namun, ketika santri terlalu fokus pada permainan, mereka cenderung mengabaikan atau menunda ibadah. Ada kasus di mana santri menjadi terlambat shalat berjamaah karena asyik bermain game, atau mereka kehilangan konsentrasi saat mengaji karena pikiran mereka masih terpaku pada permainan.

Penurunan disiplin dalam beribadah ini sangat berbahaya, karena ibadah adalah tiang agama yang harus ditegakkan setiap saat. Jika santri mulai meremehkan kewajiban ibadah mereka, ini bisa mengarah pada penurunan iman dan ketakwaan. Akibatnya, nilai-nilai religius yang seharusnya menjadi pedoman utama dalam kehidupan sehari-hari bisa terkikis, dan santri menjadi lebih rentan terhadap godaan-godaan duniawi seperti kecanduan game.

b) Mengabaikan Tugas-tugas Pesantren

Selain ibadah, santri di pesantren juga memiliki berbagai tanggung jawab lain, seperti belajar, dan berpartisipasi dalam kegiatan pondok. Bermain game *Mobile Legends* secara berlebihan dapat membuat mereka mengabaikan tugas-tugas ini. Misalnya, santri mungkin menunda belajar atau menghafal karena lebih memilih bermain game. Ini tentunya mengganggu proses pembelajaran dan pengembangan diri mereka.

Ketidakmampuan untuk mengatur waktu antara hiburan dan kewajiban menunjukkan adanya masalah dalam manajemen waktu dan prioritas. Dalam Islam, mengatur waktu dengan baik adalah hal yang sangat dianjurkan. Seorang muslim harus mampu menyeimbangkan antara urusan dunia dan akhirat, serta antara waktu untuk bersenang-senang dan waktu untuk menjalankan tanggung jawab.

3) Pengaruh Negatif dari Lingkungan Permainan

a) Terbiasa dengan Bahasa Kasar

Dalam lingkungan permainan online seperti Mobile Legends, pemain sering kali terpapar pada bahasa kasar atau tidak sopan yang digunakan oleh pemain lain. Hal ini bisa mempengaruhi cara berbicara santri, terutama jika mereka sering bermain dan terlibat dalam percakapan dengan pemain-pemain lain yang tidak menjaga etika. Bahasa kasar ini, jika terbawa ke dalam kehidupan sehari-hari, bisa merusak adab dan etika yang seharusnya dijaga dengan baik oleh santri.

Di pesantren, menjaga lisan adalah salah satu ajaran utama. Islam sangat menekankan pentingnya berbicara dengan kata-kata yang baik, penuh kasih sayang, dan sopan. Jika santri mulai terbiasa dengan bahasa kasar, ini bisa mencemari lingkungan pesantren yang seharusnya menjadi tempat yang penuh dengan kebaikan dan kedamaian.

b) Terpengaruh oleh Perilaku Negatif

Selain bahasa, perilaku yang ditunjukkan oleh pemain lain dalam game juga bisa mempengaruhi santri. Misalnya, dalam permainan yang kompetitif, beberapa pemain mungkin menunjukkan perilaku yang tidak sportif, seperti merendahkan lawan, curang, atau bahkan melakukan tindakan tidak etis lainnya. Jika santri sering terpapar pada perilaku seperti ini, ada

kemungkinan mereka bisa meniru dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

perilaku negatif ini jelas bertentangan dengan nilai-nilai Islami yang mengajarkan untuk selalu bersikap jujur, adil, dan penuh penghormatan terhadap orang lain. Menjadi seorang santri berarti berusaha untuk meneladani akhlak Nabi Muhammad SAW, yang selalu menjunjung tinggi kejujuran, keadilan, dan etika dalam setiap aspek kehidupan.

b. Dampak Negatif Terhadap Komunikasi Santri

1) Perubahan Gaya Komunikasi

a) Gaya Komunikasi yang Lebih Kasar dan Agresif

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, *Mobile Legends* adalah permainan yang sangat kompetitif, dan hal ini sering kali mempengaruhi gaya komunikasi pemain. Dalam permainan, ada tekanan untuk berkomunikasi dengan cepat dan efektif, yang sering kali mengarah pada penggunaan bahasa yang tegas atau bahkan kasar. Ketika santri terbiasa dengan gaya komunikasi ini, ada kemungkinan besar bahwa mereka akan membawanya ke dalam interaksi sehari-hari di pesantren.

Gaya komunikasi yang kasar ini tidak hanya berdampak negatif pada hubungan antar santri, tetapi juga bisa merusak hubungan mereka dengan ustadz atau pengurus pesantren. Santri mungkin mulai berbicara dengan nada yang tidak sopan atau

bahkan menantang, yang tentu saja tidak sesuai dengan etika dan adab yang seharusnya dijaga di pesantren. Komunikasi yang kasar dan agresif ini bisa menciptakan jarak emosional antara santri dengan teman-teman mereka dan juga dengan para pengajar.

b) Kurangnya Kemampuan untuk Berkomunikasi dengan Sopan dan Santun

Salah satu tujuan pendidikan di pesantren adalah untuk membentuk santri yang mampu berkomunikasi dengan sopan dan santun, baik dalam berbicara maupun bertindak. Namun, kebiasaan bermain game yang melibatkan interaksi dengan pemain lain yang tidak selalu menjaga sopan santun bisa merusak upaya ini. Santri mungkin menjadi kurang peka terhadap pentingnya berbicara dengan sopan dan memilih kata-kata yang baik, karena terbiasa dengan percakapan yang penuh dengan kata-kata kasar atau tidak pantas.

Komunikasi yang baik adalah salah satu ciri dari akhlak yang mulia. Dalam Islam, berbicara dengan lemah lembut, menggunakan kata-kata yang baik, dan menunjukkan rasa hormat kepada orang lain adalah bagian dari adab yang harus dipraktikkan setiap saat. Jika santri kehilangan kemampuan ini, mereka tidak hanya gagal dalam menjaga akhlak mereka, tetapi juga merugikan hubungan mereka dengan orang lain.

2) Pengurangan Interaksi Sosial yang Sehat

a) Menurunnya Partisipasi dalam Kegiatan Sosial

Di pesantren, interaksi sosial yang sehat sangat penting untuk membangun hubungan yang erat antara santri. Kegiatan-kegiatan seperti diskusi, halaqah, pengajian, dan kegiatan sosial lainnya adalah sarana untuk mempererat hubungan antar santri dan juga antara santri dengan ustadz. Namun, ketika santri terlalu sibuk bermain game, mereka mungkin mengurangi partisipasi dalam kegiatan-kegiatan ini. Hal ini bisa menyebabkan mereka menjadi lebih terisolasi dari teman-teman mereka dan kurang terlibat dalam kehidupan sosial di pesantren.

Pengurangan partisipasi dalam kegiatan sosial ini bisa berdampak negatif pada perkembangan pribadi santri. Interaksi sosial yang sehat adalah salah satu cara untuk membangun karakter, memperdalam pemahaman agama, dan mengembangkan keterampilan komunikasi. Ketika santri lebih memilih dunia virtual daripada dunia nyata, mereka kehilangan kesempatan untuk mengembangkan diri secara sosial dan spiritual.

b) Mengurangi Waktu untuk Berinteraksi Secara Langsung

Selain menurunkan partisipasi dalam kegiatan sosial, kebiasaan bermain game juga mengurangi waktu yang seharusnya dihabiskan untuk berinteraksi secara langsung dengan teman-teman di pesantren. Interaksi langsung ini sangat penting untuk

membangun ikatan persahabatan yang kuat, berbagi pengalaman, dan saling mendukung dalam proses belajar dan ibadah. Ketika santri lebih banyak menghabiskan waktu di dunia game, mereka kehilangan momen-momen berharga ini.

