

**SKRIPSI**

**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU  
KEAGAMAAN SANTRI MUKIM DAN SANTRI NON MUKIM  
DIPONDOK PESANTREN SUBULUNNAJAH BRAJA  
SELEBAH LAMPUNG TIMUR**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Akhir Program Sarjana  
Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam  
STAI Darussalam Lampung



**Oleh :**

**Nur Kholis Majid**

**NPM : 020987150096**

**Jurusan : Tarbiyah**

**Program Studi : Pendidikan Agama Islam**

**SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM (STAI)**

**DARUSSALAM LAMPUNG**

**1445 H / 2024 M**

**SKRIPSI**

**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU  
KEAGAMAAN SANTRI MUKIM DAN SANTRI NON MUKIM  
DIPONDOK PESANTREN SUBULUNNAJAH BRAJA  
SELEBAH LAMPUNG TIMUR**



Oleh :

**Nur Kholis Majid**

**NPM : 020987150096**

**Jurusan : Tarbiyah**

**Program Studi : Pendidikan Agama Islam**

**SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM (STAI)**

**DARUSSALAM LAMPUNG**

**1445 H / 2024 M**

## ABSTRAK

Nur Kholis Majid, 2024. Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Keagamaan Santri Mukim dan Santri Non Mukim di Pondok Pesantren Subulunnajah Braja Selebah. Skripsi, Jurusan Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Darussalam Lampung.

Perkembangan teknologi yang pesat secara tidak langsung memberikan pengaruh besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek dan dimensi tanpa terkecuali *game online*. *Game online* merupakan sebuah *game* yang mengharuskan pemainnya untuk mengakses jaringan internet untuk memainkannya. Akses yang begitu mudah bagi semua kalangan masyarakat termasuk kalangan para santri baik yang tinggal dipesantren maupun yang tidak tinggal dipesantren juga tidak ketinggalan atas peluang kemudahan akses tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana intensitas bermain *game online* terhadap kegiatan keagamaan santri non mukim dan bagaimana dampak *game online* terhadap santri mukim yang ada di pondok pesantren Subulunnajah Braja Harjosari. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus yang mengambil lokasi di pondok pesantren Subulunnajah Desa Braja Harjosari Kecamatan Braja Selebah kabupaten Lampung Timur

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* pada ketiga santri non mukim di pondok pesantren subulunnajah menimbulkan gangguan berfikir dan menurunnya tingkat konsentrasi dan gangguan spiritual atau keagamaan. Gangguan berfikir dalam hal ini adalah seringnya santri tidak bisa menghafalkan atau tidak terpenuhinya target hafalan di pondok dan gangguan spiritual adalah seringnya santri terlambat saat datang ke pondok dan terlambat sholat berjamaah. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa tidak ada dampak signifikan *game online* terhadap ketiga santri mukim di pondok pesantren subulunnajah Braja Harjosari.

**Kata Kunci:** *Game online*, Perilaku Keagamaan, Dampak

## HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN SANTRI  
MUKIM DAN SANTRI NON MUKIM DIPONDOK PESANTREN  
SUBULUNNAJAH BRAJA SELEBAH LAMPUNG TIMUR

Disetujui untuk dimunaqosyahkan dalam sidang munaqosyah pada Program Studi  
Pendidikan Agama Islam (PAI) STAI Darussalam Lampung.

Pembimbing I



Dr. Apri Kurniasih, M.Pd.I

NIDN. 2123048601

Pembimbing II



Nur Indah Sari, M.Pd.I

NIDN. 2130038901

Mengetahui,  
Ketua Prodi PAI



Nur Indah Sari, M.Pd.I

NIDN. 2130038901

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul : Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Keagamaan Santri Mukim dan Santri Non Mukim di Pondok Pesantren Subulunnajah Braja Selehah Lampung Timur, disusun oleh : Nur Kholis Majid, NPM. 020987150096. Program Studi Pendidikan Agama Islam. Telah diseminarkan pada :

Hari / Tanggal : 2 Desember 2024

Waktu : Pukul 11.00 – 12.00 WIB

Tempat : Ruang Sidang STAI Darussalam Lampung.

Dosen Penguji Skripsi :

Penguji I : Dr. Apri Kurniasih, M.Pd.I (.....)

Penguji II : Fitriyah, M.Pd.I (.....)

Moderator : Nur Indah Sari, M.Pd.I (.....)

Mengetahui

Ketua STAI Darussalam Lampung



  
Dr. H. Jamiluddin Yacub, M.SI  
NIDN. 2101046401

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : NUR KHOLIS MAJID

NPM : 020987150096

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Keagamaan Santri  
Mukim dan Santri Non Mukim di Pondok Pesantren  
Subulunnajah Braja Selehah

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Lampung Timur, 15 November 2024

Hormat Saya,



NUR KHOLIS MAJID

NPM. 020987150096

## MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
وَالْعَصْرِ ﴿١﴾ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ﴿٢﴾ إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا  
بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ ﴿٣﴾

Artinya:

- (1) Demi masa.
- (2) Sesungguhnya manusia itu benar-benar berada dalam kerugian,
- (3) kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasehat menasehati supaya menta'ati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menetapi kesabaran. (Q.S Al-Asr : 1-3)

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Skripsi ini penulis persembahkan sebagai ungkapan rasa hormat dan cinta kasih kepada:

1. Kedua orang tua saya, Ayahanda (Wasno Masduki) dan Ibunda (Siti Umayah) yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa dan dukungan serta selalu memperjuangkan tanpa pamrih atas keberhasilan saya hingga saat ini.
2. Saudara-saudara Kandung saya terutama kakak perempuan saya (Uswatun Hasanah) yang selalu memberikan suport, arahan, saran, bantuan fikiran, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik, serta kakak laki-laki saya (Ahmad Taufiq) dan adik laki-laki saya (Imam Baidowi) dalam hal ini juga memberikan suport dan dukungan demi terselesaikannya kuliah saya.
3. Ungkapan Terimakasih yang begitu besar kepada Dosen Pembimbing I Dr. Apri Kurniasih, M.Pd.I serta Dosen Pembimbing II Nur Indah sari, M.Pd.I yang telah meluangkan waktu dan senantiasa memberikan bimbingan, arahan, fikiran serta koreksi dalam perbaikan skripsi ini.
4. Seluruh Dewan masyayikh Pondok Pesantren Subulunnajah Braja Selebah yang telah memberikan motivasi, arahan, dan suport sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Terimakasih juga kepada Teman dan sahabat satu angkatan satu perjuangan STAI Darussalam tahun 2020 yang sudah berjuang bersama-sama supaya bisa mewujudkan prinsip masuk bareng wisuda bareng.

6. Seluruh Dosen terkhusus dosen Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan dan mencurahkan ilmu yang bermanfaat.
7. Almamater tercinta STAI Darussalam Lampung.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Keagamaan Santri Mukim dan Santri Non Mukim di Pondok Pesantren Subulunnajah Braja Selebah Lampung Timur".

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Pendidikan Agama Islam di STAI Darussalam Lampung pada jurusan Tarbiyah. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa banyak bantuan, bimbingan, serta dukungan yang telah diterima dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. H. Jamiluddin Yacub, M.Si. selaku ketua STAI Darussalam Lampung
2. Dr. Apri Kurniasih, M.Pd.I selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta pikiran dalam memberikan arahan, bimbingan, dan koreksi selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Nur Indah Sari, M.Pd.I selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan dan memberikan motivasi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Program studi Pendidikan Agama Islam STAI Darussalam Lampung yang telah memberikan ilmu pengetahuan, mendidik, dan membimbing penulis selama perkuliahan.

5. Jajaran Staff STAI Darussalam Lampung yang telah menyediakan waktu dan fasilitas dalam rangka pengumpulan data.
6. Bapak dan Ibu serta keluarga yang senantiasa mendo'akan dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan pendidikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Braja Harjosari, 15 November 2024

Penulis



NUR KHOLIS MAJID  
NIM. 020987150096

## DAFTAR ISI

<b>Halaman Sampul Depan .....</b>	<b>i</b>
<b>Halaman Judul .....</b>	<b>ii</b>
<b>Abtrak .....</b>	<b>iii</b>
<b>Halaman Persetujuan .....</b>	<b>iv</b>
<b>Halaman Pengesahan.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Halaman Pernyataan Keaslian Penelitian .....</b>	<b>v</b>
<b>Halaman Motto .....</b>	<b>vii</b>
<b>Halaman Persembahan.....</b>	<b>viii</b>
<b>Kata Pengantar .....</b>	<b>x</b>
<b>Daftar Isi .....</b>	<b>xii</b>
<b>Daftar Tabel.....</b>	<b>xiv</b>
<b>Daftar Gambar .....</b>	<b>xv</b>
<b>Daftar Lampiran .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian .....	7
C. Rumusan Masalah .....	7
D. Tujuan Penelitian .....	7
E. Manfaat Penelitian .....	8
F. Sistematika .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
A. Landasan Teori.....	10
1. <i>Game online</i> . .....	10
2. Perilaku Keagamaan.....	17
3. Bentuk-bentuk Perilaku Keagamaan.....	19
4. Pondok Pesantren.....	24
5. Santri .....	29
B. Kerangka Fikir .....	30

C. Telaah Pustaka .....	32
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
A. Pendekatan Penelitian .....	34
B. Sumber Data.....	34
C. Lokasi Dan Waktu Penelitian .....	35
D. Informan Penelitian.....	35
E. Prosedur Pengumpulan Data .....	36
F. Teknik Analisis Data.....	37
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data .....	38
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>40</b>
A. Deskripsi Data.....	40
B. Gambaran Umum Subjek Penelitian.....	44
C. Hasil Penelitian.....	46
D. Pembahasan.....	54
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>	<b>60</b>
A. Kesimpulan.....	54
B. Saran.....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>62</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>67</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1 Sarana dan Prasarana

Tabel 2 Observasi Santri Mukim 1

Tabel 3 Observasi Santri Mukim 2

Tabel 4 Observasi Santri Mukim 3

Tabel 5 Observasi Santri Non mukim 1

Tabel 6 Observasi Santri Non mukim 2

Tabel 7 Observasi Santri Non mukim 3

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori Berfikir.....	31
---	----

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Instrumen wawancara dengan kepala pesantren

Lampiran 2 Instrumen wawancara dengan santri mukim

Lampiran 3 Instrumen wawancara dengan santri non mukim

Lampiran 4 Observasi santri mukim

Lampiran 5 Observasi santri non mukim

Lampiran 6 Wawancara dengan kepala pesantren

Lampiran 7 Wawancara dengan santri mukim

Lampiran 8 Wawancara dengan santri non mukim

Lampiran 9 Kegiatan dipondok pesantren

Lampiran 10 Surat izin penelitian

Lampiran 11 Surat tugas

Lampiran 12 Daftar riwayat hidup

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang pesat secara tidak langsung memberikan pengaruh besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek dan dimensi. Teknologi yang menjadi kebutuhan dasar manusia didukung dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat. Perkembangan teknologi berkembang secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang dan semakin mendunia.<sup>1</sup>

Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi dan penemuan yang sederhana hingga sangat rumit. *Handphone* merupakan salah satu dari hasil perkembangan teknologi. Teknologi *handphone* awalnya hanya sebuah alat komunikasi nirkabel, kemudian berkembang menjadi sebuah alat yang canggih. Kecanggihan teknologi *handphone* tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi manusia dapat mengambil foto, merekam video, bermain *game*, mendengarkan musik, dan mengakses internet dalam hitungan detik.<sup>2</sup>

Derasnya arus globalisasi yang ditandai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah menyebabkan perubahan gaya

---

<sup>1</sup> Muhamad Danuri dkk., “Perkembangan dan Transformasi Teknologi Digital” 15 (10 Desember 2020): hal.117.

<sup>2</sup> Dekinus Kogoya, “Dampak Penggunaan Handphone Pada Masyarakat Studi Pada Masyarakat Desa Piungun Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua,” ACTA DIURNA KOMUNIKASI 4, no. 4 (2015): hal.1, <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/8622>.

hidup baru bagi peradaban manusia menjadi lebih maju dan modern. Kemajuan peradaban manusia itu merupakan sebuah keniscayaan di tengah ditemukannya alat-alat teknologi mutakhir yang semakin membantu serta memudahkan manusia dalam beraktivitas dan berinteraksi.<sup>3</sup>

Dalam era globalisasi seperti sekarang ini, berbagai penemuan alat teknologi seperti penemuan teknologi komunikasi, *handphone*, televisi, transportasi, komputer, teknologi internet dan sebagainya telah memberikan manfaat dan dampak positif yang cukup banyak. Peranan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi atau media elektronik utamanya internet tersebut telah membuat dunia menjadi semakin dekat dan seolah tanpa batas.<sup>4</sup>

Era modern ini perkembangan zamannya tidak terlepas dari perkembangan teknologi, semua hasil dari perkembangannya pun sudah merambah ke dunia wirausaha seperti yang kerap dilihat pada sepanjang jalan terdapat tempat umum yang biasa dikenal dengan warnet (warung internet). Di tempat tersebut konsumen dapat melakukan berbagai macam kegiatan yang berhubungan langsung dengan dunia maya, mereka dapat

---

<sup>3</sup> Kogoya, 2.

<sup>4</sup> Muhamad Ngafifi, “Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya,” *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi* 2, no. 1 (1 Juni 2014): hal. 34.

melakukan browsing, upload, bahkan yang sedang menjamur dikalangan pelajar saat ini yaitu *game online*.<sup>5</sup>

*Game online* merupakan jenis *game* yang banyak disukai mulai dari anak-anak, remaja, bahkan sampai orang dewasa. *Game online* bisa menjadikan para pemainnya lupa waktu, hal itu terjadi karena pemainnya melakukan kegiatan bermain *game online* secara berlebihan, karena *game online* sangat menyenangkan dan bisa menghilangkan kejenuhan. Permainan *game online* ini tidak hanya bisa dinikmati oleh masyarakat perkotaan saja, tetapi masyarakat di pedesaan bisa mengakses *game online* ini. Karena permainannya bisa dimainkan menggunakan *handphone*. *Game online* banyak dimainkan oleh para remaja, anak-anak maupun dewasa.<sup>6</sup>

Bermain *game online* menjadi semakin populer diseluruh penjuru dunia, salah satunya di Indonesia. Hasil survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dalam Buletin APJII Tahun 2020 mencatat bahwa salah satu konten hiburan yang banyak dipilih oleh masyarakat Indonesia adalah *Game online*, yaitu sebesar 16,5% dan akan diprediksikan meningkat sebanyak 21,6% di tahun 2020.

---

<sup>5</sup> Erida Fadila, Syarief Noer Robbiyanto, dan Yani Tri Handayani, "Pengaruh *Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja*" Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan 1, no. 2 (20 Mei 2022): hal.17.

<sup>6</sup> Luthfi Nur Alam, Aries Dirgayunita, dan Agustriarini Eka Dheasari, "Dampak Kecanduan *Game online Pada Moralitas Anak -Anak Di Desa Gunggungan Kidul Kabupaten Probolinggo*," Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK) 4, no. 1 (26 Februari 2022): hal. 521.

Sejalan dengan hal tersebut, Perusahaan Verizon juga menyatakan bahwa pengguna *game online* meningkat 75% selama masa pandemi covid-19.<sup>7</sup>

*Game online* bagaimanapun juga memiliki sisi positif dan sisi negatif bagi penggunanya. Sisi positifnya antara lain, melatih kesabaran, melatih konsentrasi dalam permainan, bisa menambah kosa kata dalam berbahasa inggris, bahkan bisa menjadi sumber penghasilan bagi yang memiliki keahlian tertentu dalam bidang *game online* ini.

Selain sisi positif tentu ada juga dampak negatif dari bermain *game online* ini, diantaranya adalah menurunnya tingkat konsentrasi dalam belajar, masalah finansial karena terus-menerus ingin *top-up* ataupun *upgrade* level dalam permainan, dan juga orang yang sudah kecanduan *game online* seringkali terlambat tidur atau mengabaikan waktu tidur karena bermain *game online* sehingga menyebabkan menurunnya produktifitas.<sup>8</sup>

Pada dasarnya *game online* tidak ada arti dan pengaruh yang signifikan dalam kehidupan masyarakat jikalau *game online* tidak di gunakan oleh sebagian golongan masyarakat, akan tetapi banyak golongan masyarakat yang menerima serta menikmati *game online* sebagai pelengkap aktivitas sehari-hari sebagai pelepas rasa penat dan pengisi

---

<sup>7</sup> Muti'ah Muti'ah, Elyakim Nova Supriyedi Patty, dan Syafira Mahfuzi Ardiyati, "Sosialisasi Bahaya Kecanduan Game online Pada Santri Pondok Pesantren Al-Ishlahuddiny Kediri Lombok Barat NTB," Jurnal Pengabdian Sosial 1, no. 8 (23 Juni 2024): hal. 851.

<sup>8</sup> Erida Fadila, Syarief Noer Robbiyanto, dan Yani Tri Handayani, "Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja," Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan 1, no. 2 (20 Mei 2022): hal. 19.

kejenuhan dari kesibukan aktivitas masing-masing individu. Umumnya setiap manusia memiliki rasa keinginan yang sama untuk bermain *game*, baik itu *game online* ataupun *game* yang lainnya. Seperti halnya yang sudah di jelaskan dalam Al-qur'an bahwa dunia hanya berisi permainan dan senda gurau, sebagaimana yang telah di tuliskan dalam Q.S Muhammad ayat 36 sebagai berikut :

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهْوَ وَإِنْ تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ ﴿٣٦﴾

*“Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. Dan jika kamu beriman serta bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan memintamu harta-hartamu”.* (Q.S Muhammad : 36)

Bagi para pemain *game online*, mereka banyak melakukan aktivitas sehari-harinya hanya bermain *game online*. Pemain *game online* memainkan permainan ini secara berulang-ulang dan terus-menerus dengan alasan tantangan dan bersaing dengan teman atau lawan sehingga menjadikan mereka kecanduan akan bermain *game*. *Game online* yang kebanyakan muncul dan banyak dimainkan oleh anak-anak, remaja , dan orang dewasa adalah *game online* peperangan. Kehadiran *game online* ini merambat juga ke dunia pendidikan salah satunya masuk ke dalam Lembaga Pesantren.

Salah satunya di Pondok Pesantren Subulunnajah yang terletak di Desa Braja Harjosari Kecamatan Braja Selehah Kabupaten Lampung Timur. Pondok tersebut memiliki dua jenis santri yaitu santri yang khusus menginap dan beraktifitas seluruhnya dipondok dan santri yang hanya datang saat malam hari saja (santri non mukim) untuk mengikuti kelas keagamaan di pondok pesantren tersebut, seperti mengaji tadarus al-quran, mengaji kitab kuning, imriti, alfiah dan lain-lain, serta kegiatan keagamaan lainnya.