Interaksi sosial yang sehat adalah salah satu pilar utama dalam kehidupan di pesantren. Melalui interaksi ini, santri belajar untuk memahami perbedaan, menyelesaikan konflik dengan cara yang baik, dan memperkuat persaudaraan. Kurangnya interaksi ini bisa menyebabkan jarak emosional antara santri, yang pada gilirannya bisa melemahkan ikatan sosial dan solidaritas di dalam pesantren.

3) Kesulitan dalam Menjaga Adab dan Etika Berkomunikasi

a) Pengaruh Buruk dari Interaksi Online

Dalam game online seperti Mobile Legends, santri berinteraksi dengan pemain dari berbagai latar belakang yang mungkin tidak memiliki etika komunikasi yang baik. Santri mungkin terpapar pada kata-kata yang tidak pantas, perilaku yang kasar, atau bahkan tindakan yang tidak etis. Paparan yang terus-menerus terhadap lingkungan yang tidak sehat ini bisa mempengaruhi cara mereka berkomunikasi di dunia nyata.

Kesulitan dalam menjaga adab dan etika ini bisa menjadi masalah serius di pesantren, di mana nilai-nilai Islami sangat ditekankan. Islam mengajarkan pentingnya menjaga adab, baik dalam berbicara maupun bertindak. Jika santri tidak dapat

menjaga adab dan etika mereka karena terpengaruh oleh interaksi online yang buruk, ini bisa merusak citra diri mereka sebagai santri dan juga merusak lingkungan pesantren secara keseluruhan.

b) Tantangan dalam Menerapkan Nilai-nilai Islami dalam Komunikasi

Nilai-nilai Islami seperti kejujuran, kesopanan, dan rasa hormat adalah fondasi dari komunikasi yang baik. Namun, tantangan untuk menerapkan nilai-nilai ini menjadi lebih besar ketika santri terbiasa dengan lingkungan permainan yang kurang mendukung nilai-nilai tersebut. Misalnya, dalam situasi permainan yang kompetitif, santri mungkin tergoda untuk berbohong, berbuat curang, atau menggunakan kata-kata kasar untuk memenangkan permainan.

Tantangan ini bisa membuat santri kesulitan dalam menerapkan nilai-nilai Islami dalam komunikasi sehari-hari. Jika santri tidak dapat memisahkan antara dunia game dan dunia nyata, ada risiko bahwa mereka akan mulai mengadopsi perilaku negatif yang mereka pelajari dari game ke dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini tentu saja bertentangan dengan tujuan pendidikan di pesantren, yang adalah untuk membentuk pribadi yang berakhlak mulia dan mampu berkomunikasi dengan baik sesuai dengan ajaran Islam.

c. Dampak Negatif Terhadap Dakwah Santri

1) Penurunan Semangat dan Motivasi dalam Berdakwah

a) Distraksi dari Tugas Utama

Salah satu dampak negatif yang paling jelas dari kecanduan game Mobile Legends adalah distraksi dari tugas utama santri, yaitu berdakwah. Sebagai santri, tugas mereka tidak hanya belajar dan beribadah, tetapi juga menyebarkan ajaran Islam kepada orang lain. Namun, ketika santri terlalu terfokus pada permainan, semangat dan motivasi untuk berdakwah bisa menurun. Waktu yang seharusnya digunakan untuk berdakwah mungkin tersita oleh permainan, sehingga mereka menjadi kurang produktif dalam menyebarkan ajaran Islam.

Distraksi ini bisa menjadi masalah besar, terutama jika santri mulai mengabaikan kegiatan-kegiatan dakwah yang seharusnya menjadi prioritas mereka. Misalnya, mereka mungkin menunda atau bahkan melewatkan kesempatan untuk ikut serta dalam kegiatan dakwah karena terlalu sibuk bermain game. Ini tidak hanya mengurangi kontribusi mereka dalam menyebarkan ajaran Islam, tetapi juga bisa merusak reputasi mereka sebagai santri yang seharusnya menjadi teladan bagi yang lain.

b) Menurunnya Kualitas Dakwah

Selain menurunkan semangat dan motivasi, bermain game secara berlebihan juga bisa mempengaruhi kualitas dakwah yang dilakukan oleh santri. Ketika santri terlalu fokus pada permainan, mereka mungkin menjadi kurang fokus dan kurang persiapan dalam menjalankan tugas dakwah. Hal ini bisa menyebabkan dakwah yang disampaikan menjadi kurang efektif atau bahkan tidak bermakna.

Kualitas dakwah sangat penting, karena dakwah adalah salah satu cara utama untuk menyebarkan ajaran Islam dan mengajak orang lain untuk mengikuti jalan yang benar. Jika santri tidak mampu menyampaikan dakwah dengan cara yang baik dan benar, ini bisa mengurangi dampak dari dakwah tersebut dan bahkan bisa menimbulkan kesalahpahaman tentang ajaran Islam.

2) Pengurangan Partisipasi dalam Kegiatan Keagamaan

a) Kurangnya Keterlibatan dalam Kegiatan Dakwah

Di pesantren, kegiatan dakwah seperti pengajian, halaqah, dan diskusi keagamaan adalah bagian penting dari kehidupan sehari-hari. Namun, santri yang terlalu banyak bermain game mungkin kurang terlibat dalam kegiatan-kegiatan ini. Mereka mungkin merasa bahwa

bermain game lebih menarik daripada mengikuti kegiatan dakwah, yang menyebabkan mereka menjadi kurang aktif dalam berkontribusi pada penyebaran ajaran Islam.

Pengurangan partisipasi ini bisa berdampak buruk pada perkembangan spiritual santri. Kegiatan dakwah tidak hanya bermanfaat bagi orang lain, tetapi juga membantu santri untuk memperdalam pemahaman mereka tentang agama dan memperkuat iman mereka. Jika santri mengurangi partisipasi mereka dalam kegiatan dakwah, mereka mungkin kehilangan kesempatan untuk tumbuh secara spiritual dan menjadi lebih kuat dalam iman.

b) Menurunnya Kepedulian terhadap Kegiatan Keagamaan

Selain kurang terlibat, santri yang terlalu banyak bermain game mungkin juga mengalami penurunan kepedulian terhadap kegiatan keagamaan. Mereka mungkin mulai melihat kegiatan keagamaan sebagai beban atau sesuatu yang mengganggu waktu mereka untuk bermain. Hal ini bisa menyebabkan mereka menjadi kurang bersemangat untuk mengikuti kegiatan keagamaan dan bahkan mungkin mulai menghindarinya.

Penurunan kepedulian ini sangat berbahaya, karena bisa menyebabkan santri menjadi semakin jauh dari nilai-nilai agama dan semakin dekat dengan gaya hidup yang

tidak Islami. Jika santri mulai mengabaikan kegiatan keagamaan, ini bisa menjadi awal dari penurunan iman dan ketakwaan mereka, yang tentu saja bertentangan dengan tujuan pendidikan di pesantren.

3) Pengaruh Negatif Terhadap Citra dan Reputasi Pesantren

a) Melemahnya Citra Santri sebagai Duta Islam

Santri di pesantren adalah duta Islam yang diharapkan untuk mencontohkan perilaku yang baik dan menyebarkan ajaran Islam kepada masyarakat. Namun, jika santri terlalu terfokus pada permainan dan menunjukkan perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Islami, ini bisa merusak citra mereka sebagai duta Islam. Masyarakat mungkin mulai melihat santri sebagai orang yang lebih tertarik pada hiburan daripada pada tugas mereka untuk berdakwah.

Melemahnya citra ini bisa berdampak negatif pada reputasi pesantren secara keseluruhan. Pesantren yang seharusnya dikenal sebagai tempat pembentukan pribadi-pribadi yang berakhlak mulia dan bertakwa mungkin mulai kehilangan kepercayaan dari masyarakat jika santri-santrinya menunjukkan perilaku yang tidak Islami. Ini tentu saja bisa merusak upaya pesantren dalam menyebarkan ajaran Islam dan membentuk generasi yang kuat dalam iman dan akhlak.

b) Tantangan dalam Menjaga Reputasi Pesantren

Reputasi pesantren sangat bergantung pada bagaimana santri-santrinya berperilaku di dalam dan di luar lingkungan pesantren. Jika santri terlalu banyak bermain game dan menunjukkan perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai pesantren, ini bisa menjadi tantangan besar dalam menjaga reputasi pesantren. Pesantren mungkin harus berusaha lebih keras untuk mendisiplinkan santri dan memastikan bahwa mereka tetap fokus pada tujuan utama mereka, yaitu belajar dan berdakwah.

Tantangan ini bisa menjadi semakin besar jika pesantren tidak memiliki strategi yang efektif untuk mengatasi masalah kecanduan game di kalangan santri. Jika masalah ini tidak ditangani dengan baik, pesantren bisa mengalami penurunan kualitas pendidikan dan pengajaran, yang pada akhirnya bisa mempengaruhi citra dan reputasi pesantren secara keseluruhan.

Bermain game Mobile Legends memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap akhlak, komunikasi, dan dakwah santri di Pondok Pesantren Al Islami Sumbermulyo. Dampak ini mencakup munculnya emosi negatif, penurunan disiplin dalam ibadah, perubahan gaya komunikasi, pengurangan partisipasi dalam kegiatan keagamaan, dan penurunan kualitas dakwah. Selain itu,

kebiasaan bermain game juga bisa merusak citra dan reputasi santri sebagai duta Islam dan menantang pesantren dalam menjaga reputasi dan kualitas pendidikan mereka. Oleh karena itu, penting bagi pesantren untuk mengambil langkah-langkah yang tepat dalam mengatasi masalah ini, seperti meningkatkan pengawasan, memberikan bimbingan yang lebih intensif

3. penanganan dampak negatif dari bermain Mobile Legends di kalangan santri

Membahas penanganan dampak negatif dari bermain Mobile Legends di kalangan santri membutuhkan pemahaman mendalam mengenai dinamika kehidupan di pesantren serta pengaruh budaya digital yang semakin merasuki kehidupan sehari-hari. Mengingat abi azkaria seorang dai yang berdakwah melalui game mobile legends pernah berkata Bermain Mobile Legends atau game apapun sebenarnya tidak masalah selama dilakukan dengan bijak. Tapi yang perlu kita ingat, setiap aktivitas yang kita lakukan, termasuk bermain game, bisa mempengaruhi akhlak kita. Ketika kita bermain game, sering kali kita terbawa suasana, apalagi kalau sedang bertanding. Ada kalanya kita marah, mengeluarkan kata-kata kasar, atau bahkan lupa waktu. Ini tentu tidak sesuai dengan akhlak santri yang seharusnya menjaga kesabaran, kelembutan dalam berbicara, dan disiplin dalam mengatur waktu. Dalam game seperti Mobile Legends, komunikasi sering dilakukan dalam tim. Tapi ingat, adab komunikasi harus tetap dijaga, meskipun di dunia maya. Jangan karena emosi atau

keinginan menang, kita jadi melupakan etika dalam berbicara. Ingat, setiap kata yang kita ucapkan, meskipun lewat teks atau suara, itu tetap dihitung sebagai amal kita. Game bisa jadi sarana hiburan, tapi jangan sampai membuat kita lalai dari ibadah, belajar, dan dakwah. sebagai santri, tugas utamamu adalah menuntut ilmu dan menyebarkan kebaikan. Bahkan, jika bisa memanfaatkan teknologi dengan baik, bisa jadikan game sebagai media untuk berdakwah, menunjukkan bahwa seorang muslim itu tetap berakhlak mulia di mana pun, termasuk di dunia game. Misalnya, kamu bisa mengajak teman-temanmu untuk bermain dengan cara yang baik, menjaga adab, dan tetap berdoa sebelum memulai. Atau kamu bisa membuat konten positif yang mengajarkan akhlak Islami lewat platform yang berkaitan dengan dunia game. Yang penting, jangan sampai game itu menjauhkanmu dari tujuan utama sebagai santri. selalu ingat untuk menempatkan segala sesuatu pada tempatnya, ya. Bermain boleh, tapi akhlak dan dakwah tetap harus diutamakan. Mobile Legends, sebagai salah satu game online paling populer, telah menarik perhatian banyak kalangan, termasuk para santri, yang notabene berada dalam lingkungan yang seharusnya lebih fokus pada pendidikan agama dan pengembangan karakter islami. sebagian telah di jelaskan di awal tetapi adakalanya lebih mendalam sebagai berikut:

a. Pengaturan Waktu yang Ketat

Pengaturan waktu bermain game menjadi solusi utama yang sering diusulkan dalam menangani dampak negatif dari bermain Mobile Legends di kalangan santri. Waktu adalah sumber daya yang paling

berharga, terutama di lingkungan pesantren, di mana aktivitas sehari-hari santri sudah diatur sedemikian rupa untuk mengoptimalkan proses belajar dan ibadah,

Di pesantren, jadwal harian santri biasanya sudah diatur dengan sangat ketat, mencakup waktu untuk belajar, beribadah, makan, istirahat, dan aktivitas lainnya. Dalam konteks ini, bermain game dapat menjadi distraksi yang mengganggu jika tidak diatur dengan baik. Oleh karena itu, salah satu solusi efektif adalah menetapkan batasan waktu bermain. Misalnya, santri hanya diizinkan bermain game setelah semua kewajiban harian selesai, atau hanya pada waktu-waktu tertentu seperti akhir pekan.

Pengaturan waktu yang ketat dapat membantu santri untuk tetap fokus pada prioritas utama mereka, yaitu belajar dan beribadah. Dengan adanya jadwal yang jelas, santri bisa menikmati hiburan melalui game tanpa harus mengorbankan waktu untuk kegiatan yang lebih penting. Selain itu, pengaturan waktu juga mengajarkan kedisiplinan dan tanggung jawab, dua nilai yang sangat dijunjung tinggi dalam kehidupan di pesantren.

Untuk mengimplementasikan pengaturan waktu ini, pihak pesantren bisa membuat aturan yang mengatur kapan santri boleh bermain game. Misalnya, bermain game hanya diperbolehkan setelah isya hingga waktu tidur, atau hanya pada hari libur. Aturan ini perlu disosialisasikan dengan baik kepada santri, dan pengurus pesantren harus konsisten dalam menegakkan aturan tersebut. Selain itu, penting juga untuk

memberikan pemahaman kepada santri tentang alasan di balik aturan tersebut, sehingga mereka dapat menerima dan mematuhi dengan kesadaran penuh.

b. Pendidikan tentang Dampak Negatif

Selain pengaturan waktu, memberikan pendidikan mengenai dampak negatif dari bermain game juga sangat penting. Pemahaman yang baik mengenai dampak negatif dari sesuatu dapat memotivasi seseorang untuk lebih berhati-hati dalam menghadapinya. Dalam konteks bermain game, santri perlu diberikan pemahaman yang jelas tentang risiko dan dampak buruk yang bisa muncul jika bermain game secara berlebihan.