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwasanya santri non mukim yang mengaji di pondok pesantren subulunnajah aktifitas sehari-hari mereka banyak digunakan untuk bermain *game online*. Kegiatan bermain *game online* tersebut akhirnya berdampak pada perilaku keagamaan mereka di pondok pesantren subulunnajah. Intensitas bermain *game online* yang tinggi melalaikan kewajiban mereka untuk menuntut ilmu di pondok pesantren.

Dari fenomena inilah penulis tertarik ingin melakukan penelitian apakah aktifitas bermain *game online* tersebut dilakukan juga oleh para santri mukim yang menginap di pondok tersebut sehingga berdampak pada perilaku spiritual dan keagamaan mereka dipondok pesantren subulunnajah. Oleh karena itu penulis hendak mengangkat judul penelitian lapangan yang berjudul **Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Keagamaan Santri Mukim dan Santri Non Mukim di Pondok Pesantren Subulunnajah Braja Selehah.**

## **B. Fokus Penelitian**

Supaya peneliti tidak terlalu luas, maka berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas penulis membatasi penelitian hanya tentang Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Keagamaan Santri Mukim dan Santri Non Mukim di Pondok Pesantren Subulunnajah Braja Harjosari Kecamatan Braja Selehah.

## **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana Intensitas Bermain *Game online* Mempengaruhi Tingkat Partisipasi Santri Non mukim di Pondok Pesantren Subulunnajah Braja Selehah?
2. Bagaimana Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Keagamaan Santri mukim di Pondok Pesantren Subulunnajah Braja Harjosari Kecamatan Braja Selehah?

## **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk Mengetahui Bagaimana Intensitas Bermain *Game online* Mempengaruhi Tingkat Partisipasi Santri Non mukim di Pondok Pesantren Subulunnajah Braja Selehah.
2. Untuk Mengetahui Bagaimana Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Keagamaan Santri mukim di Pondok Pesantren Subulunnajah Braja Harjosari Kecamatan Braja Selehah.

## **E. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang sudah dirumuskan maka manfaat di lakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1) Secara Teoritis

Untuk menambah khazanah verifikasi teori tentang dampak *game online* terhadap perilaku keagamaan santri non mukim dan santri mukim di pondok pesantren Subulunnajah Braja Harjosari Braja Selebah.

### 2) Secara Praktis

- a) Untuk menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman bagi penulis khususnya serta bagi pembaca.
- b) Untuk menambah wawasan referensi pustaka dan dapat digunakan dalam penelitian dalam skala yang luas. serta di harapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi ilmu perkembangan pendidikan masyarakat.
- c) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berguna bagi pengelola pesantren, orang tua, dan pihak terkait untuk mengambil langkah preventif dalam mengatasi dampak negatif *game online* terhadap perilaku keagamaan santri.

## **F. Sistematika**

Adapun sistematika dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

**Bab I : Pendahuluan**

Dalam bab ini peneliti berusaha menjelaskan Latar Belakang, Fokus Penelitian, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Sistematika penulisan.

**Bab II : Kajian Pustaka**

Dalam bab ini berisi Kerangka teoritis menguraikan landasan teori, kerangka fikir, dan telaah Pustaka atau penelitian terdahulu

**Bab III : Metode Penelitian**

Dalam bab ini mencakup tentang metode penelitian diantaranya adalah: Jenis dan Pendekatan Penelitian, lokasi dan waktu penelitian, subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data dan teknik analisis data.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. *Game online*.

###### a. Pengertian *Game online*.

Secara bahasa, *Game* berasal dari bahasa Inggris yaitu *games* yang berarti bentuk permainan. Sedangkan secara terminologi *game online* berasal dari dua kata yaitu *game* dan *online*. *Game* merupakan suatu aktivitas yang dilakukan untuk memberi kesenangan, yang mempunyai peraturan dalam bermain sehingga nantinya pasti ada yang menang dan ada yang kalah.<sup>1</sup> Dan *online* dibagi menjadi dua kata yaitu *On* dan *Line*. Arti kata *On* yakni hidup dan *Line* yang berarti saluran, sehingga kata *online* dapat diartikan saluran yang mempunyai sambungan. Menurut Edy Liem (Direktur Indonesia *Game*) sebuah pecinta *games* di Indonesia, *game online* adalah sebuah bentuk permainan yang dimainkan secara *online* (jaringan internet), menggunakan PC (*personal computer*) atau menggunakan *handphone* (HP) dan sejenisnya.<sup>2</sup> *Game online* dapat dimainkan lebih dari satu orang

---

<sup>1</sup> Sri Wahyuni Adiningtias, "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*," KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program 4, no. 1 (29 Desember 2017): hal. 32–33.

<sup>2</sup> Ria Johan, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di MA AL Hidayah Depok," Research and Development Journal of Education 5, no. 2 (24 Juni 2019): hal. 19.

pemain, biasanya sudah disediakan sebuah layanan permainan dari perusahaan yang menyediakan jasa *online* dan dapat langsung diakses melalui halaman web dari permainan tersebut. Jadi dapat disimpulkan *game online* adalah sebuah permainan *online* yang dimainkan melalui *handphone*, komputer atau laptop dengan menggunakan jaringan koneksi internet dan dimainkan oleh satu orang atau lebih dari dua orang yang mungkin tidak saling kenal.<sup>3</sup>

Adapun pengertian *game online* menurut para ahli yaitu :

- 1) Chandra Zebah Aji, “*Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *Game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal *gadget* tersebut terhubung dengan jaringan internet” .
- 2) Young bahwa “*Game online* adalah permainan yang dimainkan secara *online* via internet”.
- 3) Antonim Tri Setio menyimpulkan “*Game online* adalah *game* atau permainan yang terhubung dengan koneksi internet atau

---

<sup>3</sup> Andri Arif Kustiawan Or S. Pd , M. dan Andy Widhiya Bayu Utomo Or S. Pd , M., *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan* (Cv. Ae Media Grafika, 2019), hal. 5–6.

LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan *game* yang sama”.<sup>4</sup>

*Game online* tidak sama seperti *game-game* terdahulu, kalau *game* dahulu hanya bisa dimainkan 2 orang saja, tetapi *game* sekarang ini (*game online*) dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih *game online* ini bisa dimainkan sampai 100 orang atau lebih yang dimainkan dengan waktu yang bersamaan. *Game online* juga bisa diartikan sebagai sebuah permainan yang menggunakan jaringan internet, yang mana terjadi interaksi antara satu orang dengan orang yang lainnya, melaksanakan misi, dan mendapatkan nilai tertinggi dalam dunia virtual.

Jenis-jenis *game online* yang sering dimainkan saat ini yaitu: *mobile legends*, *PUBG*, *free fire*, dan *Higs domino* yang membuat para pemain kecanduan.<sup>5</sup> Biasanya seorang pemain menghilangkan rasa jenuhnya baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekedar mengisi waktu luang dengan bermain *game*, tetapi ada juga beberapa pemain yang menghabiskan waktunya berjam-jam, bahkan bisa seharian penuh untuk memainkannya

---

<sup>4</sup> Maurice Andrew Suplig, “Pengaruh Kecanduan *Game online* Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar,” *Jurnal Jaffray* 15, no. 2 (t.t.): hal. 178.

<sup>5</sup> Andriyanto Hasan, Abdul Rahmat, dan Yakob Napu, “Dampak *Game online Mobile Legends* Terhadap Perilaku Sosial Remaja,” *Student Journal of Community Education*, 2 Agustus 2021, hal. 8.

Banyak yang beranggapan bahwa *game online* mempunyai dampak yang negatif buat para *gamer* nya, tetapi ada juga dampak positif dari *game online* ini. Berikut ini adalah dampak positif dari *game online*<sup>6</sup> :

a. Meningkatkan konsentrasi.<sup>7</sup>

Sebagai seorang *gamer* sejati mereka mempunyai daya konsentrasi tinggi yang akan digunakan untuk menuntaskan semua tugas. Biasanya seorang *gamer* atau pemain *game* akan memperhatikan dengan teliti peran-peran mereka dalam sebuah permainan tersebut sehingga para *gamer* akan memperhatikan semua gerakan- gerakan setiap permainan.

b. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.<sup>8</sup>

Kebanyakan dari *game online* yang beredar menggunakan bahasa Inggris. Artinya, para pemain *game online* bisa memanfaatkannya untuk sarana belajar berbahasa Inggris, dan *gamers* bisa mengasah kemampuannya dalam berbahasa Inggris sekaligus mempraktekkannya dalam berkomunikasi dengan *gamers* yang lainnya.

---

<sup>6</sup> Krista Surbakti, "Pengaruh Game online terhadap Remaja," JURNAL CURERE 1, no. 1 (17 Oktober 2017): hal. 34–36.

<sup>7</sup> Eko Prastius, "Pengaruh Game online terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris," *Computer Based Information System Journal* 8, no. 2 (29 September 2020): hal.30.

<sup>8</sup> Prastius, hal.30.

c. Membantu untuk melatih kesabaran.<sup>9</sup>

*Game online* biasanya didesain untuk dimainkan secara berulang-ulang dan karakternya yang akan dimainkan tidak jarang mengulang juga. Ketika *gamers* terkena sial sehingga senjata (item) yang sudah mereka upgrade ke level yang lebih tinggi hancur dalam sebuah misi. Disinilah *gamers* dilatih untuk bersabar tidak pantang menyerah sampai permainan tersebut berakhir.

d. Menghilangkan stres.<sup>10</sup>

Setelah lelah dalam menghadapi masalah yang dihadapi atau penat setelah melakukan aktivitas seharian, dengan bermain *game* akan mengurangi rasa lelah dan penat dalam pikiran mereka. Karena dengan bermain *game* yang menyenangkan akan mengurangi tekanan yang menimbulkan stres.

Selain membawa dampak positif, *game online* juga membawa beberapa dampak negatif yaitu antara lain :

a. Mendorong untuk melakukan hal-hal negatif.<sup>11</sup>

Dengan bermain *game online* dampak buruknya *gamers* akan berusaha untuk mencuri *ID* pemain yang lainnya dengan

---

<sup>9</sup> Firdaus W Suhaeb, "*Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM*," t.t., hal.98.

<sup>10</sup> Rahmad Nico Suryanto, "*Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online di Kalangan Pelajar*" 2, no. 2 (2015): hal.11.

<sup>11</sup> Rany Marta, Hallen Hallen, dan Safri Mardison, "*Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Anak*," *Jurnal Al-Taujih : Bingkai Bimbingan dan Konseling Islami* 8, no. 1 (16 Juni 2022):hal. 69.

berbagai macam cara, kemudian akan mengambil uangnya atau mengambil perlengkapannya yang mahal-mahal. Ini tidak terjadi dalam pencurian *ID* dan *password*, namun juga bisa menimbulkan pencurian uang meskipun tidak dalam jumlah banyak misalnya uang untuk membayar SPP dan pencurian waktu misalnya bolos sekolah demi bermain *game* dan kadang tidak masuk sekolah karena malamnya ia begadang sampai subuh yang mengakibatkan tidak bangun dipagi hari.

b. Penurunan konsentrasi belajar.<sup>12</sup>

Kebanyakan yang mengakses *game online* adalah kalangan pelajar. Jika mereka menghabiskan waktunya di warnet atau bermain *game* di *smartphone* akan mengakibatkan para pelajar lebih aktif hanya untuk memikirkan strategi menyelesaikan *game* mulai tahap awal sampai tahap-tahap selanjutnya atau strategi untuk mengalahkan lawannya, tanpa memperdulikan tentang tugas dan kewajibannya sebagai seorang pelajar yaitu belajar dan menyelesaikan tugasnya.

---

<sup>12</sup> Marta, Hallen, dan Mardison, hal. 69.

c. Kurang tidur.<sup>13</sup>

Bagi pemain game online, terlebih jika ia sudah kecanduan akan bermain game online mereka pasti akan keasyikan bermain game sehingga mereka mengabaikan waktu untuk istirahat. Hal itu lah yang menyebabkan jam tidur mereka berkurang, sehingga tak jarang mereka selalu bangun terlambat.

d. Mengalami kerugian finansial.<sup>14</sup>

Dalam sebuah permainan *game* pasti dibutuhkan modal entah itu digunakan untuk bermain *game online* atau untuk membeli paket internet untuk bermain *game*. Jika seseorang sudah kecanduan dengan *game* tidak menutup kemungkinan akan menghabiskan uangnya sampai jutaan rupiah hanya untuk membeli peralatan *game* dan membeli apa yang ada di dalam *game* tersebut untuk meningkatkan *skill* atau biasa disebut dengan *upgrade* level pada *game* tertentu.

e. Paparan Radiasi.<sup>15</sup>

*Game online* di Indonesia sangat populer dikalangan anak muda bahkan sudah bertambah fungsi dari yang dulunya sekedar sarana hiburan menjadi profesi. Jadi tidak heran bila

---

<sup>13</sup> Mona Fitri Gurusinga, "Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Pola Tidur Pada Remaja Usia 16 - 18 Tahun di SMA Negeri 1 Deli Tua Kecamatan Deli Tua Kabupaten DELI SERDANG Tahun 2019," Jurnal Penelitian Keperawatan Medik 2, no. 2 (30 April 2020): hal.7.

<sup>14</sup> Suryanto, "Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online di Kalangan Pelajar," hal.12.

<sup>15</sup> Marta, Hallen, dan Mardison, "Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Anak," hal.70.

kita sering menemukan anak muda sering bermain *game online* atau menghabiskan waktu bersama dengan teman-temannya untuk bermain *game mobile*. Ketika bermain *game online*, tentu waktu yang diperlukan cukup lama karena *game online* tidak dapat di jeda seperti *game offline* lainnya. Salah satu dampak yang cukup merugikan yaitu pengaruh pada kesehatan mata. Kesehatan mata merupakan faktor yang paling terasa dampak buruknya apabila tidak memenuhi aspek-aspek penggunaan *smartphone* saat bermain *game online*. Terlalu sering seseorang menghadap pada layar (monitor) akan membuat mata kurang sehat (sakit), radiasi yang dipancarkan secara terus menerus akan membuat mata sakit dan buram jika melihat.

## **2. Perilaku Keagamaan**

Religiusitas (*religiosity*) bermakna *religious feeling or sentiment* “perasaan sentimen”, akar kata religiusitas adalah *religion* sering juga disebut religi yang berarti ikatan atau pengikatan diri. *Religion* kemudian diartikan sebagai hubungan yang mengikat antara diri manusia dengan hal-hal di luar diri manusia yaitu Tuhan, dalam religi umum terdapat aturan- aturan atau kewajiban yang harus dilaksanakan yang berfungsi untuk mengikat dan menguntungkan diri seseorang atau sekelompok orang dalam hubungan dengan tuhan sesama dan alam semesta. Menurut Jalaluddin menjelaskan bahwa religiusitas

merupakan sikap keagamaan yaitu suatu keadaan yang ada dalam diri seseorang yang mendorong untuk bertingkah laku sesuai ketaatannya terhadap agama, pendapat tersebut lebih menekankan pada ketaatan dan ketaqwaan seseorang terhadap ajaran agamanya yang di wujudkan dalam tingkah laku.<sup>16</sup>

Religiusitas sebagai keberagaman yang berarti meliputi berbagai macam sisi atau dimensi yang bukan hanya terjadi ketika seseorang melakukan perilaku ritual (beribadah), tapi juga melakukan aktivitas lain yang didorong oleh kekuatan supranatural. Sumber jiwa keagamaan itu adalah rasa ketergantungan yang mutlak, adanya ketakutan-ketakutan akan ancaman dari lingkungan alam sekitar serta keyakinan manusia itu tentang segala keterbatasan dan kelemahannya. Rasa ketergantungan yang mutlak ini membuat manusia mencari kekuatan sakti dari sekitarnya yang dapat dijadikan sebagai kekuatan pelindung dalam kehidupannya dengan suatu kekuasaan yang berada di luar dirinya yaitu Tuhan.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa religiusitas merupakan ketertarikan dan ketaatan seseorang terhadap ajaran-ajaran agamanya dan diaktualisasikan lewat perilaku dalam kehidupannya sesuai dengan perintah agamanya tersebut. Individu yang religius tidak akan sebatas mengetahui segala perintah dan larangan agamanya akan tetapi mentaati dan melaksanakan segala

---

<sup>16</sup> Alwi Said, Cetakan I, Juli 2014, "*Buku Religiusitas.pdf*," Yogyakarta: Kaukaba Dirgantara. Hal.1-2.

perintah agama dan meninggalkan segala larangannya. Religiusitas merupakan sebagai suatu penghayatan terhadap nilai-nilai ajaran agama yang terinternalisasi pada diri seseorang dan diaktualisasikan lewat perilaku dalam kehidupannya.

### **3. Bentuk-bentuk Perilaku Keagamaan**

Dalam kehidupan sehari-hari manusia senantiasa melakukan aktivitas-aktivitas kehidupannya atau dalam arti melakukan tindakan baik itu erat hubungannya dengan dirinya sendiri ataupun berkaitan dengan orang lain yang biasa dikenal dengan proses komunikasi baik itu berupa komunikasi verbal atau perilaku nyata, akan tetapi di dalam melakukan perilakunya mereka senantiasa berbeda-beda antara satu dengan lainnya, hal ini disebabkan karena motivasi yang melatar belakangi berbeda-beda. Kemudian dari sistem ini muncullah pembahasan mengenai macam-macam perilaku seperti pendapat yang dikemukakan oleh Said Howa, perilaku menurutnya dikelompokkan dalam dua bentuk atau macam yakni :

- a. Perilaku islami ialah perilaku yang mendatangkan kemaslahatan kebaikan, ketentraman bagi lingkungan.
- b. Perilaku non islami ialah perbuatan yang mendatangkan gelombang kerusakan, kemunafikan, perilaku non islami ini

tidak mencerminkan perilaku yang dinafasi dengan iman, tetapi dinafasi selalu dengan nafsu.<sup>17</sup>

Adapun bentuk dari perilaku keagamaan itu meliputi<sup>18</sup>:

a. Shalat

Secara harfiah kata shalat berasal dari bahasa Arab, yaitu kata kerja “Shalla” yang artinya berdo’a. Shalat menurut istilah adalah semua ucapan dan perbuatan yang bersifat khusus yang dimulai dengan takbir dan ditutup dengan salam. Shalat menurut syari’at adalah segala ucapan dan gerakan-gerakan yang dimulai dengan takbiratul ihram dan diakhiri dengan salam.

وَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ وَآتُوا الزَّكَاةَ وَمَا تُقَدِّمُوا لِأَنفُسِكُمْ مِنْ خَيْرٍ تَجِدُوهُ عِنْدَ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ بِمَا تَعْمَلُونَ بَصِيرٌ

*Artinya: “Tegakkanlah shalat dan tunaikanlah zakat. Dan segala kebaikan yang kamu kerjakan untuk dirimu, kamu akan mendapatkannya (pahala) di sisi Allah. Sesungguhnya Allah Maha Melihat terhadap apa yang kamu kerjakan.”(Q.S Albaqarah:110)*

Dalam melaksanakan shalat, seseorang memuja kemahasucian Allah, menyerahkan diri kepadaNya,

---

<sup>17</sup> Agus Fitriadin\_“Pengembangan Afeksi Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Akhlak Dan Perilaku Agama Siswa Di SMAN 1 Ciawigebang - Kuningan,” *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam* 2, no. 1 (12 Juni 2022): hal. 51.

<sup>18</sup> “Wiwik Setiyani\_Keragaman Perilaku Beragama.pdf,”hal. 334, diakses 9 Agustus 2024.

memohon perlindungan dari godaan setan, memohon pengampunan dan dibersihkan dari dosa, memohon petunjuk ke jalan yang benar dan dijauhkan dari segala kesesatan dan perbuatan yang tidak baik.

b. Puasa

Puasa adalah ibadah yang dapat menanamkan rasa kebersamaan dengan orang-orang fakir dalam menahan lapar dan kebutuhan pada makanan. Puasa menyadarkan dorongan menolong orang, rasa simpati dan keutamaan menguatkan jiwa, seperti takwa, mencintai Allah, amanah, sabar dan tabah menghadapi kesulitan. Puasa bukan hanya menahan diri dari makan, minum, dan kebutuhan biologis lainnya yang dalam waktu tertentu. Tetapi puasa adalah langkah-langkah yang harus ditempuh dalam mengekang diri dari keinginan-keinginan yang haram dan perbuatan onar. Allah berfirman dalam Al-Qur'an surat Al-Baqarah ayat 183:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا كُتِبَ عَلَيْكُمُ الصِّيَامُ كَمَا كُتِبَ عَلَى الَّذِينَ مِنْ قَبْلِكُمْ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُونَ ①

*Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, diwajibkan atas kamu berpuasa sebagaimana diwajibkan atas orang-orang sebelum kamu agar kamu bertakwa” (Q.S Al-baqarah : 183).*

Manusia takwa yang dihasilkan melalui ibadah puasa adalah yang menjalanka segala perintah Allah dan menjauhi segala laranganNya. Orang-orang yang demikian berarti orang-orang yang berakhlak mulia.

c. Zakat

Zakat adalah kewajiban harta difungsikan sebagai bantuan kemasyarakatan, hasilnya dibagi-bagikan kepada fakir miskin yang hasil keringat mereka tidak dapat memberikan kehidupan yang layak bagi hidup mereka. Allah S.W.T berfirman dalam Al-Qur'an surat at-Taubat ayat 103:

خُذْ مِنْ أَمْوَالِهِمْ صَدَقَةً تُطَهِّرُهُمْ وَتُزَكِّيهِمْ بِهَا وَصَلِّ عَلَيْهِمْ إِنَّ صَلَاتَكَ سَكَنٌ لَهُمْ وَاللَّهُ سَمِيعٌ عَلِيمٌ ﴿١٠٣﴾

*Artinya: “Ambillah zakat dari sebagian harta mereka, dengan zakat itu kamu membersihkan dan mensucikan mereka dan mendoalah untuk mereka. Sesungguhnya doa kamu itu (menjadi) ketenteraman jiwa bagi mereka. dan Allah Maha mendengar lagi Maha Mengetahui”.(Q.S At-Taubah:103)*

Zakat dapat mensucikan jiwa seseorang dari rakus terhadap harta, mementingkan diri sendiri dan materialis. Zakat juga menumbuhkan rasa persaudaraan, rasa kasih

sayang, dan suka menolong anggota masyarakat yang berada dalam kekurangan.

d. Membaca Al-Qur‘an

Menurut Henry Guntur Tarigan membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang disampaikan melalui bahasa tertulis, mengajarkan membaca Al-Qur‘an adalah fardu kifayah yang merupakan ibadah yang utama. Sebagaimana Allah s.w.t berfirman dalam Q.S Al-Alaq ayat 1 sebagai berikut:

إِذَا بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ

*Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan” (Q.S. Al’alaq : 1).*

Dari pemaparan diatas dapat diketahui bahwa bentuk perilaku keagamaan dan pelaksanaan ibadah semacam itu merupakan kebutuhan manusia dalam rangka mendekatkan diri kepada Allah SWT. yang sudah menjadi kewajibannya sebagai manusia yang lemah. Pelaksanaan ibadah semacam itu diharapkan bertambah, karena dengan semangatnya beribadah kepada Allah SWT maka semakin banyak pula kegiatan yang dikerjakan.

#### 4. Pondok Pesantren

##### a. Pengertian Pondok Pesantren

Dalam pembahasan pesantren, kata pondok dan pesantren merupakan dua kalimat yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Setiap membahas tentang pesantren berarti kita juga membahas konsep pondok didalamnya. Oleh sebab itu sebelum menjelaskan pengertian pesantren, berarti perlu terlebih dahulu dijelaskan arti dari pondok tersebut.

Istilah pondok secara etimologi berasal dari bahasa Arab yaitu funduq yang memiliki arti ruang tidur, penginapan, wisma atau asrama.<sup>19</sup> Adapun istilah pondok secara terminologi seringkali dimaknai sebagai tempat penampungan yang bersifat sederhana diperuntukkan bagi para santri atau pelajar yang jauh dari tempat asalnya.<sup>20</sup>

Sedangkan untuk istilah pesantren merupakan lembaga pendidikan Islam yang mempunyai asrama atau pondok, masjid sebagai tempat melaksanakan kegiatan keagamaan, kyai sebagai sosok yang dijadikan panutan dan sistem pengajaran agama Islam dibawah naungan kiai secara langsung yang mana hal

---

<sup>19</sup>Abu Maskur "View of Metode Pembelajaran Bahasa Asing Arab di Pondok Pesantren Modern," hal. 63, diakses 24 November 2024.

<sup>20</sup>Adnan Mahdi "Sejarah dan Peran Pesantren Dalam Pendidikan di Indonesia," hal.3, diakses 31 Juli 2024.

tersebut diikuti oleh santri-santri sebagai kegiatan utama mereka.<sup>21</sup>

Menurut Zamakhsyari Dhofier ada tiga alasan utama mengapa pesantren harus menyediakan asrama (pondok) bagi para santrinya. Pertama, kemasyhuran seorang kiai dan kedalaman pengetahuan tentang islam menarik santri-santri dari jauh. Untuk dapat menggali dan (menuntut) ilmu dari kiai tersebut secara teratur dan dalam waktu yang lama, para santri tersebut harus meninggalkan (keluarga) dan kampung halamannya untuk menetap di dekat kediaman kyai. Kedua, hampir semua pesantren berada di desa-desa dimana tidak tersedia perumahan yang cukup untuk dapat menampung santri-santri, dengan demikian perlulah adanya suatu asrama khusus bagi para santri. Ketiga, ada sikap timbal balik antara kyai dan santri, dimana para santri menganggap kyainya seolah-olah sebagai bapaknya (ini tercermin dalam banyak kasus, seorang santri memanggil kyainya dengan tambahan “romo”, menjadi romo kyai). Sedangkan kyai menganggap para santri sebagai titipan tuhan yang senantiasa harus dilindungi.<sup>22</sup>

#### b. Tipe-Tipe Pesantren

Banyak studi yang telah dilakukan untuk menjelaskan tipe-tipe pondok pesantren di Indonesia. Tipe-tipe tersebut memang

---

<sup>21</sup> Adnan Mahdi\_ “*Sejarah dan Peran Pesantren Dalam Pendidikan di Indonesia,*” hal.3.

<sup>22</sup> “Abdulloh Said\_”*Dampak Psikologis dan Spiritual Pada Santri Abdi Ndalem yang Mengalami Kecanduan Game Online.pdf,*” 27, diakses 29 Juli 2024,

memudahkan kita untuk memahami bahwa pesantren yang eksis ditengah-tengah masyarakat tidaklah satu namun beragam. Ada beberapa tipe pesantren yaitu :

#### 1) Pesantren Salaf

Pondok pesantren salafiah adalah pondok yang menyelenggarakan pembelajaran dengan pendekatan tradisional sebagaimana yang berlangsung sejak awal pertumbuhan. Pesantren salaf adalah pesantren yang memiliki unsur-unsur pendidikan pesantren seperti pondok atau asrama, santri, masjid, kyai, dan pengajaran kitab-kitab islam klasik, tanpa ada sistem penjenjangan, dan tanpa ijazah.<sup>23</sup> Pesantren murni salaf seperti ini sudah sangat jarang sekali, walaupun ada biasanya pesantrennya kecil dan santrinya pun tidak banyak. Dalam metode pembelajaran yang dipakai dalam pesantren pada umumnya menggunakan metode sorogan, bandongan/wetonan, musyawarah/mudzakarah, dan lalaran.

#### 2) Pesantren Modern

Pesantren modern merupakan pesantren yang memiliki unsur-unsur atau elemen-elemen sistem pendidikan pesantren, seperti pondok, masjid, santri, ustadz, dan kurikulum yang dirancang sendiri oleh

---

<sup>23</sup> Dr Kholis Tohir MA, *Model Pendidikan Pesantren Salafi* (Scopindo Media Pustaka, 2020), hal.6.

pesantren. Pesantren ini sering menyebut kurikulumnya sebagai 100% agama dan 100% umum. Namun demikian ada variasi kurikulum yang dimiliki oleh pesantren modern sehingga pesantren ini juga memiliki varian-varian. Ada pesantren modern yang meyelenggarakan sistem madrasah. Kurikulum yang digunakan di madrasah mengikuti kurikulum madrasah yang ada dibawah naungan kementrian agama.<sup>24</sup>

Perbedaan dengan pondok pesantren pada umumnya, pesantren modern menggabungkan pendidikan Islami dengan ilmu pengetahuan modern. Konsep pesantren ini memadukan antara pendidikan keagamaan dengan pendidikan formal yang umumnya diajarkan di bangku sekolah. Selain menyediakan pembelajaran tentang agama Islam yang kuat, pesantren modern juga memberikan pengetahuan umum seperti matematika, sains, bahasa Inggris, dan lain-lain. Dengan demikian, para santri akan mendapatkan pendidikan agama yang kuat sekaligus pengetahuan umum yang memadai sebagai bekal untuk menghadapi masa depan.

### 3) Pesantren Kombinasi

---

<sup>24</sup> Thea Sartika, Juriati Saputri, dan Syarif Fadillah Ilmi, "Strategi Pengasuh Pondok Pesantren Dalam Upaya Meningkatkan Pendidikan Formal di Pondok Modern," *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Keislaman* 3, no. 1 (30 April 2023): hal. 94.

Pondok pesantren kombinasi merupakan pondok pesantren yang berupaya menggabungkan sistem pendidikan pesantren tradisional dan pendidikan pesantren modern.<sup>25</sup> Ciri utamanya tampak pada penyelenggaraan pendidikannya. Pesantren tipe ini pada umumnya memiliki sistem pendidikan klasikal, bisa berbentuk madrasah atau sekolah. Kurikulum terdiri dari kurikulum pesantren tradisional berupa pembelajaran kitab kuning dan kurikulum madrasah atau sekolah. Seperti halnya pondok pesantren modern, pesantren tipe kombinasi memiliki kurikulum intra, *kokurikuler*, dan ekstra kurikuler. Di mana santri harus mengikuti seluruh proses aktivitas pesantren. Mulai bangun tidur pagi hari pukul 04.00 WIB, hingga tidur kembali pada pukul 22.00 WIB.

#### 4) Pesantren *Boarding School*

Pola pendidikannya mirip pesantren, siswa harus tinggal di asrama dan menjalani proses pembelajaran 24 jam. Meskipun mirip, tentu saja institusi boarding school berbeda dengan pesantren. Salah satu ciri yang menonjol adalah biaya pendidikan *boarding school* cenderung mahal. Bukan itu saja, yang lebih substantif adalah tradisinya.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> Muhammad Rouf, "Memahami Tipologi Pesantren Dan Madrasah Sebagai Lembaga Pendidikan Islam Indonesia," *TADARUS* 5, no. 1 (20 Desember 2016): hal. 80–81.

<sup>26</sup> Achmad Muchaddam Fahham, *Pendidikan Pesantren: Pola Pengasuhan, Pembentukan Karakter, dan Perlindungan Anak* (Publica Institute Jakarta, 2020), hal. 25.

Pesantren ini memiliki tradisi yang khas. Santri diberi pembelajaran keagamaan jauh lebih banyak daripada materi-materi pembelajaran umum. Sementara boarding school, lebih menekankan pada penguasaan sains. Sementara agama merupakan pelengkap dari penguasaan sains itu. Sasaran peserta didik dari boarding school tampaknya adalah menengah atas.

## 5. Santri

### a. Pengertian Santri

Santri adalah sebutan bagi peserta didik atau murid yang menimba ilmu pengetahuan dipesantren.<sup>27</sup> Santri merupakan elemen paling penting dalam sistem pendidikan di pesantren. Dalam pesantren identik dengan adanya kyai dan santri. Oleh karena itu unsur santri tidak bisa digantikan atau dihilangkan dalam sistem pendidikan dipesantren. Tanpa adanya santri tentu pesantren akan kehilangan fungsinya sebagai lembaga pendidikan keagamaan yang menjalankan proses pembelajaran. Dalam tradisi pesantren di Indonesia, santri dikelompokkan menjadi dua macam, yakni

#### 1) Santri Mukim

Santri mukim ialah santri yang tinggal di pesantren dan mengikuti seluruh aktivitas kegiatan dipondok

---

<sup>27</sup> Wiwin Fitriyah, "View of Eksistensi Pesantren dalam Pembentukan Kepribadian Santri," hal. 160, diakses 24 November 2024.

pesantren 24 jam.<sup>28</sup> Biasanya santri tersebut diberikan tanggung jawab untuk mengurus segala hal mengenai kepentingan pondok pesantren. Semakin bertambah lama di pondok, maka statusnya juga akan bertambah.

## 2) Santri Non mukim

Santri non mukim adalah santri yang tidak tinggal atau menetap dipesantren.<sup>29</sup> Santri non mukim umumnya berasal dari daerah sekitar pondok pesantren, mereka hanya datang pada malam hari saja untuk mengikuti kegiatan pembelajaran diniyah dipesantren seperti mengaji kitab, tadarus alquran dan lain sebagainya.

## B. Kerangka Fikir

Berdasarkan latar belakang dan landasan teori yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat diambil suatu kerangka pemikiran sebagai berikut. *Game online* merupakan suatu aktivitas yang dilakukan untuk memberi kesenangan, yang dimainkan dari layar *handphone* atau komputer dan laptop yang mempunyai peraturan dalam bermain sehingga nantinya pasti ada yang menang dan ada yang kalah. *Game online* memiliki dampak positif seperti meningkatkan konsentrasi dan meningkatkan kemampuan berbahasa

---

<sup>28</sup> Wiwin Fitriyah "View of Eksistensi Pesantren dalam Pembentukan Kepribadian Santri," hal. 160.

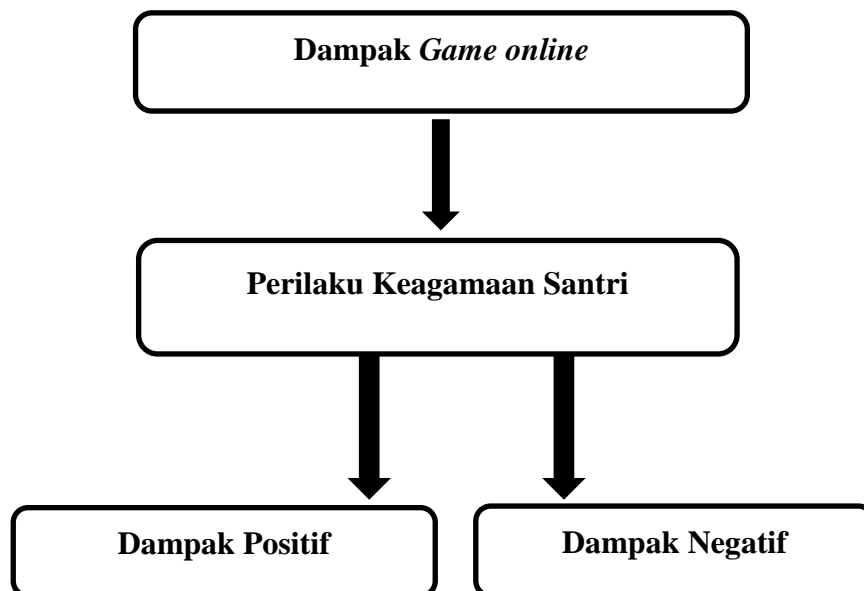
<sup>29</sup> Fahham, hal.15.

Inggris. *Game online* juga membawa beberapa dampak negatif yaitu penurunan konsentrasi belajar, kurang tidur, dan mengalami kerugian finansial.