Bermain game secara berlebihan dapat menyebabkan berbagai masalah, mulai dari penurunan prestasi belajar, gangguan kesehatan, hingga masalah sosial. Sebagai contoh, terlalu sering bermain game bisa mengakibatkan kecanduan, yang pada gilirannya dapat mengganggu konsentrasi belajar dan mengabaikan tanggung jawab lainnya. Selain itu, kurangnya aktivitas fisik akibat terlalu banyak bermain game juga bisa berdampak buruk pada kesehatan fisik santri.

Pendidikan tentang dampak negatif bermain game bisa dilakukan melalui ceramah, diskusi, atau kegiatan pembelajaran lainnya di pesantren. Ustadz atau pengurus pesantren bisa menyampaikan materi tentang dampak negatif game secara rutin, baik dalam bentuk ceramah setelah shalat berjamaah atau melalui diskusi kelompok kecil. Selain

itu, pesantren juga bisa mengundang ahli atau praktisi yang memahami dampak psikologis dan sosial dari game untuk memberikan wawasan lebih dalam kepada santri.

Dengan pemahaman yang baik tentang dampak negatif dari bermain game, santri diharapkan bisa lebih bijak dalam mengatur waktu bermain mereka. Mereka akan lebih sadar akan pentingnya menjaga keseimbangan antara hiburan dan kewajiban mereka sebagai santri. Selain itu, pendidikan ini juga dapat membantu santri untuk lebih bertanggung jawab terhadap diri mereka sendiri dan lingkungan mereka.

c. Alternatif Kegiatan yang Menarik

Salah satu cara efektif untuk mengurangi ketergantungan santri pada game adalah dengan menyediakan kegiatan alternatif yang menarik. Kegiatan-kegiatan ini bisa berupa olahraga, seni, atau aktivitas keagamaan yang interaktif dan menyenangkan. Dengan tersedianya pilihan kegiatan yang menarik, santri akan lebih terlibat dalam aktivitas yang positif dan mengurangi waktu yang mereka habiskan untuk bermain game.

Olahraga adalah salah satu alternatif kegiatan yang sangat baik untuk santri. Selain bermanfaat untuk kesehatan fisik, olahraga juga dapat membantu mengembangkan keterampilan sosial dan kerjasama tim. Misalnya, pesantren bisa mengadakan turnamen futsal, bulu tangkis, atau olahraga lainnya secara rutin. Kegiatan olahraga ini tidak

hanya mengalihkan perhatian santri dari game, tetapi juga memperlambat hubungan antar santri dan meningkatkan semangat kebersamaan.

Selain olahraga, seni juga bisa menjadi alternatif kegiatan yang menarik bagi santri. Kegiatan seni seperti musik, tari, atau seni rupa bisa menjadi sarana bagi santri untuk mengekspresikan diri mereka dengan cara yang positif. Misalnya, pesantren bisa mengadakan kelas seni atau mengadakan pertunjukan seni secara berkala. Dengan terlibat dalam kegiatan seni, santri dapat mengembangkan kreativitas mereka dan menemukan minat baru yang bermanfaat.

Aktivitas keagamaan yang interaktif juga bisa menjadi pilihan yang baik untuk mengalihkan perhatian santri dari game. Misalnya, pesantren bisa mengadakan diskusi kelompok tentang tema-tema keagamaan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari santri, atau mengadakan lomba hafalan Al-Qur'an. Kegiatan-kegiatan ini tidak hanya memperkaya wawasan keagamaan santri, tetapi juga memperkuat ikatan mereka dengan sesama santri dan pengurus pesantren.

Dengan menyediakan berbagai kegiatan alternatif yang menarik, pesantren dapat membantu santri untuk lebih aktif dan produktif dalam mengisi waktu luang mereka. Kegiatan-kegiatan ini juga dapat membantu santri untuk menemukan minat dan bakat mereka di luar dunia game, serta mengembangkan keterampilan yang berguna untuk masa depan mereka.

d. Pengawasan dan Bimbingan dari Ustadz/Pengurus

Pengawasan dan bimbingan dari ustadz dan pengurus pesantren adalah aspek penting dalam penanganan dampak negatif dari bermain Mobile Legends. Pengawasan yang baik dapat mencegah santri dari bermain game secara berlebihan, sementara bimbingan yang tepat dapat membantu mereka untuk tetap fokus pada tugas utama mereka sebagai pelajar dan penyebar ajaran Islam.

Pengawasan yang dilakukan oleh ustadz dan pengurus pesantren bertujuan untuk memastikan bahwa santri tetap menjalankan kegiatan mereka sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Misalnya, ustadz dan pengurus bisa memantau penggunaan perangkat elektronik oleh santri, memastikan bahwa mereka tidak bermain game di luar waktu yang diizinkan. Pengawasan yang ketat ini penting untuk menjaga disiplin santri dan mencegah mereka dari kecanduan game.

Selain pengawasan, bimbingan yang diberikan oleh ustadz dan pengurus pesantren juga sangat penting. Bimbingan ini bisa berupa nasihat, motivasi, atau dukungan moral yang membantu santri untuk tetap berada di jalan yang benar. Misalnya, jika ada santri yang mulai menunjukkan tanda-tanda kecanduan game, ustadz atau pengurus bisa memberikan bimbingan dan arahan untuk membantu mereka mengatasi masalah tersebut. Bimbingan ini tidak hanya bersifat korektif, tetapi juga preventif, dengan tujuan untuk membentuk karakter santri yang kuat dan bertanggung jawab.

Pengawasan dan bimbingan harus berjalan beriringan untuk mencapai hasil yang optimal. Pengawasan tanpa bimbingan mungkin akan terasa seperti pembatasan yang kaku, sementara bimbingan tanpa pengawasan bisa kurang efektif dalam mencegah perilaku negatif. Oleh karena itu, kolaborasi antara pengawasan dan bimbingan dari ustadz dan pengurus pesantren merupakan pendekatan yang paling ideal. Pengawasan berfungsi sebagai kontrol eksternal yang memastikan santri tetap berada dalam koridor yang benar, sedangkan bimbingan memberikan pemahaman dan motivasi internal kepada santri untuk secara sadar mengendalikan diri mereka.

Untuk mengimplementasikan pengawasan dan bimbingan secara efektif, pesantren perlu menetapkan sistem yang terstruktur. Pengurus pesantren bisa mengadakan sesi pertemuan rutin dengan santri untuk membahas perkembangan mereka, baik dalam hal akademik, spiritual, maupun perilaku sehari-hari. Selain itu, penting juga untuk membangun komunikasi yang baik antara pengurus pesantren, ustadz, dan santri. Dengan demikian, jika ada masalah terkait kecanduan game atau perilaku negatif lainnya, santri merasa nyaman untuk berbicara dan meminta bantuan.