Keberadaan *game online* telah merambah juga di kalangan Pendidikan pesantren sehingga kehadiran *game online* berdampak pada perilaku santri di pondok pesantren tersebut mengingat keadaan pondok pesantren subulunnajah ini adalah jenis pondok pesantren kombinasi dan memiliki dua jenis santri; yaitu menginap dan tidak menginap. Sehingga untuk memperjelas arah penelitian ini maka peneliti dapat membuat kerangka berfikir sebagai berikut :

Gambar Kerangka Berfikir

Gambar 2.1



*Gambar Kerangka Berfikir*

*Gambar 2.1*

### C. Telaah Pustaka

Telaah pustaka merupakan kajian terhadap penelitian terdahulu yang relevan dan berkaitan dengan penelitian seorang peneliti. Tujuannya adalah apakah penelitian ini sudah pernah dilakukan atau belum. Hal ini juga berujuan untuk menghindar terjadinya pengulangan penelitian. Peneliti menemukan beberapa penelitian yang sudah pernah dilakukan yang berkaitan dengan Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Keagamaan Santri Non mukim dan Santri Mukim di Pondok Pesantren Subulunnajah Braja Selebah Kabupaten Lampung Timur, yang akan diuraikan sebagai berikut :

1. Penelitian Yang Dilakukan Oleh Kautsar Lulusan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Dengan Judul “Pengaruh *Game online* Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Man 3 Aceh Besar.” Dalam kesimpulannya yaitu Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang begitu pesat. *Game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dapat dimainkan secara terhubung dengan jaringan internet yang bisa menghubungkan dengan orang lain dalam radius yang jauh dan bisa juga saling berinteraksi antar sesama pemain *game*.<sup>30</sup> Skripsi ini berbeda dengan penulis, karena skripsi ini membahas dampak *game online* terhadap prestasi akademik peserta didik, sedangkan

---

<sup>30</sup> Kautsar, 2019\_”Pengaruh *Game online* Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di Man 3 Aceh Besar”, Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

yang penulis bahas yaitu dampak *game online* terhadap perilaku keagamaan santri di pondok pesantren subulunnajah Braja Harjosari.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nadia Tattakuna lulusan UGM Yogyakarta dengan judul “*Game online* Dan Mahasiswa.” Dalam kesimpulannya yaitu Di Indonesia perjalanan *game online* telah memasuki tahun ketujuh. Sebenarnya *game online* telah ada sejak tahun 2001. Namun dari tahun 2001 hingga 2004 banyaknya *game online* yang sudah menutup layanannya. Dan sekitar tahun 2007 hingga sekarang mulai marak dikalangan pelajar. Awalnya *game online* ini hanya dimainkan oleh orang yang memiliki PC (*Personal Computer*) dan jaringan internet dirumah, namun semenjak banyaknya warnet membuat *game online* (*game centre*) ini semakin mudah untuk dimainkan oleh setiap orang sekalipun mereka tidak memiliki PC dirumah, mereka dapat bermain di *game centre* dengan biaya yang terjangkau.<sup>31</sup> Skripsi ini berbeda dengan penulis, karena skripsi ini membahas dampak *game online* terhadap prestasi akademik peserta didik, sedangkan yang penulis bahas yaitu dampak *game online* terhadap perilaku keagamaan santri di pondok pesantren subulunnajah Braja Harjosari

---

<sup>31</sup> “Tattakuna - (Studi Tentang Respon Mahasiswa Atas Keberadaan *Game online*).pdf,” diakses 26 September 2024.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini akan menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral melalui wawancara dan pertanyaan oleh peneliti kepada partisipan.<sup>1</sup>

Strategi pengumpulan data kualitatif atau pendekatan komprehensif dapat dilakukan dengan cara penelitian lapangan. Sumber informasi yang didapat melalui pengamatan dilapangan dari kejadian yang terjadi dilapangan. Penelitian kualitatif deskriptif dalam hal ini dimaksudkan agar penulis dapat mengetahui dan menggambarkan apa yang terjadi dilapangan dengan lebih jelas serta terperinci sehingga dapat dikumpulkan sebanyak mungkin data penelitian untuk mendeskripsikan bagaimana dampak *game online* terhadap perilaku keagamaan santri non mukim dan santri mukim di Pondok Pesantren Subulunnajah Braja Harjosari

#### **B. Sumber Data**

Sumber data yang digunakan pada penelitian kualitatif deskriptif ini adalah semua aspek yang mendukung keutuhan data. Sumber data pada penelitian kualitatif ini adalah sebagai berikut :

##### **1. Subjek**

Subjek dalam penelitian ini adalah pengasuh/pengurus, guru/ustad, orang tua, dan santri pondok pesantren Subulunnajah Braja Harjosari.

---

<sup>1</sup> Akif Khilmayah, *Metode Penelitian Kualitatif* (Samudra Biru, 2016), hal. 1–2.

## 2. Objek

Objek penelitian ini adalah dampak *game online* terhadap perilaku keagamaan santri mukim dan santri non mukim di pondok pesantren Subulunnajah Braja Harjosari.

### C. Lokasi Dan Waktu Penelitian

#### 1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini akan dilakukan di Pondok Pesantren Subulunnajah Braja Harjosari Braja Selehah Lampung Timur.

#### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan selama dua bulan terhitung dari bulan September 2024 sampai dengan bulan November 2024.

### D. Informan Penelitian

Informan penelitian merupakan orang yang dimintai informasi terkait dengan objek yang diteliti, ia memiliki banyak informasi yang berkaitan dengan data dari makna penelitian yang dilakukan, oleh karena itu penyebutan informasi lebih erat kaitannya dengan narasumber

Dalam metode ini peneliti memilih informan dilapangan yang dapat memberikan informasi tentang subyek yang sedang peneliti lakukan. Adapun subyek dalam penelitian ini difokuskan kepada pengurus dan santri di pondok pesantren subulunnajah Desa Braja Harjosari.

## E. Prosedur Pengumpulan Data

Dalam melakukan sebuah penelitian teknik pengumpulan data merupakan langkah utama untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini, wawancara digunakan untuk mengumpulkan data dengan mengajukan dan menjawab pertanyaan wawancara adalah metode yang paling penting dalam penelitian lapangan, serta melakukan observasi dan dokumentasi.

Teknik pengumpulan data adalah kunci dalam melakukan sebuah penelitian untuk mendapatkan data yang relevan. Dengan menggunakan metode wawancara dan observasi dapat memudahkan peneliti untuk mendapatkan sebuah data dan informasi dilapangan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa metode sebagai berikut :

### 1. Observasi

Observasi merupakan sebuah pengamatan secara langsung terhadap suatu objek yang ada di lingkungan baik itu yang sedang berlangsung atau masih dalam tahap yang meliputi berbagai aktivitas perhatian terhadap suatu kajian objek yang menggunakan pengindraan dan merupakan dari suatu tindakan yang dilakukan secara sengaja atau sadar dan juga sesuai urutan.<sup>2</sup> Pengamatan yang akan dilakukan ini dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana perilaku santri yang menggunakan *Handphone* di Pondok Pesantren Subulunnajah.

### 2. Wawancara

Wawancara adalah suatu metode yang digunakan dalam penelitian untuk mendapatkan jawaban yang tepat untuk informan dengan cara tanya jawab sepihak.

Wawancara juga merupakan tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara

---

<sup>2</sup> Hasyim Hasanah, “*Teknik- Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial)*,” *At-Taqaddum* 8, no. 1 (5 Januari 2017): hal. 26.

langsung tanpa perantara.<sup>3</sup> Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur. Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan wawancara secara berstruktur. Wawancara berstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data supaya peneliti dapat mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data terkait hal-hal yang berupa catatan atau data-data lain yang di perlukan. Metode dokumentasi ini digunakan sebagai pelengkap data hasil observasi dan wawancara. Adapun data yang di cari peneliti yaitu:

- a) Sejarah berdirinya Pondok Pesantren Subulunnajah.
- b) Visi dan misi Pondok Pesantren Subulunnajah.
- c) Data kegiatan Pondok Pesantren Subulunnajah
- d) Data Daftar nama santri dan pengasuh dan guru Pondok Pesantren Subulunnajah.
- e) Gambar dokumentasi setoran hafalan santri.
- f) Gambar Pondok Pesantren Subulunnajah.
- g) Gambar hasil wawancara dengan santri dan guru pondok pesantren Subulunnajah.

## F. Teknik Analisis Data

Setelah peneliti melakukan proses pengumpulan data dengan metode yang telah di lakukan seperti yang diuraikan diatas, selanjutnya peneliti melakukan proses analisis data-data yang sudah dikumpulkan kemudian data yang sudah diperoleh tersebut di

---

<sup>3</sup> Samiaji Sarosa, *Analisis Data Penelitian Kualitatif* (PT Kanisius, t.t.),hal. 20.

kelola agar menghasilkan kesimpulan tentang Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Keagamaan Santri Non mukim dan Santri Mukim di Pondok Pesantren Subulunnajah Braja Harjosari Kecamatan Braja Selehah.

Analisis data kualitatif dalam penelitian ini akan menggunakan model Miles dan Huberman. Analisis data akan dilakukan pada saat berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Tahapan dalam analisis data penelitian kualitatif yaitu<sup>4</sup> :

- a. Data *Reduction* (Reduksi Data), yaitu data yang diperoleh dilapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci.
- b. Data *Display* (penyajian data), yaitu setelah data dideduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data.
- c. *Conclusion Drawing*/ verifikasi, yaitu langkah terakhir dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi.

#### **G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data**

Teknik pengabsahan data akan diterapkan dalam rangka membuktikan temuan hasil lapangan dengan kenyataan yang diteliti dilapangan. Keabsahan data akan dilakukan dengan meneliti kredibilitasnya menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Peneliti menggunakan dua jenis triangulasi, yaitu<sup>5</sup> :

---

<sup>4</sup> Sarosa, hal. 3–4.

<sup>5</sup> Muhammad Rizal Pahleviannur dkk., *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Pradina Pustaka, 2022), hal. 153–

1. Triangulasi Sumber Data

Triangulasi sumber data adalah pengumpulan informasi atau data dari berbagai sumber yang berbeda, dengan cara wawancara pada informan (subyek). Hal ini membantu menguji kredibilitas data dan memastikan kesesuaian antara informasi yang diperoleh dari berbagai sumber.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi metode atau teknik merupakan metode alternatif untuk mendapatkan informasi dari sumber yang sama adalah triangulasi. Pendekatan wawancara, observasi dan dokumentasi digunakan dalam penelitian ini.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Data**

##### **1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Pondok Pesantren Subulunnajah merupakan salah satu pondok pesantren yang terletak di Desa Braja Harjosari Kecamatan Braja Selehah Kabupaten Lampung Timur. Pondok pesantren subulunnjah berdiri sejak tahun 2002. Pendiri pondok pesantren yaitu Alm. kyai suroto, dan mendirikan TPA dengan nama TPA Subuluttaujieh Al- islami tahun 2005. Setelah wafatnya Alm kyai suroto pada tahun 2010 diteruskan oleh putra pertama beliau yakni kyai Ahmad Syairozi. Dalam perkembangannya, beliau juga mendirikan kegiatan yaitu madrasah diniyah ula, wusto, ulya kemudian TPQ tahun 2005.

Pada tahun 2012 tepatnya tanggal 12 Februari kyai Ahmad syairozi mendirikan lembaga kesejahteraan sosial anak (LKSA) dengan bidang kegiatan mendidik generasi muda agar berdaya guna, memberi bantuan santunan dan pengasuhan kepada anak yatim piatu, anak kurang mampu baik dalam ataupun luar LKSA. Pondok pesantren Subulunnajah termasuk lembaga pendidikan islam tradisional yang berfokus pada pengembangan pendidikan agama islam yang memadukan antara sistem pendidikan salaf dan modern. Pada awalnya merupakan lembaga pendidikan islam tradisional yang hanya berfokus pada pendidikan diniyah islamiyah atau biasa disebut dengan pendidikan non formal, dan tidak mengelola serta mengadakan pendidikan formal.

## 2. Letak Geografis Pondok Pesantren Subulunnajah Braja Selehah

Pondok pesantren subulunnajah terletak di desa braja harjosari Dusun Krajan rt 09 rw 02 kecamatan braja selehah kabupaten lampung timur. Lokasi pondok subulunnajah bukan di jalan poros sehingga tempat ini tidak terlalu ramai lalu lalang kendaraan sehingga menjadikan santrinya nyaman untuk belajar. Lokasi pondok subulunnajah ini pun dekat dengan pasar sehingga memudahkan santri mukim untuk mencari kebutuhan sehari-hari. Bukan hanya itu, pondok subulunnajah ini juga bersebelahan dengan rumah atau ndalem pengasuh pondok subulunnajah, serta dekat dengan lingkungan masyarakat.

## 3. Profil Pondok Pesantren Subulunnajah Braja Harjosari

- a. Nama pondok : Pondok Pesantren Subulunnajah Braja Harjosari
- b. Alamat pondok : Desa Braja Harjosari kecamatan Braja Selehah Kabupaten Lampung Timur
- c. Kepala Pesantren : Kiyai Ahmad Syairozi
- d. Sekretaris : M.Thoyib Mahmudi, M.Mahmud Ridwan
- e. Bendahara : Zainal Muhlis, Hasyim Asy'ari

## 4. Struktur Kepengurusan Internal Pondok Pesantren Subulunnajah Braja Selehah.

Pengurus PP Subulunnajah Periode 2021-2025

- Pengasuh : Ky.Ahmad Syairozi
- Penasehat : Ky.Ahmad Syairozi, Ahmad Dahlan
- Kepala : Imam Fatoni, Arif Nasrullah
- Sekretaris : M.Thoyib Mahmudi, M.Mahmud Ridwan

Bendahara	: Zainal Muhlis, Hasyim Asy'ari
Seksi-seksi	:
Pendidikan	: Muhlisul A'mal, Imam Syatibi
Kegiatan	: M. Maghfur, Khoirul Wafa
Keamanan	: Ma'ruf Junaidi, M. Irham, Ihwan Nawawi
Humas	: Usman zaid, Muhyidin
Pembangunan	: Khoirul Mubarak, Syaiful Anwar
Perlengkapan	: Saiful Rohman, Zainal Muhlis
Kebersihan	: Andi Suharno, Ibnu Hisyam

## 5. Visi Dan Misi Pondok Pesantren Subulunnajah

### 1). Visi

Terciptanya insan yang berakhlakul karimah, cerdas, kreatif, tafaqquh fiddin, mampu menyikapi keadaan dan zaman.

### 2). Misi

Mewujudkan pendidikan yang berciri khas pesantren yang bersinergi dengan formal dalam rangka berikhtiar mencetak insan yang terampil, cerdas, dan mandiri sesuai dengan tuntutan zaman.

## 6. Kegiatan Keagamaan di Pondok Pesantren Subulunnajah

Kegiatan keagamaan yang ada di pesantren Subulunnajah meliputi:

- Shalat berjamaah

- Bakda subuh ngaji bandongan sampai pukul 7 dilanjut sekolah formal bagi yang sekolah.
- Bakda dzuhur ngaji bandongan
- Bakda Ashar TPA bagi anak2 penduduk di sekitar pondok
- Bakda Maghrib ngaji sorogan ALquran dan ngaji kitab kuning bersama dengan santri yang datang dari sekitar pondok (tidak mukim)
- Bakda Isya Sekolah diniyah, setelah selesai dilanjutkan dengan taqror (bersama santri yang tidak mukim)
- jam 12 malam Mujahadah

## 7. Sarana dan Prasarana

Berikut sarana dan prasarana pondok pesantren subulunnajah:

*Tabel 4.1.sarana dan prasarana*

No.	Jenis Barang	Jumlah
1.	Masjid	1
2.	Gedung Asrama Putra	2
3.	Gedung Asrama Putri	2
4.	Aula	2
5.	Kantor Pondok	2
6.	Dapur	2
7.	Ruang kelas	7
8.	Kamar Mandi Putra	2

9.	Kamar Mandi Putri	2
10.	Parkiran Kendaraan	2
11.	Kantin	1
12.	Lapangan	1

## **B. Gambaran Umum Subjek Penelitian**

### **1. Santri Non mukim**

#### a. Santri Non mukim 1

Nama : M. Rizqi Fajar Firdaus

Usia : 18 tahun

Alamat: Braja Harjosari Braja Selehah Lampung Timur

#### b. Santri Non mukim 2

Nama : M. Rizal Firmansyah

Usia : 16 tahun

Alamat: Braja Harjosari Braja Selehah Lampung Timur

#### c. Santri non mukim 3

Nama : M. Lutfi Iskandar

Usia : 18 tahun

Alamat: Braja Harjosari Braja Selehah Lampung Timur

## 2. Santri Mukim

### a. Santri mukim 1

Nama : M. Radifatul Hisan

Usia : 18 tahun

Alamat : Banyuwangi Jawa Timur

### b. Santri mukim 2

Nama : M. Irfan Afriadi

Usia : 17 tahun

Alamat : Pringsewu Lampung selatan

### c. Santri mukim 3

Nama : M. Nazril

Usia : 17 tahun

Alamat : Way Jepara Lampung Timur

## C. Hasil Penelitian

### 1. Intensitas Bermain *Game online* Mempengaruhi Tingkat Partisipasi Santri Non

#### Mukim

Muhammad Rizki Fajar Firdaus adalah salah satu santri non mukim atau tidak tinggal di pondok pesantren subulunnajah. Ia menjadi santri non mukim di pondok ini sudah 9 tahun, ia memainkan *game online PUBG* dengan durasi 4 jam dalam sehari, bahkan terkadang ia bermain *game online* sampai 5 jam juga dalam sehari. Terlebih jika sedang banyak waktu kosong, ia memanfaatkan waktu tersebut untuk bermain *game online*. Santri non mukim bernama Rizki ini mengatakan bahwa:

*“ya kalau dihitung-hitung bisalah mas empat jam sehari bermain game online, ya kadang lebih sih sampai lima jam apalagi kalau banyak waktu kosong dan tidak ada kegiatan”<sup>1</sup>*

Sementara itu santri lainnya bernama Rizal Firmansyah mengatakan bahwa sehari-hari dia bisa bermain sekitar 3 jam sampai empat jam, tapi seringnya empat jam bahkan lebih:

*“kalau dihitung kurang lebih tiga sampai empat jam mas, tapi seringnya ya empat jam lebih mas karena keasyikan, apalagi kalau pas waktu jam sekolah kosong itu saya buat main game online mas”<sup>2</sup>*

Sementara santri bernama Lutfi Iskandar, mengatakan bahwa ia bermain *game online* sepuasnya selama tidak ada kegiatan belajar ataupun ngaji di pondok, ia mengatakan bahwa;

---

<sup>1</sup> Hasil wawancara dengan santri non mukim yang bermain *Game online PUBG* bernama Muhamad Rizqi Fajar Firdaus pada hari senin, 11 november 2024

<sup>2</sup> Hasil wawancara dengan santri non mukim yang bermain *Game online Mobile Legends* bernama Muhamad Rizal Firmansyah pada hari senin, 11 november 2024

*“Tidak bisa dipastikan berapa jamnya sehari mas, sampai puas saja mainnya selama tidak ada kegiatan dan jam pelajaran disekolah ataupun ngaji dipondok”.*<sup>3</sup>

Pada intinya dapat diambil kesimpulan bahwa rata-rata dari tiga santri tersebut telah memainkan *game online* dengan durasi lebih dari empat jam dalam satu hari dan perilaku tersebut dapat dikategorikan sebagai *addiction* atau yang biasa disebut dengan kecanduan.<sup>4</sup> Menurut dr. Siste, seseorang dapat dikatakan telah kecanduan terhadap *game online* apabila dia telah memenuhi kriteria yang sudah ditetapkan oleh WHO yang mana salah satu dari kriteria tersebut menjelaskan bahwa bermain *game* dengan durasi lebih dari empat jam sehari dan pola perilaku tersebut telah berlangsung selama 12 bulan maka dapat dipastikan kalau dia telah kecanduan dengan *game online* yang dia mainkan.<sup>5</sup>

Kemudian dalam aspek permasalahan ini penulis menemukan bahwasanya ketiga santri non mukim ini sejak di bangku SMP sudah bermain *game online*. Santri dengan nama Rizqi Fajar Firdaus contohnya, dia telah bermain *game online PUBG* sejak SMP, seperti yang sudah dia katakan bahwasanya:

*“sejak duduk di bangku SMP mas”.*<sup>6</sup>

Demikian dengan santri nama Lutfi Iskandar yang ternyata juga telah bermain *game online mobile legends* sejak SMP, seperti yang diungkapkannya:

---

<sup>3</sup> Hasil wawancara dengan santri non mukim yang bermain *Game online Mobile Legends* bernama Muhamad Lutfi Iskandar pada hari senin, 11 november 2024

<sup>4</sup> Lestari Ayu dan Sahat Saragih, “*Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online pada Dewasa Awal*,” *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia* 5, no. 02 (20 Mei 2016): hal. 170.

<sup>5</sup> Kemenkes RI, “*Bermain Game online: Mengisi Waktu Luang, Bersenang-senang atau Ketergantungan*,” 6 Juli 2018, diakses dari <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id>, pada tanggal 15 november 2024, pukul 08.48 wib

<sup>6</sup> Hasil wawancara dengan santri non mukim yang bermain *Game online PUBG* bernama Muhamad Rizqi Fajar Firdaus pada hari senin, 11 november 2024

*“main game mobile legend sejak duduk di bangku SMP mas.”*<sup>7</sup>

Sedangkan santri nama Rizal Firmansyah telah bermain *game mobile legend* juga sejak sekolah SMP sampai sekarang;

*“Saya main game mobile legends sejak duduk di bangku SMP.”*<sup>8</sup>

Merujuk pada hasil jawaban wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa rata-rata dari tiga santri tersebut telah bermain *game online* sejak duduk di bangku SMP sampai dengan sekarang. Artinya mereka sudah bermain *game online* selama bertahun-tahun lamanya, dan apabila perilaku tersebut masih terus dilakukan dan tidak segera ditangani, akan berdampak pada kemampuan berfikir dan berdampak pula pada spiritualnya. Gangguan berfikir yang dimaksud dalam kasus ini adalah tingkat konsentrasi pada santri tersebut. Sedangkan gangguan spiritual dalam bermain *game online* yaitu segala bentuk perilaku negatif yang berkaitan dengan norma agama atau buruknya hubungan individu dengan Tuhannya yang disebabkan dari bermain *game online*.

Seperti yang terjadi pada santri Bernama Muhammad Rizki Fajar Firdaus, dia memberikan jawaban mengenai munculnya gangguan berfikir. Gangguan berpikir pada kasus ini dapat dimaknai sebagai menurunnya tingkat konsentrasi yang dialami Rizki dalam menghafal surat-surat dalam Alquran saat ngaji sorogan di pondok;

*“Kadang kalau lagi menghafalkan dan waktunya setoran ngaji sorogan, saya bisa tidak fokus seperti hilang konsentrasi dan susah untuk hafalan.*

*Bisa dibilang seperti ada gangguan dalam berpikir dan susah konsentrasi*

---

<sup>7</sup> Hasil wawancara dengan santri non mukim yang bermain *Game online Mobile Legends* bernama Muhamad Lutfi Iskandar pada hari senin, 11 november 2024

<sup>8</sup> Hasil wawancara dengan santri non mukim yang bermain *Game online Mobile Legends* bernama Muhamad Rizal Firmansyah pada hari senin, 11 november 2024

*jadi saya sering dihukum berdiri karena tidak hafal dan tidak sesuai target setoran.”<sup>9</sup>*

Hampir sama halnya dengan apa yang telah dialami oleh santri bernama Rizal Firmansyah yang juga hobi bermain *game mobile legends*, dia cenderung sering susah hafalan surat atau ayat Alquran ataupun Pelajaran diniyah dan ngaji kitab di pondok. Seperti yang dijelaskannya pada saat wawancara:

*“saya jadi tidak bisa konsentrasi untuk hafalan di pondok”.<sup>10</sup>*

Selanjutnya santri bernama Lutfi Iskandar merasakan dampak *game online* yang ia mainkan adalah sering terlambat saat shalat jamaah maghrib di pondok, karena ia keasyikan bermain *game online mobile legends* sebelum berangkat ke pondok. Karena keasyikan, sampai tidak sadar sudah waktunya berangkat jadi ia sering terlambat saat datang sholat berjamaah di pondok;

*“kalau saya sering terlambat jamaah mas pas shalat maghrib, karena asyik bermain game mobile legend jadi lupa waktu berangkat ngaji”<sup>11</sup>.*

Bermain *game online* memang mengasyikan, ditambah lagi sekarang dari developer masing-masing *game online* telah menyuguhkan banyak sekali fitur yang dapat memanjakan para penggunanya. Tidak heran jika pengguna *game online* bisa duduk berlama-lama dan tahan untuk memfokuskan penglihatannya ke layar *handphone* atau

---

<sup>9</sup> Hasil wawancara dengan santri non mukim yang bermain *Game online PUBG* bernama Muhamad Rizqi Fajar Firdaus pada hari senin, 11 november 2024

<sup>10</sup> Hasil wawancara dengan santri non mukim yang bermain *Game online Mobile Legends* bernama Muhamad Rizal Firmansyah pada hari senin, 11 november 2024

<sup>11</sup> Hasil wawancara dengan santri non mukim yang bermain *Game online Mobile Legends* bernama Muhamad Lutfi Iskandar pada hari senin, 11 november 2024

komputer dikarenakan saking asyiknya bermain *game online* termasuk *game online Mobile Legends, Free Fire dan PUBG*.

Berdasarkan temuan data dilapangan, maka dapat disimpulkan bahwa ketiga santri non mukim yang bermain *game online* tersebut telah mengalami dampak berbeda-beda seperti gangguan berfikir (menurunnya tingkat konsentrasi) dan juga berdampak pada gangguan spiritual dalam mengikuti kegiatan di pondok pesantren. Pada dasarnya ketiga santri tersebut sadar bahwa dampak tersebut telah memberikan dampak negatif pada kegiatan keagamaan mereka di pondok pesantren subulunnajah. Akan tetapi ketiga santri tersebut juga mengatakan bahwa ada sisi positif dari bermain *game online* yakni: Menghilangkan kejenuhan dari aktivitas sehari-hari, mengasyikkan, menghilangkan stres, serta mendapatkan teman baru melalui *game online*.

Kendati demikian, dampak negatif adalah *feedback* utama dari permainan *game online*. Munculnya dampak negatif tersebut disebabkan karena seringnya mereka dalam bermain *game online mobile legends, free fire ataupun PUBG* yang dalam satu hari saja mereka dapat bermain *game online* tersebut dengan rata-rata durasi lebih dari empat jam, bahkan santri yang bernama Lutfi Iskandar bisa sampai berjam-jam tanpa batas bermain *game online* dalam sehari. Dan hal tersebut sudah berlangsung bertahun-tahun sejak SMP mereka bermain *game online* tersebut sampai dengan sekarang. Banyak alasan mengapa mereka bisa bermain *game online* tersebut, diantara alasan tersebut menjelaskan bahwa rata-rata dari mereka bermain *game online* tersebut hanya untuk melepas rasa jenuh atau bosan dan mengisi waktu kosong.

Berdasarkan pada hasil wawancara yang telah dilakukan penulis, dampak spiritual yang muncul pada santri yang bermain *game online Mobile Legends, Free Fire dan*

*PUBG* ini berupa terlambat shalat berjamaah dan sering tidak hafal waktu mengaji sorogan sehingga sering dihukum berdiri saat pelajaran diniyah atau mengaji kitab karena tidak hafal pelajaran ataupun hafalan ayat-ayat Alquran. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan kepada ketiga santri tersebut tentang dampak *game Mobile Legend, Free Fire, dan PUBG* yang mereka mainkan, yaitu menurunnya tingkat konsentrasi dalam menghafal ayat Alquran ataupun pelajaran di pondok, dan juga berdampak pada spiritualnya yaitu sering terlambat datang ke pondok dan terlambat shalat berjamaah.

## **2. Dampak *Game online* di Kalangan Santri Mukim Terhadap Kegiatan Keagamaan di pondok pesantren Subulunnajah**

Dampak adalah segala hal yang terkena akibat atas perlakuan atau perbuatan seseorang terhadap suatu hal tertentu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dampak adalah pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi. (KBBIO*Online*,2010).

Berdasarkan pada hasil wawancara yang telah dilakukan oleh penulis, *game online* tidak memberikan dampak negatif kepada ketiga santri mukim dipondok subulunnajah karena peraturan di pondok yang melarang santri mukim untuk membawa *handphone* atau menggunakan *handphone*. M. Radiful Hisan merupakan seorang santri yang berasal dari Banyuwangi Jawa Timur. Hisan merupakan salah satu santri mukim yang menetap dipondok pesantren subulunnajah. Santri yang masih duduk di kelas XI SMA ini sudah

menjadi santri mukim di pondok pesantren subulunnajah sejak tahun 2022. Dari hasil wawancara yang sudah dilakukan oleh peneliti, walaupun Hisan adalah santri mukim di pondok pesantren subulunnajah, ia juga mengenal dan bermain *game online*. Hanya saja durasinya tidak lama, biasanya antara satu sampai dua jam saja setiap bulannya, yaitu saat *handphone* nya diberikan oleh pengurus pondok di hari minggu terakhir di tiap bulan, seperti pernyataan Hisan:

*“kadang main game tiap minggu terakhir tiap bulannya saat diberi hp oleh pengurus agar bisa telpon orang tua, dsitulah biasanya saya main game online setelah telpon”<sup>12</sup>.*

Hisan mengatakan bahwa ia tidak bisa leluasa bermain *game online* di pondok pesantren, hal ini karena peraturan di dalam pondok yang melarang santri nya membawa hp di dalam lingkungan pondok menjadikan ia tidak bisa bermain *game online* setiap saat. Peraturan yang ketat, sanksi serta hukuman bagi santri yang melanggar aturan dipondok menjadikan para santri patuh dengan peraturan yang berlaku di dalam pondok.

Berdasarkan hasil observasi, ia termasuk santri yang aktif di dalam aktivitas kegiatan keagamaan didalam pondok. Ia juga terlibat aktif selama kegiatan mengaji ataupun kegiatan lainnya, juga mampu menghafalkan target ayat-ayat alquran ataupun target hafalan lainnya dengan baik.

Hampir sama dengan M. Irfan Afriadi yang merupakan santri mukim di pondok pesantren subulunnajah. Sejak tahun 2021 santri yang berasal dari Pringsewu ini sudah menjadi santri mukim dipondok pesantren subulunnajah selama 3 tahun. Dari hasil

---

<sup>12</sup> Hasil wawancara dengan santri non mukim yang bermain *Game online Mobile Legends* bernama Muhamad Radiful Hisan pada hari senin, 11 november 2024

wawancara yang sudah peneliti lakukan, Irfan yang masih duduk dibangku kelas XI SMA ini termasuk santri yang aktif dalam mengikuti kegiatan keagamaan di pondok pesantren subulunnajah. Kendati demikian, dari hasil wawancara yang peneliti lakukan, Irfan mengatakan bahwa ia hanya sesekali bermain *game online free fire* lewat hp nya sendiri yang dibeli oleh orang tuanya ketika sedang ada kesempatan pegang hp:

“saya main *game online* pakai *handphone* sendiri yang dikasih oleh orang tua”<sup>13</sup>.

Alasannya hampir sama dengan Hisan, Irfan tahu dengan peraturan yang melarang santrinya membawa atau memainkan hp di lingkungan pondok terutama saat kegiatan belajar mengajar.

Sedangkan santri yang bernama Nazril, ia adalah salah satu santri mukim juga yang menetap di pondok pesantren subulunnajah. Nazril merupakan santri yang berasal dari way jepara yang sudah 1 tahun menjadi santri mukim di pondok subulunnajah. Dari hasil wawancara yang sudah peneliti lakukan, santri mukim yang bernama nazril yang masih duduk di kelas XI SMA ini merupakan santri yang patuh dan aktif mengikuti kegiatan keagamaan di pondok pesantren, mulai dari sholat berjamaah maupun kegiatan keagamaan lainnya. Nazril mengatakan bahwa ia pun tahu dengan adanya *game online* dan ia pun jika ada kesempatan diberi izin pegang *handphone* biasanya bermain *game online*, dan ia bercerita bahwa ia memainkan *game online* dengan menggunakan *handphone* nya sendiri yang diberikan oleh orang tua.

Dari pernyataan ketiga santri mukim diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan *game online* tidak berpengaruh pada aktifitas keagamaan yang dilakukan oleh santri mukim yang ada di pondok pesantren subulunnajah Braja Harjosari. Akan tetapi ketiga

---

<sup>13</sup> Hasil wawancara dengan santri non mukim yang bermain *Game online Mobile Legends* bernama Muhamad Irwan Afriadi pada hari senin, 11 november 2024

santri mukim tersebut juga mengatakan bahwa game online juga memiliki dampak positif bagi pemainnya, diantaranya: Menghilangkan rasa jenuh, menambah kosa kata bahasa Inggris, serta mendapatkan teman baru melalui permainan *game online* tersebut.

Hal ini sesuai dengan penjelasan dari pengurus pondok pesantren Ustad Imam Fatoni tentang aturan dan larangan membawa hp di pondok, sehingga tidak memberikan dampak baik positif ataupun negatif bagi santri mukim. Adapun santri yang tidak mukim yang membawa hp ke dalam pondok harus dikumpulkan kepada pengurus pondok agar tidak mengganggu selama kegiatan belajar berlangsung. Bagi santri yang melanggar dengan menggunakan hp saat kegiatan berlangsung, akan mendapatkan teguran sampai perampasan. Selain itu, sanksi lain berupa bersih-bersih lingkungan pondok pesantren, membersihkan toilet pondok, mengepel, dan jika sampai berulang-ulang dilakukan maka akan dikenakan sanksi berat yaitu dikeluarkan dari pondok.

#### **D. Pembahasan**

Pembahasan pada bab ini merupakan paparan hasil yang telah diperoleh sesuai dengan data yang dikumpulkan pada bab sebelumnya. Data tersebut dianalisis sesuai dengan fokus penelitian yang telah disusun di awal bab. Analisis data yang diperoleh pada bab ini berdasarkan perolehan data yang diperoleh peneliti selama melakukan penelitian menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data tersebut diperoleh dari santri mukim dan santri non mukim di pondok Pesantren Subulunnajah.

##### **1. Intensitas Bermain *Game online* Mempengaruhi Tingkat Partisipasi Santri Non Mukim di Pondok Pesantren Subulunnajah**

Intensitas merupakan kadar keseringan seorang siswa dalam melakukan suatu hal. Dalam penelitian ini intensitas pemanfaatan *gadget* merupakan kadar keseringan

seseorang dalam penggunaan *gadget* atau *handphone* untuk berbagai macam fungsi dan tujuan.<sup>14</sup> Tingginya intensitas bermain *game online* memberikan berbagai macam dampak atau pengaruh positif dan negatif, baik itu terhadap fisik maupun psikis individu. Kecanduan bermain *game online* merupakan akibat dari tingginya intensitas individu dalam bermain *game*. Individu yang sudah kecanduan cenderung lebih memilih untuk bermain *game* daripada mengerjakan pekerjaan yang lain. Hal itu akan memunculkan perilaku prokrastinasi atau menunda mengerjakan tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan terlebih dahulu.<sup>15</sup>

Adapun intensitas bermain *game online* ini juga berdampak pada perilaku keagamaan santri di pondok pesantren subulunnajah. Dari hasil wawancara, tiga santri non mukim ini memberikan keterangan mengenai durasi bermain *game online* dalam satu hari yang ternyata dapat mencapai rata-rata empat jam. Kemudian dalam aspek permasalahan ini penulis menemukan bahwasanya ketiga santri non mukim ini sejak di bangku SMP sudah bermain *game online* sampai dengan sekarang. Artinya mereka sudah bermain *game online* selama bertahun-tahun lamanya, dan apabila perilaku tersebut masih terus dilakukan dan tidak segera ditangani, akan berdampak pada kemampuan berfikir dan berdampak pula pada spiritualnya. Gangguan berfikir yang dimaksud dalam kasus ini adalah tingkat konsentrasi pada santri tersebut. Sedangkan gangguan spiritual dalam bermain *game online* yaitu segala bentuk perilaku negatif yang berkaitan dengan norma

---

<sup>14</sup> Maya Ferdiana Rozalia, "Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 5, no. 2 (26 September 2017): hal. 723.

<sup>15</sup> Drajat Edi Kurniawan, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA | Kurniawan | JURNAL KONSELING GUSJIGANG," hal. 99, diakses 21 November 2024.

agama atau buruknya hubungan individu dengan Tuhannya yang disebabkan dari bermain *game online*. Berikut nama santri dan dampak perilaku keagamaan yang mereka alami:

Nama Santri	Dampak <i>game online</i> terhadap perilaku keagamaan
M. Rizqi Fajar Firdaus	Menurunnya Tingkat konsentrasi hafalan
M. Rizal Firmansyah	Menurunnya Tingkat konsentrasi hafalan
M. Lutfi Iskandar	Berdampak pada spiritual keagamaannya dan kedisiplinan datang ke pondok dan saat sholat berjamaah

Menurut Masya dan Candra<sup>16</sup> siswa yang bermain *game online* terlalu lama memiliki *self-control* yang buruk. Artinya dari 3 santri tersebut memiliki *self-control* yang buruk sehingga dapat menurunkan konsentrasi belajarnya. Dari data yang telah disajikan dapat disimpulkan bahwa ketiga santri tersebut seharusnya harus segera dilakukan penanganan yang lebih lanjut agar tidak semakin buruk kedepannya.

Adapun dari hasil wawancara kepada ketiga santri non mukim tersebut ada beberapa dampak positif dari bermain *game online* yakni:

- a. Mendapat teman baru dari bermain *game online* terutama ketika ada momen turnamen *game mobile legends* atau *game online* sejenisnya.
- b. Menghilangkan stres karena aktivitas sehari-hari.
- c. Menghilangkan rasa jenuh.

---

<sup>16</sup> Novita Febriyanti Rahayu Putri dan Susanti Prasetyaningrum, "The Relationship Between Self Control With Intensity of Playing Online Games on The School Children," *Psikodimensia: Kajian Ilmiah Psikologi* 17, no. 2 (18 Desember 2018): hal. 123.