Penggunaan teknologi juga bisa membantu dalam pengawasan. Misalnya, pengurus pesantren bisa menggunakan aplikasi untuk memonitor durasi penggunaan perangkat elektronik oleh santri. Dengan data yang tersedia, ustadz dan pengurus dapat memberikan intervensi

yang tepat waktu jika ditemukan adanya penyalahgunaan waktu bermain game.

e. Penguatan Spiritual

Penguatan spiritual menjadi salah satu komponen penting dalam penanganan dampak negatif dari bermain Mobile Legends di kalangan santri. Pesantren, sebagai institusi pendidikan agama, memiliki tanggung jawab untuk membentuk karakter santri yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki spiritualitas yang kuat. Dengan spiritualitas yang kuat, santri diharapkan mampu mengendalikan diri dan tidak mudah terpengaruh oleh hal-hal yang bersifat duniawi, termasuk kecanduan game.

Santri yang memiliki spiritualitas yang kuat cenderung lebih mampu mengendalikan diri dalam berbagai situasi, termasuk dalam hal mengatur waktu bermain game. Mereka lebih menyadari pentingnya menjaga keseimbangan antara hiburan dan tanggung jawab. Kegiatan-kegiatan seperti pengajian, dzikir, shalat berjamaah, dan hafalan Al-Qur'an dapat memperkuat ikatan spiritual santri dengan Allah SWT, yang pada akhirnya membantu mereka untuk tetap fokus pada tujuan hidup mereka sebagai hamba Allah.

Pesantren memiliki banyak cara untuk meningkatkan spiritualitas santri. Selain kegiatan rutin seperti shalat berjamaah dan pengajian, pesantren bisa mengadakan kegiatan tambahan seperti retreat spiritual, malam dzikir, atau program tahfidz intensif. Kegiatan-kegiatan ini tidak

hanya meningkatkan spiritualitas santri, tetapi juga memberikan mereka ruang untuk merenung dan memperkuat niat mereka dalam menjalankan tugas-tugas keagamaan.

Misalnya, program tahfidz intensif bisa menjadi salah satu cara yang efektif untuk mengalihkan perhatian santri dari game. Dengan fokus pada hafalan Al-Qur'an, santri akan lebih terikat pada aktivitas yang berhubungan dengan agama dan lebih sedikit waktu untuk hal-hal yang bersifat hiburan semata.

Penguatan spiritual juga melibatkan proses internalisasi nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari santri. Santri perlu diajarkan untuk menjadikan agama sebagai landasan dalam segala tindakan mereka, termasuk dalam hal menggunakan teknologi dan bermain game. Jika nilai-nilai ini terinternalisasi dengan baik, santri akan lebih mampu membedakan antara apa yang bermanfaat dan apa yang merugikan, serta lebih bijak dalam mengambil keputusan terkait penggunaan waktu dan energi mereka.

f. Penggunaan Game sebagai Media Dakwah

Pendekatan yang inovatif dalam menangani dampak negatif bermain Mobile Legends adalah dengan mengubah perspektif terhadap game itu sendiri. Alih-alih memandang game hanya sebagai sarana hiburan yang berpotensi merusak, pesantren bisa mengarahkan santri untuk memanfaatkan game sebagai media dakwah. Konsep ini memanfaatkan

popularitas game untuk tujuan yang positif, yaitu menyebarkan ajaran Islam dan nilai-nilai keagamaan.

Banyak santri yang memiliki ketertarikan dan bakat dalam bermain game. Ketertarikan ini bisa diarahkan untuk sesuatu yang lebih bermakna, seperti berdakwah. Santri bisa diajak untuk membuat konten dakwah yang kreatif terkait dengan game, misalnya video YouTube atau live streaming yang membahas strategi permainan sambil menyisipkan pesan-pesan Islami. Dengan cara ini, santri tidak hanya bermain untuk hiburan, tetapi juga memberikan kontribusi positif dalam menyebarkan nilai-nilai Islam.

Ada beberapa contoh praktis bagaimana game bisa digunakan sebagai media dakwah. Salah satunya adalah dengan membuat komunitas santri yang bermain game bersama sambil berdiskusi tentang ajaran Islam. Misalnya, saat bermain Mobile Legends, santri bisa berbicara tentang pentingnya kerjasama tim, kesabaran, dan etika dalam bermain, yang semuanya adalah nilai-nilai yang diajarkan dalam Islam.

Selain itu, santri bisa diajak untuk membuat karya-karya kreatif seperti artikel, video, atau podcast yang mengulas game dari perspektif Islam. Konten-konten ini bisa diunggah ke media sosial atau platform digital lainnya, sehingga bisa diakses oleh khalayak yang lebih luas. Dengan demikian, santri tidak hanya terlibat dalam game, tetapi juga berperan aktif dalam dakwah digital.

Dengan menggunakan game sebagai media dakwah, pesantren tidak hanya mengurangi dampak negatif dari bermain game, tetapi juga memanfaatkan potensi positif dari game tersebut. Santri yang terlibat dalam dakwah melalui game akan merasa lebih bertanggung jawab dan termotivasi untuk menggunakan waktu mereka dengan cara yang lebih bermanfaat. Selain itu, pendekatan ini juga membantu santri untuk mengembangkan keterampilan digital yang relevan dengan perkembangan teknologi saat ini.

Penanganan dampak negatif dari bermain Mobile Legends di kalangan santri adalah tantangan yang kompleks, namun bukan tidak mungkin untuk diatasi. Pendekatan yang seimbang dan bijaksana diperlukan untuk mencapai tujuan ini. Solusi yang diusulkan dalam penelitian ini mencakup pengaturan waktu yang ketat, pendidikan tentang dampak negatif game, penyediaan kegiatan alternatif yang menarik, pengawasan dan bimbingan dari ustadz dan pengurus pesantren, penguatan spiritual, serta penggunaan game sebagai media dakwah.

Setiap solusi memiliki peran penting dalam membentuk perilaku santri agar lebih bijak dalam menggunakan waktu mereka, terutama dalam konteks bermain game. Pengaturan waktu dan pengawasan membantu menjaga disiplin santri, sementara pendidikan dan bimbingan memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang risiko dan tanggung jawab. Penyediaan kegiatan alternatif dan penguatan spiritual membantu santri untuk mengisi waktu mereka dengan aktivitas

yang lebih bermanfaat dan bermakna. Sementara itu, penggunaan game sebagai media dakwah memberikan peluang bagi santri untuk memanfaatkan ketertarikan mereka pada game untuk tujuan yang positif.

Dengan pendekatan yang holistik ini, diharapkan santri dapat tetap menikmati hiburan melalui game tanpa melupakan tanggung jawab utama mereka sebagai pelajar dan penyebar ajaran Islam. Pesantren, sebagai institusi pendidikan agama, memiliki peran kunci dalam mengarahkan santri menuju perilaku yang lebih baik dan lebih bertanggung jawab di era digital ini. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pesantren lain yang menghadapi tantangan serupa, dalam upaya mereka untuk menjaga keseimbangan antara kehidupan digital dan spiritual santri.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang berjudul “Studi Analisis Dampak Bermain Game Mobile Legend Terhadap Akhlaq, Komunikasi Dan Dakwah Santri Pondok Pesantren Al Isalami Sumbermulyo Kecamatan Pesanggaran Banyuwangi.” Dapat disimpulkan bahwa Bermain Mobile Legends di kalangan santri Pondok Pesantren Al Islami Sumbermulyo, Kecamatan Pesanggaran, dapat memberikan dampak positif jika dilakukan secara bijaksana. Game ini, yang berbasis tim, bisa menjadi sarana untuk memperkuat akhlak santri, seperti melalui kerja sama, kejujuran, dan sportivitas. Santri belajar bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama, bersikap adil, dan menerima hasil dengan lapang dada. Selain itu, keterampilan komunikasi santri juga dapat meningkat karena permainan ini menuntut mereka untuk berkomunikasi secara efektif, baik dalam menyusun strategi maupun dalam berinteraksi dengan rekan satu tim, Lebih jauh lagi, Mobile Legends bisa menjadi medium dakwah yang efektif. Santri dapat menggunakan permainan ini untuk menyampaikan nilai-nilai Islami, baik secara langsung melalui nasihat maupun secara tidak langsung melalui contoh perilaku yang baik. Pengawasan dari pengasuh pesantren sangat penting untuk memastikan bahwa aktivitas ini tidak mengganggu kewajiban utama mereka sebagai pelajar agama. Dengan pengelolaan yang tepat, Mobile Legends bisa