Dalam studi kasus penelitian ini dampak negatif bermain *game online* juga diketahui dari hasil wawancara santri juga menunjukkan bahwa ia sering datang terlambat ke pondok pesantren dan juga seringnya terlambat sholat berjamaah di pondok pesantren. Tindakan itu dapat terjadi karena *game online* dianggap lebih penting dari segalanya. Penelitian yang dilakukan oleh (Limianto 2019) juga menyatakan bahwa *game online* berdampak negatif terhadap disiplin belajar siswa. Hal tersebut dapat terjadi karena siswa bermain *game online* hanya untuk kesenangan dirinya.<sup>17</sup>

Selain itu, dari hasil wawancara dari tiga santri non mukim di pondok pesantren subulunnajah Braja Harjosari juga diketahui bahwa mereka telah memainkan *game online* dengan durasi lebih dari empat jam dalam satu hari dan perilaku tersebut dapat dikategorikan sebagai *addiction* atau yang biasa disebut dengan kecanduan.<sup>18</sup> Menurut dr. Siste, seseorang dapat dikatakan telah kecanduan terhadap *game online* apabila dia telah memenuhi kriteria yang sudah ditetapkan oleh WHO yang mana salah satu dari kriteria tersebut menjelaskan bahwa bermain *game* dengan durasi lebih dari empat jam sehari dan pola perilaku tersebut telah berlangsung selama 12 bulan maka dapat dipastikan kalau dia telah kecanduan dengan *game online* yang dia mainkan.<sup>19</sup>

Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa ketiga santri non mukim yang memiliki intensitas bermain *game online* yang tinggi menimbulkan dampak negatif dari adanya permainan *game online* yang ia mainkan.

---

<sup>17</sup> Febry Silaban, "View of The Influence Of Intensity Of Use Of Online Games On The Learning Discipline Of Students Of SMA Negeri 2 Palangka Raya," hal. 135, diakses 25 November 2024..

<sup>18</sup> Ayu dan Saragih, "Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online pada Dewasa Awal," hal. 170.

<sup>19</sup> Kemenkes RI, "Bermain Game online."

## 2. Dampak *Game online* di Kalangan Santri Mukim Terhadap Kegiatan Keagamaan di pondok pesantren Subulunnajah

Dampak adalah segala hal yang terkena akibat atas perlakuan atau perbuatan seseorang terhadap suatu hal tertentu. Gorys kerap mendefinisikan pengaruh yang kuat dari seseorang atau sebuah kelompok orang dalam melakukan tugas dalam kedudukannya. Pengaruh yang besar dan kuat ini nantinya akan membawa perubahan, baik itu perubahan ke arah yang positif ataupun ke arah yang negatif.<sup>20</sup> Dari pengertian diatas dampak *game online* pada santri mukim adalah sebagai berikut :

Nama Santri	Dampak <i>game online</i> terhadap perilaku keagamaan
M. Radifatul Hisan	Tidak berdampak apapun karena akses yang sangat terbatas
M. Irfan Afriadi	Tidak berdampak apapun karena akses yang sangat terbatas
M. Nazril	Tidak berdampak apapun karena akses yang sangat terbatas

Dari data ketiga santri mukim diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan *game online* tidak berdampak pada aktifitas keagamaan yang dilakukan oleh santri mukim yang ada di pondok pesantren subulunnajah Braja Harjosari, karena akses yang sangat terbatas di dalam pondok pesantren subulunnajah berkaitan dengan aturan dan konsekuensi di pondok pesantren itu sendiri tentang larangan mengoperasikan *handphone* di dalam

<sup>20</sup> Armylia Malimbe, Fonyy Waani, dan Evie A. A. Suwu, "Dampak Penggunaan Aplikasi Online Tiktok (*Douyin*) Terhadap Minat Belajar Di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado," JURNAL ILMIAH SOCIETY 1, no. 1 (14 September 2021): hal.3.

pondok pesantren. Dari hasil wawancara ketiga santri yang bermukim dipondok pesantren juga mengatakan bahwa *game online* juga memiliki dampak positif yakni:

- a. Menghilangkan kejenuhan.
- b. Membantu meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, karena *game online mobile legends, pubg, free fire* dan lain sebagainya pada umumnya menggunakan bahasa inggris.
- c. Menambah teman baru lewat game online.

Game online juga tidak berdampak negatif bagi santri mukim dipondok subulunnajah karena aktivitas sehari-harinya hanya digunakan untuk belajar dan mengaji dipondok pesantren. Hal ini sesuai dengan penjelasan dari pengurus pondok pesantren ustad Imam Fatoni tentang aturan dan larangan membawa hp di pondok, Adapun santri yang tidak mukim yang membawa hp ke dalam pondok harus dikumpulkan kepada pengurus pondok agar tidak mengganggu selama kegiatan belajar berlangsung.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai dampak *game online* pada santri mukim dan santri non mukim (studi kasus di Pondok Pesantren Subulunnajah Braja Harjosari), maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Intensitas bermain *game online* yang dilakukan oleh santri non mukim di pondok pesantren subulunnajah Braja Harjosari adalah termasuk dalam kategori *addiction* atau kecanduan yang berdampak pada gangguan gangguan berfikir (menurunnya tingkat konsentrasi) dan juga dampak spiritual dalam mengikuti kegiatan di pondok pesantren, yang ditandai dengan susahnyanya santri dalam menghafalkan ayat-ayat Alquran ataupun setoran hafalan lainnya dan juga seringnya terlambat saat datang ke pondok hingga menyebabkan terlambat juga dalam kegiatan sholat berjamaah di pondok pesantren subulunnajah Braja Harjosari.
2. Santri mukim yang berada di pondok pesantren subulunnajah tidak berdampak dengan adanya permainan *game online*, hal ini dikarenakan adanya larangan mengoperasikan *handphone* selama berada di pondok pesantren.

## B. SARAN

1. Bagi pondok pesantren subulunnjah;
  - a) Meningkatkan pengawasan terhadap santri ketika berada di lingkungan pesantren.
  - b) Ditingkatkannya lagi kualitas metode penanganan yang diterapkan pesantren.
2. Untuk Santri
  - a) Harus bisa menggunakan *handphone* dengan bijak.
  - b) Bermain *game online* harus ada batasan waktu agar tidak terganggunya kegiatan dalam beraktivitas sehari-hari.
3. Untuk Wali Santri
  - a) Bersikap tegas apabila mendapati anak mereka bermain *game online*.
  - b) Ditingkatkannya lagi pengawasan pada anak ketika sedang berada di rumah.
4. Untuk Peneliti Selanjutnya
  - a) Diharapkan dapat menjadi rujukan dalam penelitian dan tambahan referensi terkait dampak bermain *game online* terhadap aktifitas keagamaan di pondok pesantren.
  - b) Semua hal yang kurang pada hasil penelitian ini, diharapkan dapat dikembangkan lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- “Abdulloh Said\_DAMPAK PSIKOLOGIS DAN SPIRITUAL PADA SANTRI ABDI NDALEM YANG MENGALAMI KECANDUAN *GAME ONLINE*.pdf.” Diakses 29 Juli 2024.<https://eprints.uinsaizu.ac.id>
- Abu Maskur, “View of Metode Pembelajaran Bahasa Asing Arab di Pondok Pesantren Modern.” Diakses 24 November 2024. <https://staibanisaleh.ac.id>
- Adiningtiyas, Sri Wahyuni. “PERAN GURU DALAM MENGATASI KECANDUAN *GAME ONLINE*.” *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program* 4, no. 1 (29 Desember 2017). <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>.
- Adnan Mahdi, “View of SEJARAH DAN PERAN PESANTREN DALAM PENDIDIKAN DI INDONESIA.” Diakses 31 Juli 2024.<https://journal.ipmafa.ac.id>
- Alam, Luthfi Nur, Aries Dirgayunita, dan Agustriarini Eka Dheasari. “Dampak Kecanduan *Game online* Pada Moralitas Anak -Anak Di Desa Gunggungan Kidul Kabupaten Probolinggo.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 1 (26 Februari 2022): 519–29. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i1.3776>.
- Alwi Said, Cetakan 1 juli 2014,“BUKU RELIGIUSITAS PDF.pdf.” Diakses 31 Juli 2024. <https://repository.iainlhokseumawe.ac.id/id/eprint>
- Ayu, Lestari, dan Sahat Saragih. “Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan *Games Online* pada Dewasa Awal.” *Persona:Jurnal Psikologi Indonesia* 5, no. 02 (20 Mei 2016). <https://doi.org/10.30996/persona.v5i02.734>.
- Danuri, Muhamad, Manajemen Informatika, Jakarta Teknologi, dan Cipta Semarang. “PERKEMBANGAN DAN TRANSFORMASI TEKNOLOGI DIGITAL” hal.15 (10 Desember 2020): 116–23.
- Drajat Edi Kurniawan, “PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU PROKRASINASI AKADEMIK PADA MAHASISWA BIMBINGAN DAN KONSELING UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA | Kurniawan | JURNAL KONSELING GUSJIGANG.” Diakses 21 November 2024.<https://jurnal.umk.ac.id>

- Fadila, Erida, Syarief Noer Robbiyanto, dan Yani Tri Handayani. "PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU REMAJA." *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan* 1, no. 2 (20 Mei 2022): hal.17–31. <https://doi.org/10.55606/klinik.v1i2.531>.
- Fahham, Achmad Muchaddam. *PENDIDIKAN PESANTREN: Pola Pengasuhan, Pembentukan Karakter, dan Perlindungan Anak*. Publica Institute Jakarta, 2020.
- Febry Silaban, "View of The Influence Of Intensity Of Use Of *Online Games* On The Learning Discipline Of Students Of SMA Negeri 2 Palangka Raya." Diakses 25 November 2024. <https://www.chem-upr.education/ojs/index.php/JIKT/article/view/190/213>.
- Fitriadin, Agus. "Pengembangan Afeksi Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Akhlak Dan Perilaku Agama Siswa Di SMAN 1 Ciawigebang - Kuningan." *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam* 2, no. 1 (12 Juni 2022): hal.49–56.
- Gurusinga, Mona Fitri. "HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN POLA TIDUR PADA REMAJA USIA 16 - 18 TAHUN DI SMA NEGERI 1 DELI TUA KECAMATAN DELI TUA KABUPATEN DELI SERDANG TAHUN 2019." *Jurnal Penelitian Keperawatan Medik* 2, no. 2 (30 April 2020): hal.1–8. <https://doi.org/10.36656/jpkm.v2i2.194>.
- Hasan, Andriyanto, Abdul Rahmat, dan Yakob Napu. "Dampak *Game online* Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja." *Student Journal of Community Education*, 2 Agustus 2021, hal.1–13. <https://doi.org/10.37411/sjce.v1i1.830>.
- Hasanah, Hasyim. "TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial)." *At-Taqaddum* 8, no. 1 (5 Januari 2017): hal.21–46.
- Johan, Ria. "PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP MINAT UNTUK BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X DI MA AL HIDAYAH DEPOK." *Research and Development Journal of Education* 5, no. 2 (24 Juni 2019): hal.12–25.
- Kemenkes RI, "Bermain *Game online*: Mengisi Waktu Luang, Bersenang-senang atau Ketergantungan," 6 Juli 2018. <https://kemkes.go.id/id/bermain-game-online-mengisi-waktu-luang-bersenang-senang-ketergantungan>.
- Khilmiyah, Akif. *Metode Penelitian Kualitatif*. Samudra Biru, 2016.

- Kogoya, Dekinus. "DAMPAK PENGGUNAAN *HANDPHONE* PADA MASYARAKAT Studi Pada Masyarakat Desa Piungun Kecamatan *Gamelia* Kabupaten Lanny Jaya Papua." *ACTA DIURNA KOMUNIKASI* 4, no. 4 (2015). <https://ejournal.unsrat.ac.id>.
- MA, Dr Kholis Tohir. *MODEL PENDIDIKAN PESANTREN SALAFI*. Scopindo Media Pustaka, 2020.
- Malimbe, Armylia, Fonny Waani, dan Evie A. A. Suwu. "Dampak Penggunaan Aplikasi *Online* Tiktok (Douyin) Terhadap Minat Belajar Di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado." *JURNAL ILMIAH SOCIETY* 1, no. 1 (14 September 2021). <https://ejournal.unsrat.ac.id>
- Marta, Rany, Hallen Hallen, dan Safri Mardison. "DAMPAK KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP ANAK." *Jurnal Al-Taujih : Bingkai Bimbingan dan Konseling Islami* 8, no. 1 (16 Juni 2022): 66–76. <https://doi.org/10.15548/atj.v8i1.2349>.
- Muti'ah, Muti'ah, Elyakim Nova Supriyedi Patty, dan Syafira Mahfuzi Ardiyati. "Sosialisasi Bahaya Kecanduan *Game online* Pada Santri Pondok Pesantren Al-Ishlahuddiny Kediri Lombok Barat NTB." *Jurnal Pengabdian Sosial* 1, no. 8 (23 Juni 2024): 850–56. <https://doi.org/10.59837/2wzcc803>.
- Ngafifi, Muhamad. "KEMAJUAN TEKNOLOGI DAN POLA HIDUP MANUSIA DALAM PERSPEKTIF SOSIAL BUDAYA." *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi* 2, no. 1 (1 Juni 2014). <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>.
- Or, Andri Arif Kustiawan, S. Pd , M., dan Andy Widhiya Bayu Utomo Or S. Pd , M. *JANGAN SUKA GAME ONLINE: PENGARUH GAME ONLINE DAN TINDAKAN PENCEGAHAN*. Cv. Ae Media Grafika, 2019.
- Pahleviannur, Muhammad Rizal, Anita De Grave, Dani Nur Saputra, Dedi Mardianto, Lis Hafrida, Vidriana Oktoviana Bano, Eko Edy Susanto, dkk. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Pradina Pustaka, 2022.
- Prastius, Eko. "Pengaruh *Game online* terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris." *Computer Based Information System Journal* 8, no. 2 (29 September 2020): hal. 29–36. <https://doi.org/10.33884/cbis.v8i2.1959>.
- Putri, Novita Febriyanti Rahayu, dan Susanti Prasetyaningrum. "The Relationship Between Self Control With Intensity of Playing *Online Games* on The School Children."

- Psikodimensia: Kajian Ilmiah Psikologi* 17, no. 2 (18 Desember 2018): 120–34. <https://doi.org/10.24167/psidim.v17i2.1636>.
- Rouf, Muhammad. “Memahami Tipologi Pesantren Dan Madrasah Sebagai Lembaga Pendidikan Islam Indonesia.” *TADARUS* 5, no. 1 (20 Desember 2016): 68–92. <https://doi.org/10.30651/td.v5i1.345>.
- Rozalia, Maya Ferdiana. “HUBUNGAN INTENSITAS PEMANFAATAN GADGET DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR.” *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 5, no. 2 (26 September 2017): 722–31. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v5i2.4821>.
- Sarosa, Samiaji. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. PT Kanisius, t.t.
- Sartika, Thea, Juriati Saputri, dan Syarif Fadillah Ilmi. “STRATEGI PENGASUH PONDOK PASANTREN DALAM UPAYA MENINGKATKAN PENDIDIKAN FORMAL DI PONDOK MODERN.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Keislaman* 3, no. 1 (30 April 2023): 91–96. <https://doi.org/10.55883/jipkis.v3i1.55>.
- Suhaeb, Firdaus W. “Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM,” t.t.
- Suplig, Maurice Andrew. “Pengaruh Kecanduan *Game online* Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar.” *Jurnal Jaffray* 15, no. 2 (t.t.): 177–200. <https://doi.org/10.25278/jj71.v15i2.261>.
- Surbakti, Krista. “Pengaruh *Game online* terhadap Remaja.” *JURNAL CURERE* 1, no. 1 (17 Oktober 2017). <https://doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>.
- Suryanto, Rahmad Nico. “DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF PERMAINAN *GAME ONLINE* DIKALANGAN PELAJAR” 2, no. 2 (2015).
- Tattakuna,“(Studi Tentang Respon Mahasiswa Atas Keberadaan Ga.pdf.” Diakses 26 September 2024. <https://digilib.fisipol.ugm.ac.id>
- Wiwin Fitriyah,“View of Eksistensi Pesantren dalam Pembentukan Kepribadian Santri.” Diakses 24 November 2024. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/palapa/article/view/73/60>.

“Wiwik Setiyani\_Keragaman Perilaku Beragama.pdf.” Diakses 9 Agustus 2024.  
[http://repository.uinsa.ac.id/id/eprint/1233/1/Wiwik%20Setiyani\\_Keragaman%20Perilaku%20Beragama.pdf](http://repository.uinsa.ac.id/id/eprint/1233/1/Wiwik%20Setiyani_Keragaman%20Perilaku%20Beragama.pdf).



## LAMPIRAN

### *Lampiran 1 Instrumen Wawancara dengan Kepala Pesantren*

#### Lembar Wawancara

##### **A. Judul Penelitian**

Pengaruh *Game online* terhadap Perilaku Keagamaan Santri di Pondok Pesantren Subulunnajah Braja Selehah

Observator

Nama : Nur Kholis Majid

Tanggal Observasi : 11 november 2024

Lokasi : Pondok Pesantren Subulunnajah Braja Selehah

##### **B. Informasi Umum**

###### 1. Pengurus Pondok

Nama Pengurus pondok : Imam Fatoni

Jabatan diPondok : Kepala Pesantren

Usia : 42 tahun.

##### **C. Wawancara dengan pengurus pondok:**

###### 1. Bagaimana sejarah singkat berdirinya pondok pesantren subulunnajah?

Pondok pesantren didirikan tahun 2002, kemudian mendirikan sebuah TPA dan TPQ yang bernama Subuluttaujieh Al-Islam tahun 2005. Pondok pesantren didirikan oleh Alm. Kyai Suroto. Didalam pondok mendirikan sebuah kegiatan yakni Madrasah Diniyah ula,

wusto, dan ulya. Setelah wafatnya kyai suroto, pondok pesantren kemudian diteruskan oleh putra pertamanya yakni Kyai Ahmad Syairozi pada tahun 2010. Pada tanggal 14 februari 2012 pondok mendirikan Lembaga kesejahteraan sosial anak (LKSA) dengan bidang kegiatan memberi bantuan santunan dan pengasuhan kepada anak yatim piatu, anak tidak mampu, baik diluar maupun didalam pondok pesantren.

2. Apa visi misi pondok subulunnajah?

a. Visi

Terciptanya insan yang berakhlaqul karimah, cerda, kreatif, tafaqquh fiddin, mampu menyikapi keadaan dan zaman.

b. Misi

Mewujudkan pendidikan yang berciri khas pesantren yang bersinergi dengan formal dalam rangka berikhtiar mencetak insan yang terampil, cerdas, dan mandiri sesuai dengan tuntutan zaman.