menjadi alat yang bermanfaat dalam mendukung pendidikan karakter dan dakwah di lingkungan pesantren, mengubah hiburan menjadi sarana pembelajaran dan penyebaran nilai-nilai positif. Penanganan dampak negatif Mobile Legends di kalangan santri meliputi beberapa langkah. Pertama, santri perlu mengatur waktu bermain dengan bijak agar tidak mengganggu kewajiban ibadah, belajar, dan dakwah. Kedua, penting adanya pengawasan dari ustad atau pihak pesantren untuk memberikan bimbingan tentang bahaya kecanduan game. Ketiga, santri harus menjaga akhlak dan etika komunikasi saat bermain, menghindari kata-kata kasar atau emosi negatif. Keempat, teknologi dapat dimanfaatkan secara positif untuk dakwah, misalnya dengan menyebarkan nilai-nilai Islam. Terakhir, sediakan aktivitas alternatif seperti olahraga dan seni untuk mengurangi ketergantungan pada game.

B. Implikasi Penelitian

1. Implikasi teori

Menurut penelitian ini, implikasi teori yang relevan dengan mencakup teori psikologi perkembangan untuk memahami perubahan perilaku akhlaq, teori komunikasi untuk menganalisis perubahan dalam pola komunikasi santri, dan teori dakwah Islam untuk mengevaluasi dampak permainan game mobile legend tersebut terhadap penyampaian pesan dakwah. Dengan memadukan teori-teori ini, peneliti mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang dampak bermain game Mobile Legend pada aspek akhlaq,

komunikasi, dan dakwah di lingkungan pondok pesantren Al-Isalami di Sumbermulyo, Banyuwangi.

2. Implikasi kebijakan

Berdasarkan hasil penelitian ini, implikasi yang mungkin termasuk pengembangan pedoman penggunaan game yang sesuai dengan nilai-nilai akhlaq Islam, integrasi pelatihan komunikasi positif dalam kurikulum pesantren, dan promosi dakwah agar dapat menjangkau santri yang terpengaruh oleh permainan. Dengan menerapkan kebijakan yang mendukung aspek ini, pondok pesantren Al-Isalami Sumbermulyo dapat meminimalkan dampak negatif dan memaksimalkan potensi positif dari bermain game Mobile Legend.

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti memahami bahwa terdapat keterbatasan waktu dalam penelitian yang sangat krusial karena pada hanya waktu tertentu saja peneliti bisa bertemu, sehingga tidak dapat meneliti lebih jauh tentang dampak bermain game mobile legend terhadap akhlaq, komunikasi dan dakwah santri Pondok Pesantren Al Islami Sumbermulyo kecamatan Pesanggaran Banyuwangi. Keterbatasan peneliti dalam mencari data-data pondok yang sangat rumit dengan adanya pengurus yang berganti-ganti dan kekurangan pengurus yang telah boyong. Peneliti berharap data-data yang kurang optimal ini masih bisa menjawab semua pertanyaan.

D. Saran

Setelah melakukan penelitian maka dalam hal ini penulis berusaha untuk memberikan sara kepada beberapa pihak. Adapun saran penulis adalah sebagai berikut :

1. Kepada peneliti diharapkan agar dapat membantu menjawab kekhawatiran orang-orang mengenai bagaimana dampak bermain game mobile legend terhadap akhlaq, komunikasi dan dakwah santri.
2. Kepada santri pondok pesantren al islami, diharapkan dapat mengetahui bagaimana dampak bermain game mobile legend terhadap akhlaq, komunikasi dan dakwah santri.
3. Kepada Fakultas Dakwah. Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat menjadikan sebuah wawasan keilmuan dampak bermain game mobile legend terhadap akhlaq, komunikasi dan dakwah santri, agar lebih diperhatikan manfaat dan mudhorotnya.
4. Kepada orang tua dan pengurus pondok pesantren al isalami sumbermulyo untuk ikut serta mengamati perilaku santri dalam penggunaan HP terutama saat bermain game mobile legend
5. Kepada pembaca agar bisa menjadi acuan untuk lebih memperhatikan anak-anak dalam penggunaan bahasa yang mereka dapat saat Bermain.

DAFTAR PUSTAKA

Al Quran Kemenag

Mulyana, Deddy. 2006. *Metodologi Pnelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Sukmadinata, N.S. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.

Moleong, L.J. 2001. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualilatatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugono, Bambang. 1997. *Metodologi Penelitian Hukum*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Rasyid Ridha, Tafsir Al-Manar Mesir: Maktabah Al-Qahirah.

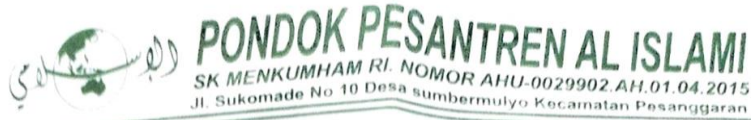
HR Ahmad no. 24547

Mustamiin, Konseling Individu Dengan Sikap Kecanduan Game Online Mobile Legend Pada Siswa

Stephen,w,l. Dan karen, a,f. 2014 *Teori Komunikasi*.

Munzier suparta, Dan Harjani hefni. 2003. *Metode dakwah*. Jakarta: Prenadamedia Group.

LAMPIRAN LAMPIRAN



Nomor : 021-03/PP.ALISA/VIII/2024

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Salam silaturahmi kami sampaikan semoga kita selalu mendapatkan rahmat, taufiq serta hidayah dari Allah SWT, sehingga kita dapat melaksanakan aktivitas sehari-hari dengan baik. Aamiin.

Dengan ini kami,

Nama : Abdur Rohman Al Jawi
Jabatan : Pengasuh Pondok Pesantren Al Islami

Dengan ini menyatakan bahwa,

Nama : ALYANG GUMILANG
NIM : 2012111005
Prodi : Komunikasi Penyiaran Islam
Alamat : Desa Membowi Kecamatan Masni Kabupaten Manokowari Provinsi Papua Barat

Telah melaksanakan penelitian dengan judul " **Dampak Positif Bermain Game Mobile Legends Terhadap Akhlaq, Komunikasi Dan Dakwah Santri Pondok Pesantren Al Islami Sumbermulyo Kecamatan Pesanggaran** "

Demikian surat pemberitahuan ini kami buat atas perhatiannya kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pesanggaran, 15 Agustus 2024

Mengetahui,
Pengasuh PP Al Islami

Abdur Rohman Al Jawi



UNIVERSITAS KH. MUKHTAR SYAFAAT
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM
Blokagung - Banyuwangi

Jalan PP. Darussalam Blokagung Banyuwangi 68449
No. HP 08113129333, E-Mail: official@uimsya.ac.id, Website: uimsya.ac.id

Nomor : 51.2.12.257.5/UIMSya/EDK/IC/8-III/2024
Lamp :
Hal : **PENGANTAR PENELITIAN**

Kepada Yang Terhormat:
Ketua PP. Al Islami Pesanggaran Banyuwangi
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam Universitas KH. Mukhtar Syafaat (UIMSya) Blokagung Banyuwangi, memohonkan izin penelitian atas mahasiswa kami:

Nama	: ALYANG GUMILANG
NIM	: 2012111005
Fakultas	: Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam
Program Studi	: Komunikasi dan Penyiaran Islam
Alamat	: Membowi - Masni - Manokwari - Papua Barat
HP	: -
Dosen Pembimbing	: Afif Mahmudi, M.Sos.

Untuk dapat diterima/melaksanakan penelitian di lembaga/instansi yang Bapak/Ibu pimpin, dalam rangka penyelesaian program skripsi.

Adapun judul penelitiannya adalah:

"Studi Analisis Bermain Game Mobile Legends Dapat Berdampak Pada Komunikasi Dan Akhlaq Dalam Dakwah Santri Pondok Pesantren Al Islami"

Atas perkenan dan kerjasamanya yang baik diucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Banyuwangi, 08 Maret 2024



Dekan
Agus Baihaqi, S.Ag., M.I.Kom
NID : 3150128107201



ALYANG GUMILANG (2012111005).pdf

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	4%
2	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	3%
3	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	3%
4	repository.library-iaida.ac.id Internet Source	2%
5	hidayah56.wordpress.com Internet Source	2%
6	jurnalfuad.org Internet Source	1%
7	artikel.stai-ali.ac.id Internet Source	1%
8	ojs.ikipmataram.ac.id Internet Source	1%

DAFTAR WAWANCARA SANTRI

1. Seberapa sering Anda bermain game Mobile Legends dalam sehari atau seminggu?
2. Apakah Anda bermain game sendirian atau bersama teman-teman? Bagaimana pengaruhnya terhadap kebersamaan dan pergaulan Anda di pesantren?
3. Apakah ada waktu khusus yang Anda sisihkan untuk bermain game? Bagaimana Anda mengatur waktu antara belajar, beribadah, dan bermain game?
4. Apakah Anda merasa ada perubahan dalam sikap atau perilaku Anda setelah sering bermain Mobile Legends? Jika ya, apa saja perubahan tersebut?
5. Bagaimana menurut Anda, bermain game ini mempengaruhi kepatuhan Anda terhadap aturan pesantren atau terhadap nilai-nilai agama yang diajarkan?
6. Apakah bermain game Mobile Legends mempengaruhi cara Anda berkomunikasi dengan teman-teman atau pengurus pesantren? Apakah ada perbedaan dalam cara Anda berbicara atau bersosialisasi setelah bermain game?
7. Apakah Anda merasa lebih mudah atau lebih sulit untuk berinteraksi secara langsung setelah sering bermain game?
8. Apakah bermain game mempengaruhi keterlibatan Anda dalam kegiatan dakwah di pesantren? Jika ya, bagaimana?
9. Apakah ada perubahan dalam cara Anda berdakwah atau menyampaikan pesan agama setelah Anda mulai sering bermain game?
10. Menurut Anda, apa dampak positif dan negatif dari bermain game Mobile Legends terhadap kehidupan Anda sebagai santri?
11. Bagaimana Anda menjaga keseimbangan antara bermain game dan menjalankan kewajiban sebagai santri?

DAFTAR WAWANCARA PENGURUS

1. Bagaimana Anda memantau kegiatan bermain game santri, khususnya Mobile Legends, di pesantren?
2. Apakah ada kebijakan atau aturan yang diterapkan di pesantren terkait penggunaan ponsel atau game online? Bagaimana aturan tersebut dijalankan?
3. Apakah Anda mengamati adanya perubahan akhlak atau perilaku santri yang sering bermain Mobile Legends? Jika ya, apa saja perubahan tersebut?
4. Apakah ada kasus disiplin yang terkait dengan kebiasaan bermain game di kalangan santri? Bagaimana cara pesantren menanganinya?
5. Bagaimana Anda melihat pengaruh bermain game terhadap kemampuan komunikasi dan interaksi sosial santri di lingkungan pesantren?
6. Apakah santri yang sering bermain game cenderung mengalami kesulitan dalam berinteraksi secara langsung atau dalam kegiatan sosial di pesantren?
7. Apakah ada penurunan atau perubahan dalam partisipasi santri dalam kegiatan dakwah akibat kebiasaan bermain game?
8. Bagaimana pesantren mengintegrasikan teknologi atau game dengan kegiatan dakwah agar lebih menarik bagi santri?
9. Apa pandangan Anda tentang dampak jangka panjang bermain game Mobile Legends terhadap santri? Apakah ini menjadi perhatian khusus bagi pesantren?
10. Apa tindakan atau program yang dilakukan pesantren untuk mengatasi dampak negatif dari bermain game pada santri?

DAFTAR WAWANCARA PENGURUS KEAMANAN

1. Bagaimana pandangan Anda sebagai kyai tentang kebiasaan santri bermain game, khususnya Mobile Legends, di pesantren?
2. Apakah bermain game, dalam pandangan Anda, bisa mempengaruhi spiritualitas dan kesalehan seorang santri? Jika ya, bagaimana?
3. Dari perspektif agama, apa dampak positif dan negatif yang Anda lihat dari kebiasaan bermain game terhadap akhlak santri?
4. Bagaimana pesantren sebaiknya membimbing santri agar tetap menjaga akhlak meski terlibat dalam aktivitas modern seperti bermain game?
5. Apakah Anda melihat adanya perubahan dalam cara santri berkomunikasi atau berinteraksi setelah terpapar game online? Bagaimana perubahan ini mempengaruhi kehidupan pesantren secara keseluruhan?
6. Apa saran Anda agar santri bisa menjaga adab dan etika komunikasi meskipun mereka terlibat dalam permainan yang bersifat kompetitif seperti Mobile Legends?
7. Bagaimana Anda menilai dampak bermain game terhadap partisipasi santri dalam kegiatan dakwah? Apakah game seperti Mobile Legends dapat menjadi alat dakwah, atau justru menjadi hambatan?
8. Apa strategi dakwah yang bisa diterapkan untuk menghadapi era digital, agar santri tetap aktif dalam dakwah meski terlibat dalam aktivitas digital?
9. Apa nasihat Anda kepada santri terkait penggunaan waktu dalam bermain game dan menjalankan kewajiban agama?
10. Bagaimana pesantren bisa menyeimbangkan antara modernisasi (seperti penggunaan teknologi dan game) dengan pelestarian nilai-nilai agama?