3. Apa saja struktur kepengurusan pondok subulunnajah?

Pengurus PP Subulunnajah Periode 2021-2025

- 1) Pengasuh : Ky.Ahmad Syairozi
- 2) Penasehat : Ky.Ahmad Syairozi, Ahmad Dahlan
- 3) Kepala : Imam Fatoni, Arif Nasrullah
- 4) Sekretaris : M.Thoyib Mahmudi, M.Mahmud Ridwan

- 5) Bendahara : Zainal Muhlis, Hasyim Asy'ari
- 6) Seksi-seksi :
- a) Pendidikan : Muhlisul A'mal, Imam Syatibi
  - b) Kegiatan : M. Maghfur, Khoirul Wafa
  - c) Keamanan : Ma'ruf Junaidi, M. Irham, Ihwan Nawawi
  - d) Humas : Usman zaid, Muhyidin
  - e) Pembangunan : Khoirul Mubarak, Syaiful Anwar
  - f) Perlengkapan : Saiful Rohman, Zainal Muhlis
  - g) Kebersihan : Andi Suharno, Ibnu Hisyam

4. Apa saja sarana dan prasarana dipondok pesantren subulunnajah?

No.	Jenis Barang	Jumlah
1.	Masjid	1
2.	Gedung Asrama Putra	2
3.	Gedung Asrama Putri	2
4.	Aula	2
5.	Kantor Pondok	2
6.	Dapur	2
7.	Ruang kelas	7
8.	Kamar Mandi Putra	2
9.	Kamar Mandi Putri	2
10.	Parkiran Kendaraan	2
11.	Kantin	1

5. Berapa jumlah seluruh santri baik mukim dan non mukim di pondok pesantren subulunnajah?

Kurang lebih jumlah keseluruhan santri sekitar 60 santri, terdiri dari santri mukim berjumlah 13 anak dan santri non mukim sekitar 47 anak.

6. Apa saja kegiatan keagamaan dipondok pesantren ini?

Kegiatan harian ada banyak, terutama untuk santri mukim diwajibkan sholat berjamaah dan santri non mukim juga wajib ikut sholat berjamaah ketika sedang di dalam pondok. Selain itu ada juga kegiatan ngaji setelah sholat wajib, khususnya bagi santri mukim diantaranya:

- Bakda subuh ngaji bandongan sampai pkl 7 dilanjut sekolah formal bagi yang sekolah.
- Bakda duhur ngaji bandongan
- Bakda Ashar Ngaji bandongan, tpa bagi anak2 penduduk di sekitar pondok
- Bakda Maghrib ngaji sorogan ALquran dan ngaji kitab kuning
- Bakda Isya Sekolah diniyah setelah selesai dilanjutkan dengan taqror
- jam 12 malam Mujahadah.

Terkhusus santri non mukim/non mukim hanya mengikuti kegiatan keagamaan hanya setelah bakda maghrib, karena ngaji alquran, ngaji kitab, dll dimulai setelah bakda maghrib. Dan untuk pengajian TPQ itu setiap bakda ashar, khusus bagi anak2 kecil, baik santri mukim dan non mukim(non mukim).

7. Apakah ada aturan atau larangan membawa hp dipondok pesantren ini?

Untuk aturan dan larangan penggunaan hp dilingkungan pondok ada, namun ada pengecualian bagi santri non mukim. Santri non mukim yang membawa hp harus dikumpulkan terlebih dahulu kepada pengurus pondok dan tidak boleh menggunakan hp dilingkungan pondok terkhusus ketika sedang kegiatan belajar dan sekolah diniyah

Untuk santri mukim dilarang membawa atau mengoperasikan *handphone* selama kegiatan aktif di pondok pesantren, akan tetapi diberikan waktu setiap bulannya untuk mengakses *handphone* nya tiap akhir bulan selama 3 jam dari jam 9-12 siang. Jadi biasanya dalam waktu sebulan sekali santri diberikan kesempatan menggunakan hp agar santri bisa menghubungi keluarganya.

8. Apakah ada aturan mengenai bermain *game online* dipondok ini?

Tentunya ada, karena aturan santri dilarang membawa/menggunakan hp baik santri mukim maupun santri non mukim dilingkungan pondok terutama saat kegiatan belajar mengajar. Jadi otomatis santri tidak bisa bermain *game online* dilingkungan pondok ketika sedang belajar.

9. Menurut bapak sejauh ini apakah ada dampak yang dirasakan oleh santri non mukim maupun santri mukim di pondok ini, terutama dalam hal perilaku keagamaan?

-Bagi santri mukim tidak ada dampak signifikan dalam perilaku keagamaan, dikarenakan aturan dan larangan membawa hp di lingkungan pondok sehingga menjadikan santri mukim lebih mudah diatur.

-Bagi santri non mukim Ada beberapa santri yang terindikasi karena dampak bermain *game online*, salah satu nya santri yang bernama M. rizqi fajar firdaus adalah salah satu

contoh santri non mukim yang saya perhatikan kurang disiplin dalam menghafal, atau bisa dibilang tidak fokus atau tidak konsentrasi saat belajar. Ada juga santri lain seperti Lutfi dan Rizal mengalami hal yang serupa. Untuk keaktifan santri non mukim memang mereka aktif berangkat ke pondok, namun lutfi saya perhatikan juga sering datang terlambat ke pondok, dan tak jarang juga sering terlambat sholat berjamaah. Begitu juga dengan rizal yang sering setoran hafalan yang tidak sesuai target dan sering dihukum berdiri di depan kelas.

10. Apakah ada sanksi diberikan kepada santri jika bermain *game online* dilingkungan pondok pesantren?

Untuk sanksi dan hukuman ada, mulai dari:

- Sanksi ringan berupa teguran dan perampasan hp
- sanksi sedang bersih2 area lingkungan pondok, ngepel, ngosek wc
- sanksi berat, apabila sampai melanggar peraturan berulang kali dan menjadikan nama pondok kurang bagus dimasyarakat sanksi beratnya adalah dikeluarkan

## *Lampiran 2 Instrumen Wawancara dengan Santri Mukim*

### **D. Wawancara Dengan Santri Mukim**

Santri Mukim 1

a. M. Radiful Hisan

1. Berapa lama kamu menjadi santri mukim dipondok subulunnajah ini?

Jawaban: sudah 2 tahun mas menjadi santri mukim disini.

2. Apakah selama dipondok kamu bermain *game online*?

Jawaban: kadang sih mas, karena biasanya setiap 1 bulan sekali di minggu terakhir diberi kesempatan pegang hp oleh pengurus pondok, nah biasanya untuk telfon orang tua minta dikirim uang atau jika ada keperluan. Nah disitulah biasanya saya main *game online*, itupun juga kadang-kadang mas, kalo momen nya pas. Kalo sama pengurus hanya dikasih waktu sebentar hanya untuk ngabarin orang tua ya saya tidak ada kesempatan buat main *game*.

3. *Game online* apa yang kamu mainkan?

Jawaban: Kalau saya sih mobile legends mas.

4. Sudah berapa lama kamu bermain *game* mobile legends tersebut?

Jawab: mungkin sudah dari kelas 1 SMA mas

5. Bagaimana cara kamu bermain *game online*? Lewat *handphone*, komputer, atau laptop?

Jawaban: lewat hp mas, kan dikasih hp waktu ke pondok dari orang tua. tapi dikasih ke pengurus pondok karena disini gak boleh pegang hp kalau tidak liburan mas.

6. Apakah ada dampak positif atau negatif yang kamu rasakan setelah bermain *game online*?

Jawaban: Kalo dampak negatifnya tidak ada sih mas, sama saja karena kan mainnya juga jarang banget kalau di pondok begini apalagi tidak ada libur. Kalo dampak positifnya ya bikin seneng mas karena kan game online bisa jadi hiburan.

Santri Mukim 2

M. Irwan Afriadi

1. Berapa lama kamu menjadi santri mukim dipondok subulunnajah ini?

Jawab: sudah 3 tahun mas

2. Apakah selama dipondok kamu bermain *game online*?

Jawab: kalau liburan dan pas pegang hp biasanya dipondok main mas tapi sebentar saja karena dibatasi waktunya sama pengurus pondok. Kan disini boleh pegang hp sebulan sekali mas, jadi paling mainnya pas waktu itu sebentar saja sekitar satu jam an.

3. *Game online* apa yang kamu mainkan?

Jawab: saya sukanya *game* perang-perangan mas, jadi saya seringnya main *free fire*

4. Sudah berapa lama kamu bermain *game* Free fire tersebut?

Jawab: kira-kira kurang lebih setahunan mas

5. Bagaimana cara kamu bermain *game online*? Lewat *handphone*, komputer, atau laptop?

Jawab: lewat *handphone* mas, kan saya jauh dari rumah jadi dikasih hp sama bapak saya, jadi kalau ada apa2 saya bisa telpon rumah. Pas saat itu mas saya setelah selesai ngabarin orang rumah kalo ada sisa waktu saya main *game* dulu mas, buat ngilangin kejenuhan sebentar. Soalnya disini bisanya megang hp sebulan sekali mas.

6. Apakah ada dampak positif atau negatif yang kamu rasakan setelah bermain *game online*?

Jawab: Dampak negatifnya tidak ada, kan mainnya jarang banget mas. gak bisa bebas disini main hp mas apalagi main *game online*. Kalo dampak positifnya ya bisa dapet teman baru lewat game mas, juga bisa ngilangin rasa jenuh.

## Santri Mukim 3

M. Nazril

1. Berapa lama kamu menjadi santri mukim dipondok subulunnajah ini?

Jawab: Baru 1 tahun disini mas.

2. Apakah selama dipondok kamu bermain *game online*?

Jawab: jarang sekali mas, dulu sebelum masuk pondok main tapi tidak terlalu sering, begitu masuk pondok jarang sekali mas karena gak boleh pegang hp mas disini

3. *Game online* apa yang kamu mainkan?

Jawab: Mobile legends mas

4. Sudah berapa lama kamu bermain *game* mobile legends tersebut?

Jawab: mungkin sudah main sejak smp kelas 3 mas

5. Bagaimana cara kamu bermain *game online*? Lewat *handphone*, komputer, atau laptop?

Jawab: lewat hp mas, kan biasanya sebulan sekali dikasih pegang hp selama tiga jam dari jam 9-12 siang mas biasanya, nah nanti dikumpul lagi setelah itu . Tapi waktu tersebut ya gak semua dipakai main, palingan telponan sama orang rumah.

7. Apakah ada dampak positif atau negatif yang kamu rasakan setelah bermain *game online*?

Jawab: Dampak positifnya bisa tahu artinya bahasa inggris, karena kan di game online pakai bahasa inggris jadi kadang sambil cari arti nya biar bisa faham apa maksudnya.

Kalo dampak negatifnya sih tidak ada mas, kan mainnya juga jarang banget mas kalau pas di pondok begini jadi hampir ga bisa pegang hp disini mas kecuali diizinkan sama pengurus.

### *Lampiran 3 Instrumen Wawancara dengan Santri Non mukim*

#### Wawancara Dengan Santri Non mukim

Santri Non mukim 1

M. Rizqi Fajar Firdaus

1. Berapa lama kamu menjadi santri non mukim dipondok subulunnajah ini?

Jawab: sudah 9 tahun kurang lebih mas

2. Apa alasan kamu memilih menjadi santri non mukim?

Jawab: ga kuat mikir mas kalo mondok mukim, jadi santri non mukim saja. Soalnya bantu-bantu pekerjaan orang tua dirumah juga mas.

3. Apakah kamu bermain *game online*? Jika ya, *game online* apa yang kamu mainkan?

Jawab: iya mas, saya main *game PUBG*

4. Apa alasan kamu bermain *game online*?

Jawab: Gabut mas. Kalo nganggur banyak main *game* nya mas, jadi keseringan main *game*

5. Sejak kapan kamu bermain *game online* tersebut?

Jawab: Sejak duduk dibangku sekolah smp mas

6. Bagaimana kamu bermain *game online*? Lewat *handphone*, komputer, atau laptop?

Jawab: lewat hp mas. Kan orang tua sudah ngasih hp jadi mainnya lewat hp

7. Berapa jam dalam sehari kamu bermain *game online*?

Jawab: 4 jam, bahkan kadang 5 jam sehari mas, apalagi kalau banyak waktu kosong dan liburan sekolah sama liburan pondok gitu jadi sering banyak main *game*

8. Apakah kamu bermain *game online* juga dilingkungan pondok?

Jawab: nggak mas, soalnya pas di pondok hp dikumpul ke pengurusnya, jadi ga bisa main hp di pondok. Bolehnya diambil kalo sudah mau pulang kerumah

9. Apakah ada dampak *game online* yang kamu rasakan terhadap aktifitas keagamaanmu dipondok pesantren?

Jawab: ada mas, dampaknya matakmu jadi minus, konsentrasi belajar juga terganggu. Susah jadinya buat hafalan waktu setoran di pondok karena susah konsentrasi waktunya dirumah buat hafalan juga buat nge *game* mas, jadinya sering dihukum, disuruh berdiri mas saat setoran hafalan karna ga sesuai target.

10. Selain dampak negatif, apakah ada dampak positif yang kamu rasakan ketika bermain *game online*?

Jawab : Ada mas, dampak positifnya ya bisa menghilangkan stres atau jenuh karena aktivitas sehari-hari.

Santri Non mukim 2

M. Rizal Firmansyah

1. Berapa lama kamu menjadi santri non mukim dipondok subulunnajah ini?

Jawab: sudah ngaji dipondok 3 tahun mas

2. Apa alasan kamu memilih menjadi santri non mukim?

Jawab: sebenarnya pengen mondok di Jawa mas, tapi ga di izinin sama orang tua, jadi ngaji non mukim dipondok sini saja.

3. Apakah kamu bermain *game online*? Jika ya, *game online* apa yang kamu mainkan?

Jawab: iya mas saya main *game mobile legends*

4. Apa alasan kamu bermain *game online*?

Jawab: Hobi mas, soalnya kalo ada waktu longgar sering main *game* jadi ya kayak gimana gitu kalo sehari ga main *game*.

5. Sejak kapan kamu bermain *game online* tersebut?

Jawab: mungkin smp udah main *game* aku mas, soalnya sudah lama banget main *game* nya.

6. Bagaimana kamu bermain *game online*? Lewat *handphone*, komputer, atau laptop?

Jawab: lewat hp ku mas. Sudah dikasih orang tua buat sekolah, soalnya pelajaran ada juga yang dikirim lewat grup wa. Jadi hp bisa tak pake juga buat nge *game*. Seringnya buat nge *game* sih mas.

7. Berapa jam dalam sehari kamu bermain *game online*?

Jawab: dalam sehari bisa tiga sampai empat jam bahkan lebih dari empat jam mas karena keasyikan sampai lupa waktu, apalagi saat jam sekolah kosong pasti main *game online*

8. Apakah kamu bermain *game online* juga dilingkungan pondok?

Jawab: ya nggak lah mas. Dipondok lo hpnya dikumpul. Kalo pas belajar ga boleh pegang hp mas, ngasih hp nya juga nanti kalo pas mau pulang boleh diambil dikantor.

9. Apakah ada dampak *game online* yang kamu rasakan terhadap aktifitas keagamaanmu dipondok pesantren?

Jawab: ada mas, karena keseringan main *game* aku jadi lupa hafalan untuk dipondok. Jadi setiap setoran hafalan dipondok ga sesuai target, aku sering dihukum mas. Kadang juga waktu pelajaran fikiran ga konsen karna mikirin nanti strategi apa yang digunakan biar menang main *game* nya.

11. Selain dampak negatif, apakah ada dampak positif yang kamu rasakan ketika bermain *game online*?

Jawab: Ada sih mas, jadi terhibur karna main game, bisa nambah teman baru juga lewat game online. Apalagi kalo pas ada acara turnamen mobile legends, itu kan dari mana saja yang datang mas.

Santri Non mukim 3

M. Lutfi Iskandar

1. Berapa lama kamu menjadi santri non mukim dipondok subulunnajah ini?

Jawab: Sudah 5 tahun mas.

2. Apa alasan kamu memilih menjadi santri non mukim?

Jawab: sebenarnya pengen mondok di Jawa mas tapi terkendala dengan biaya, jadi sama orang tua disuruh ngaji non mukim saja disini biar bisa bantu-bantu pekerjaan juga dirumah

3. Apakah kamu bermain *game online*? Jika ya, *game online* apa yang kamu mainkan?

Jawab: iya mas, saya sering mainnya mobile legends

4. Apa alasan kamu bermain *game online*?

Jawab: gabut mas, kalo sekolah ada waktu kosong pasti main *game*, pulang sekolah juga main *game*, pulang ngaji juga main *game*. Seringlah pokoknya mas, asal ada waktu kosong, nganggur gak ngapa-ngapain ya main *game*

5. Sejak kapan kamu bermain *game online* tersebut?

Jawab: smp kayaknya sudah main aku mas

6. Bagaimana kamu bermain *game online*? Lewat *handphone*, komputer, atau laptop?

Jawab: lewat hp mas. Dibeliin sama orang tua, tapi sudah dikasih sama aku, jadi tak pake tiap hari.

7. Berapa jam dalam sehari kamu bermain *game online*?

Jawab: kalau ditanya berapa jam, gak bisa dipastikan mas yang jelas sepuasnya mas gak ada batasan aja kecuali waktunya sekolah dan ke pondok aja. sisanya ya bantu pekerjaan rumah dan main *game*

8. Apakah anda bermain *game online* juga dilingkungan pondok?

Jawab: nggak lah mas, dipondok ga boleh bawa hp pas jam belajar. Hp nya saja dikumpul, bolehnya diambil kalo sudah selesai jam belajarnya itu juga kalo udah mau pulang. Kalo belum mau pulang ya ga dikasih.

9. Apakah ada dampak *game online* yang kamu rasakan terhadap aktifitas keagamaanmu dipondok pesantren?

Jawab: ada mas, susah konsentrasi jadi susah hafalan, terus sering begadang jadi sering terlambat sholat subuh bahkan kadang sering kesiangan, dan kalau di pondok berangkatnya jadi terlambat jadi jamaah sholat maghrib seringnya pas di pondok terlambat karena keasyikan main *game* sebelum berangkat

10. Selain dampak negatif, apakah ada dampak positif yang kamu rasakan ketika bermain *game online*?

Jawab: Dampak positifnya ya bisa ngilangin jenuh, apalagi kalau ga ada kesibukan dirumah mas, bisa lupa waktu saking asyiknya main game.

*Lampiran 4 observasi Santri Mukim*

**Lembar Observasi**

**A. Judul Penelitian**

Pengaruh *Game online* terhadap Perilaku Keagamaan Santri di Pondok Pesantren  
Subulunnajah Braja Selehah

Observator

Nama : Nur Kholis Majid

Tanggal Observasi : 11 November 2024

Lokasi : Pondok Pesantren Subulunnajah Braja Selehah







*Lampiran 5 observasi Santri Non mukim***Santri Non mukim 1**

No	Nama Santri	Status Santri		Keaktifan Kegiatan Keagamaan												
		Non mukim	Mukim	Sholat Berjamaah		Ngaji Sorogan Al-Qur'an		Ngaji Sorogan Kitab Kuning		Ngaji Bandongan		Diniyah		Taqror		
				Aktif	Kurang Aktif	Aktif	Kurang Aktif	Aktif	Kurang Aktif	Aktif	Kurang Aktif	Aktif	Kurang Aktif	Aktif	Kurang Aktif	
1.	M.Rizal Firmansyah	✓			✓		✓		✓		✓		✓		✓	

*Tabel 5.4 observasi santri non mukim 1*



## **Catatan Khusus**

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan M. Rizal Firmansyah merupakan santri non mukim yang aktif berangkat ngaji setiap hari. Akan tetapi rizal sering tidak hafal saat ngaji soroqan, atapun hafalan nadhoman kitab-kitab sekolah diniyah.