UNIVERSITAS KH. MUKHTAR SYAFAAT
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM
Blokgung - Banyuwangi

Jalan PP. Darussalam Blokgung Banyuwangi 68491
No Hp : 08113129333, E-Mail: official@uimsya.ac.id, Website: uimsya.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : ALYANG GUMILANG
NIM : 2012111005
Program Studi : KOMUNIKASI dan PENYIARAN ISLAM
Judul Skripsi : Studi analisis Dampak Bermain Game Mobile Legend terhadap Akhlak, komunikasi dan Dakwah Suntri Pondok Pesantren al-istam, Sumber Mulyo

No.	Topik Pembahasan	Tanggal	Tanda Tangan Pembimbing
1	Judul Proposal ACC	5/ Feb 2024	[Signature]
2	Bimbingan Bab I	24/ Feb 2024	[Signature]
3	Bimbingan Bab II	14/ Maret 2024	[Signature]
4	Bimbingan Bab III	30/ Maret 2024	[Signature]
5	Revisi Proposal	15/ April 2024	[Signature]
6	Bimbingan Skripsi	5/ Juli 2024	[Signature]
7	Bimbingan Bab IV	17/ Juli 2024	[Signature]
8	Bimbingan Bab V	20/ Juli 2024	[Signature]
9	Bimbingan Bab VI	5/ Agustus 2024	[Signature]
10	Revisi Skripsi	10/ Agustus 2024	[Signature]
11			
12			

Blokgung, 15 Agustus 2024

Ketua Prodi
Komunikasi dan Penyiaran Islam

Maskur, S.Sos.L, MH
NIPY. 3150505078101

BIODATA PENULIS

Nama : Alyang Gumilang
TTL : Manokwari, 05 – Agustus - 2002
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Agama : Islam
NIM : 2012111005
Fakultas : Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam
Prodi : Komunikasi Penyiaran Islam
Alamat : Kampung Membowi, Kecamatan Masni, Kabupaten Manokwari,
Propinsi Papua Barat, Pulau papua, Negara Indonesia.



Jenjang Pendidikan	Tahun Masuk	Tahun Lulus	Nama Instansi	Jurusan
TK	2006	2008	TK Al Fatimah	
SD/MI	2008	2014	SD INPRES 49 MASNI	
SMP	2014	2017	MTS N PRAFI	
SLTA	2017	2020	Sma Darussalam	MIPA 4
KULIAH	2020	2024	Universitas KH. Mukhtar Syafaat	Komunikasi Penyiaran Islam

- **Riwayat Organisasi**

- Anggota Pmii Rayon Sunan Kalijaga
- Ketua Grup Hadrah Liwa'ul Muridin Darussalam Prafi
-

- **Prestasi**

- Juara 2 Festival Albanjari Se-WARPRAMASI
- Aransemen Terbaik Festival Albanjari Se-WARPRAMASI
- Peringkat 7 Sd Kelas 6



Gambar 1 Wawancara bersama pengasuh pondok pesantren al islami



Gambar 2 Wawancara bersama khabib sarifudin selaku lurah pondok



Gambar 3 Wawancara bersama bagus selaku keamanan pondok pesantren alislami



Gambar 4 Wawancara bersama kang bagus selaku santri pondok pesantren alislami



Gambar 5 Potret ndalem kyai abdurohman



Gambar 6 Foto aula pondok



Gambar 7 foto santri bermain mobile legend



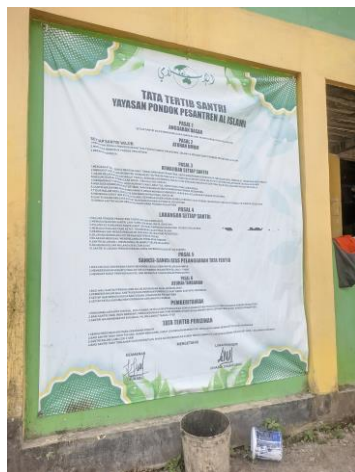
Gambar 8 Foto masjid pondok



Gambar 9 Foto santri bermain mobile legend



Gambar 10 foto santri bermain mobile legend



Gambar 11 Foto peraturan pondok



Gambar 12 Foto wawancara bersama pengurus pondok



Gambar 13 Foto kamar pengurus



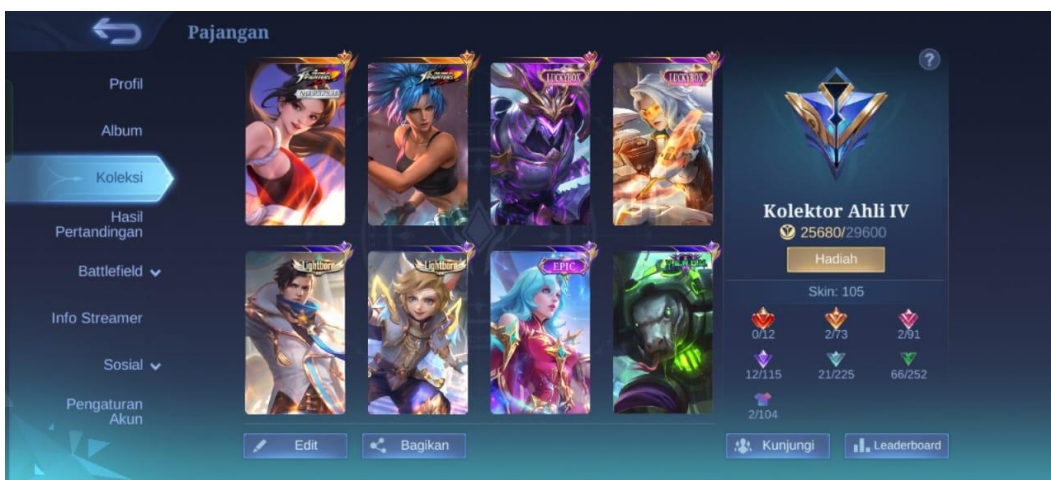
Gambar 14 foto gedung sekolah ma dan smp



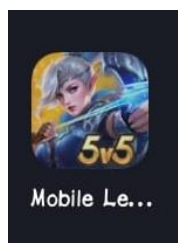
Gambar 15 Foto profile mobile legend



Gambar 16 Foto tampilan awal mobile legend



Gambar 17 Foto koleksi skin mobile legend



Gambar 18 Foto aplikasi game mobile legend



Gambar 19 Foto khtaman al quran sebelum liburan



Gambar 20 Foto kegiatan sebelum liburan


PONDOK PESANTREN AL-ISLAMI
DK. KEMUKAMUKAN PE. NONGOR KARU-0202822 ALI 01 04 2015
Di Pendopo No. 10 Desa Kemukaman, Kecamatan Nongor, Kabupaten

JADWAL MADRASAH DINIYAH PONPES AL-ISLAMI PESANGGARAN
TAHUN AJARAN 2023/2024

NO	MALAM	JAM	KELAS					
			1 LULA	2 LULA	3 LULA	4 LULA	1 WUSTHO	2 WUSTHO
1	SABTU	19.30 - 20.30 20.30 - 21.30	TAREH NABI	TUHFATUL ATAL	HOROOTUL BAHYAH	KIFAYATUL AIWAM BARAH NAWAWI		ALFIYAH 2
2	MINGGU	19.30 - 20.30 20.30 - 21.30	PEGON	KHIDMATUL AIWAM AHLAQU' BAKAT/NET	MABADI FQIH 1 & 4	IMRITI	MAKSUD	FATHUL MUJIB
3	SENIN	19.30 - 20.30 20.30 - 21.30	FASHOLATAN	AIWAWIL JURJANI	JURUMIYAH	TADRIB	ALFIYAH 1	FATHUL MUJIB
4	SELASA	19.30 - 20.30 20.30 - 21.30	PEGON	JURUMIYAH				QOWADUL F
5	RABU	19.30 - 20.30 20.30 - 21.30	FASHOLATAN	KHOLASOH NURUL YAKIN	JAZAMIAH	TADRIF LUGHOWI	TADRIB	
6	KAMIS	19.30 - 20.30 20.30 - 21.30	TAREH NABI	MABADI FQIH 1 & 2 TUL	TADRIF ISTILAH	IMRITI	ALFIYAH 1	ALFIYAH 2

Pesanggaran, 13 MEI 2023
Kepala Diniyah

Gambar 21 Foto jadwal madrasah diniyah