Santri Non mukim 2

Tabel 5.5 observasi santri non mukim 2

No	Nama Santri	Status Santri		Keaktifan Kegiatan Keagamaan											
		Non mukim	Mukim	Sholat Berjamaah		Ngaji Sorogan Al-Qur'an		Ngaji Sorogan Kitab Kuning		Ngaji Bandongan		Diniyah		Taqror	
				Aktif	Kurang Aktif	Aktif	Kurang Aktif	Aktif	Kurang Aktif	Aktif	Kurang Aktif	Aktif	Kurang Aktif	Aktif	Kurang Aktif
2.	M.Lutfi Iskandar	✓			✓	✓		✓		✓		✓		✓	

## **Catatan Khusus**

Santri non mukim yang bernama M. Lutfi Iskandar merupakan salah satu santri non mukim yang aktif berangkat ngaji dipondok subulunnajah. Dari hasil observasi yang peneliti lakukan di lapangan Lutfi sering terlambat datang ke pondok dan sering terlambat bahkan tidak ikut sholat berjamaah maghrib dipondok. Karena untuk santri non mukim dipondok subulunnajah harus datang pukul 17.30 WIB atau setengah jam sebelum adzan maghrib. Akan tetapi Lutfi datang setelah selesai sholat maghrib.

Santri Non mukim 3

Tabel 5.6 observasi santri non mukim 3

No	Nama Santri	Status Santri		Keaktifan Kegiatan Keagamaan											
		Non mukim	Mukim	Sholat Berjamaah		Ngaji Sorogan Al-Qur'an		Ngaji Sorogan Kitab Kuning		Ngaji Bandongan		Diniyah		Taqror	
				Aktif	Kurang Aktif	Aktif	Kurang Aktif	Aktif	Kurang Aktif	Aktif	Kurang Aktif	Aktif	Kurang Aktif	Aktif	Kurang Aktif
3.	M.Rizqi Fajar Firdaus	✓			✓	✓		✓		✓		✓		✓	

### Catatan Khusus.

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan santri non mukim yang bernama M. Rizqi Fajar Firdaus merupakan santri yang aktif berangkat ngaji di pondok subulunnajah. Akan tetapi ia sering dihukum karena sering setoran hafalan ngaji sorogan al-qur'an maupun kitab tidak sesuai target.

## SETORAN HAFALAN NADHOMAN KITAB IMRITI

Nama Santri : Rizki Fajar Firdaus

Pembimbing : Ustadz Ahmad Fatoni

No	Bab	lancar	Kurang lancar/ mengulang
1	Muqoddimah	√	
2	Kalam	√	
3	I'rab	√	
4	Alamat Rafa'	√	
5	Alamat Nasob	√	
6	Alamat jer		√
7	Alamat Jazm	√	
8	Faslun	√	
9	Nakirah ma'rifat		√
10	Af'al		√
11	I'rab fi'il mudhore'		√
12	Marfu'atul asma'		√
13	Na'ibul fa'il	√	
14	Mubtada khabar		√
15	Kana dan saudaranya		√
16	Inna dan saudaranya		√
17	Dzonna dan saudaranya		√
18	Na'at	√	
19	Taukid	√	
20	Badal		√
21	Mansubatil asma'		√
22	Masdar		√
23	Dzorof		√
24	Hal		√
25	Tamyiz		√
26	Istina'		
27	La		
28	Munada		
29	Maf'ul li ajlih		
30	Maf'ul ma'ah		
31	Mahfudotil asma'		
32	Idofah		

## SETORAN HAFALAN NADHOMAN KITAB IMRITI

Nama Santri : Rizal Firmansyah

Pembimbing : Ustadz Ahmad Fatoni

No	Bab	lancar	Kurang lancar/ mengulang
1	Muqoddimah	√	
2	Kalam	√	
3	I'rab		√
4	Alamat Rafa'		√
5	Alamat Nasob		√
6	Alamat jer		√
7	Alamat Jazm	√	
8	Faslun	√	
9	Nakirah ma'rifat	√	
10	Af'al	√	
11	I'rab fi'il mudhore'	√	
12	Marfu'atul asma'		√
13	Na'ibul fa'il	√	
14	Mubtada khabar		√
15	Kana dan saudaranya		√
16	Inna dan saudaranya		√
17	Dzonna dan saudaranya		√
18	Na'at		√
19	Taukid		√
20	Badal		√
21	Mansubatil asma'		√
22	Masdar		√
23	Dzorof		√
24	Hal		√
25	Tamyiz	√	
26	Istina'		
27	La		
28	Munada		
29	Maf'ul li ajlih		
30	Maf'ul ma'ah		
31	Mahfudotil asma'		
32	Idofah		

## SETORAN HAFALAN NADHOMAN KITAB IMRITI

Nama Santri : Lutfi Iskandar

Pembimbing : Ustadz Ahmad Fatoni

No	Bab	lancar	Kurang lancar/ mengulang
1	Muqoddimah	√	
2	Kalam	√	
3	I'rab	√	
4	Alamat Rafa'	√	
5	Alamat Nasob		√
6	Alamat jer		√
7	Alamat Jazm		√
8	Faslun		√
9	Nakirah ma'rifat	√	
10	Af'al	√	
11	I'rab fi'il mudhore'		√
12	Marfu'atul asma'		√
13	Na'ibul fa'il	√	
14	Mubtada khabar	√	
15	Kana dan saudaranya		√
16	Inna dan saudaranya		√
17	Dzonna dan saudaranya		√
18	Na'at		√
19	Taukid		√
20	Badal		√
21	Mansubatil asma'		√
22	Masdar		√
23	Dzorof		√
24	Hal	√	
25	Tamyiz		√
26	Istina'		
27	La		
28	Munada		
29	Maf'ul li ajlih		
30	Maf'ul ma'ah		
31	Mahfudotil asma'		

32	Idofah		
----	--------	--	--

## SETORAN HAFALAN NADHOMAN KITAB IMRITI

**Nama Santri : M. Radiful Hisan**

**Pembimbing : Ustadz Ahmad Fatoni**

No	Bab	lancar	Kurang lancar/ mengulang
1	Muqoddimah	√	
2	Kalam	√	
3	I'rab	√	
4	Alamat Rafa'	√	
5	Alamat Nasob	√	
6	Alamat jer	√	
7	Alamat Jazm	√	
8	Faslun	√	
9	Nakirah ma'rifat	√	
10	Af'al	√	
11	I'rab fi'il mudhore'	√	
12	Marfu'atul asma'		√
13	Na'ibul fa'il	√	
14	Mubtada khabar	√	
15	Kana dan saudaranya	√	
16	Inna dan saudaranya	√	
17	Dzonna dan saudaranya	√	
18	Na'at	√	
19	Taukid		√
20	Badal	√	
21	Mansubatil asma'	√	
22	Masdar	√	
23	Dzorof	√	
24	Hal	√	
25	Tamyiz	√	
26	Istina'		
27	La		
28	Munada		

29	Maf'ul li ajlih		
30	Maf'ul ma'ah		
31	Mahfudotil asma'		
32	Idofah		

## SETORAN HAFALAN NADHOMAN KITAB IMRITI

**Nama Santri : M. Irfan Afriadi**

**Pembimbing : Ustadz Ahmad Fatoni**

No	Bab	lancar	Kurang lancar/ mengulang
1	Muqoddimah	√	
2	Kalam	√	
3	I'rab	√	
4	Alamat Rafa'	√	
5	Alamat Nasob		√
6	Alamat jer	√	
7	Alamat Jazm	√	
8	Faslun	√	
9	Nakirah ma'rifat	√	
10	Af'al	√	
11	I'rab fi'il mudhore'	√	
12	Marfu'atul asma'		√
13	Na'ibul fa'il	√	
14	Mubtada khabar	√	
15	Kana dan saudaranya	√	
16	Inna dan saudaranya	√	
17	Dzonna dan saudaranya	√	
18	Na'at	√	
19	Taukid		√
20	Badal	√	
21	Mansubatil asma'	√	
22	Masdar	√	
23	Dzorof	√	

24	Hal	√	
25	Tamyiz		
26	Istina'		
27	La		
28	Munada		
29	Maf'ul li ajlih		
30	Maf'ul ma'ah		
31	Mahfudotil asma'		
32	Idofah		

### SETORAN HAFALAN NADHOMAN KITAB IMRITI

**Nama Santri : M. Nazril**

**Pembimbing : Ustadz Ahmad Fatoni**

No	Bab	lancar	Kurang lancar/ mengulang
1	Muqoddimah	√	
2	Kalam	√	
3	I'rab	√	
4	Alamat Rafa'		√
5	Alamat Nasob	√	
6	Alamat jer	√	
7	Alamat Jazm	√	
8	Faslun	√	
9	Nakirah ma'rifat	√	
10	Af'al		√
11	I'rab fi'il mudhore'	√	
12	Marfu'atul asma'		√
13	Na'ibul fa'il	√	
14	Mubtada khabar	√	
15	Kana dan saudaranya	√	
16	Inna dan saudaranya		√
17	Dzonna dan saudaranya	√	
18	Na'at	√	
19	Taukid	√	

20	Badal	√	
21	Mansubatil asma'	√	
22	Masdar	√	
23	Dzorof	√	
24	Hal	√	
25	Tamyiz		
26	Istina'		
27	La		
28	Munada		
29	Maf'ul li ajlih		
30	Maf'ul ma'ah		
31	Mahfudotil asma'		
32	Idofah		

### SETORAN HAFALAN KITAB JURUMIYAH

**Nama Santri : Rizki Fajar Firdaus**

**Pembimbing : Ustadz Mahmud**

No	BAB	Lancar	Kurang lancar/ mengulang
1	Isim	√	
2	Fi'il	√	
3	Huruf	√	
4	ROFA' Dhommah - Isim mufrod - Jama' taksir - Jama' muannas salim - Fi'il mudhori'	√	
	Wawu - Asma'ul khomsah - Jama' mudzakkar salim		√
	Alif	√	

	- Isim tastniyah		
	Nun - Af' Alul khomsah	√	
5	NASHOB  Fathah - Isim mufrod - Jama' taksir - Jama' muannas salim	√	
	Alif - Asma'ul khomsah		√
	Kasroh - Jama' muannas salim		√
	Ya - Isim tastniyah - Jama' mudzakkar salim		√
	Hadzfu nun - Af'alul khomsah		√
6	KHAFD Kasroh - Isim mufrod - Jama' taksir - Jama' mudzakkar salim		√
	Ya - Asma'ul khomsah - Isim tasniyah - Jama' mudzakkar salim	√	
	Fathah - Isim ghoiru munshorif		√
7	JAZM Sukun - Fi'il mudhori' shohihul akhir		√
	Hadzfu Nun - Af'alul khomsah - Fi'il. Udhori' mu'talul		√

	akhir		
8	Fashlun	√	
9	Al- Af'al		√
10	Nakiroh dan ma'rifat		√
11	Marfu'atul asma'i	√	
	Fa'il		√
	Naibul fail		√
	Mubtada'		√
	Khobarnya mubtada'		√
	Isimnya KAANA		√
	Khobarnya INNA		√
	At Tabi'		√
12	Manshubatil Asma'i	√	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Maf'ul bih</li> <li>- Mashdar</li> <li>- Dzorof</li> <li>- Hal</li> <li>- Tamyiz</li> <li>- Istisna</li> <li>- Khobarnya kaana</li> <li>- Isimnya inna</li> <li>- Maf'ula dhozonna</li> <li>- Isimnya laa</li> <li>- Munada</li> <li>- Maf'ul maah</li> <li>- Maf'ul li ajlih</li> <li>- At-tabi'</li> </ul>		√
13	Makhfudotil asma'i	√	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Huruf</li> <li>- Idhofah</li> <li>- At-tabi'</li> </ul>		
			√

## SETORAN HAFALAN KITAB JURUMIYAH

Nama Santri : Rizal Firmansyah

Pembimbing : Ustadz Mahmud

No	BAB	Lancar	Kurang lancar/ mengulang
1	Isim	√	
2	Fi'il	√	
3	Huruf	√	
4	ROFA' Dhommah - Isim mufrod - Jama' taksir - Jama' muannas salim - Fi'il mudhori'	√	
	Wawu - Asma'ul khomsah - Jama' mudzakkar salim	√	
	Alif - Isim tastniyah		√
	Nun - Af' Alul khomsah		√
5	NASHOB  Fathah - Isim mufrod - Jama' taksir - Jama' muannas salim		√
	Alif - Asma'ul khomsah		√
	Kasroh - Jama' muannas salim		√
	Ya		√

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Isim tastniyah</li> <li>- Jama' mudzakkar salim</li> </ul>		
	Hadzfu nun <ul style="list-style-type: none"> <li>- Af'alul khomsah</li> </ul>		√
6	KHAFD Kasroh <ul style="list-style-type: none"> <li>- Isim mufrod</li> <li>- Jama' taksir</li> <li>- Jama' mudzakkar salim</li> </ul>		√
	Ya <ul style="list-style-type: none"> <li>- Asma'ul khomsah</li> <li>- Isim tasniyah</li> <li>- Jama' mudzakkar salim</li> </ul>		√
	Fathah <ul style="list-style-type: none"> <li>- Isim ghoiru munshorif</li> </ul>		√
7	JAZM Sukun <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fi'il mudhori' shohihul akhir</li> </ul>		√
	Hadzfu Nun <ul style="list-style-type: none"> <li>- Af'alul khomsah</li> <li>- Fi'il. Udhori' mu'talul akhir</li> </ul>	√	
8	Fashlun		√
9	Al- Af'al		√
10	Nakiroh dan ma'rifat		√
11	Marfu'atul asma'i	√	
	Fa'il		√
	Naibul fail		√
	Mubtada'		√
	Khobarnya mubtada'		√
	Isimnya KAANA	√	
	Khobarnya INNA		√
	At Tabi'		√
12	Manshubatil Asma'i	√	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ma'ul bih</li> <li>- Mashdar</li> </ul>		√

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dzorof</li> <li>- Hal</li> <li>- Tamyiz</li> <li>- Istisna</li> <li>- Khobarnya kaana</li> <li>- Isimnya inna</li> <li>- Maf'ula dhonna</li> <li>- Isimnya laa</li> <li>- Munada</li> <li>- Maf'ul maah</li> <li>- Maf'ul li ajlih</li> <li>- At-tabi'</li> </ul>		
13	Makhfudotil asma'i <ul style="list-style-type: none"> <li>- Huruf</li> <li>- Idhofah</li> <li>- At-tabi'</li> </ul>		√

## SETORAN HAFALAN NADHOMAN KITAB JURUMIYAH

Nama Santri : Lutfi Iskandar

Pembimbing : Ustadz Mahmud

No	BAB	Lancar	Kurang lancar/ mengulang
1	Isim	√	
2	Fi'il	√	
3	Huruf	√	
4	ROFA' Dhommah - Isim mufrod - Jama' taksir - Jama' muannas salim - Fi'il mudhori'	√	
	Wawu - Asma'ul khomsah - Jama' mudzakkar salim	√	
	Alif - Isim tastniyah	√	
	Nun - Af' Alul khomsah	√	
5	NASHOB  Fathah - Isim mufrod - Jama' taksir - Jama' muannas salim		√
	Alif - Asma'ul khomsah		√
	Kasroh - Jama' muannas salim		√
	Ya - Isim tastniyah - Jama' mudzakkar salim		√

	Hadzfu nun - Af'alul khomsah		√
6	KHAFD Kasroh - Isim mufrod - Jama' taksir - Jama' mudzakkar salim	√	
	Ya - Asma'ul khomsah - Isim tasniyah - Jama' mudzakkar salim	√	
	Fathah - Isim ghoiru munshorif	√	
7	JAZM Sukun - Fi'il mudhori' shohihul akhir	√	
	Hadzfu Nun - Afalul khomsah - Fi'il. Udhori' mu'talul akhir	√	
8	Fashlun	√	
9	Al- Af'al	√	
10	Nakiroh dan ma'rifat	√	
11	Marfu'atul asma'i	√	
	Fa'il	√	
	Naibul fail	√	
	Mubtada'	√	
	Khobarnya mubtada'	√	
	Isimnya KAANA		√
	Khobarnya INNA		√
	At Tabi'	√	
12	Manshubatil Asma'i	√	
	- Ma'ul bih - Mashdar - Dzorof - Hal	√	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tamyiz</li> <li>- Istisna</li> <li>- Khobarnya kaana</li> <li>- Isimnya inna</li> <li>- Maf'ula dhonna</li> <li>- Isimnya laa</li> <li>- Munada</li> <li>- Maf'ul maah</li> <li>- Maf'ul li ajlih</li> <li>- At-tabi'</li> </ul>		
13	Makhfudotil asma'i <ul style="list-style-type: none"> <li>- Huruf</li> <li>- Idhofah</li> <li>- At-tabi'</li> </ul>	√	

## SETORAN HAFALAN NADHOMAN KITAB JURUMIYAH

Nama Santri : M. Radiful Hisan

Pembimbing : Ustadz Mahmud

No	BAB	Lancar	Kurang lancar/ mengulang
1	Isim	√	
2	Fi'il	√	
3	Huruf	√	
4	ROFA' Dhommah - Isim mufrod - Jama' taksir - Jama' muannas salim - Fi'il mudhori'	√	
	Wawu - Asma'ul khomsah - Jama' mudzakkar salim	√	
	Alif - Isim tastniyah		√
	Nun - Af' Alul khomsah	√	
5	NASHOB  Fathah - Isim mufrod - Jama' taksir - Jama' muannas salim	√	
	Alif - Asma'ul khomsah	√	
	Kasroh - Jama' muannas salim	√	
	Ya - Isim tastniyah - Jama' mudzakkar salim		√

	Hadzfu nun - Af'alul khomsah	√	
6	KHAFD Kasroh - Isim mufrod - Jama' taksir - Jama' mudzakkar salim	√	
	Ya - Asma'ul khomsah - Isim tasniyah - Jama' mudzakkar salim	√	
	Fathah - Isim ghoiru munshorif	√	
7	JAZM Sukun - Fi'il mudhori' shohihul akhir	√	
	Hadzfu Nun - Afalul khomsah - Fi'il. Udhori' mu'talul akhir	√	
8	Fashlun	√	
9	Al- Af'al	√	
10	Nakiroh dan ma'rifat	√	
11	Marfu'atul asma'i	√	
	Fa'il	√	
	Naibul fail	√	
	Mubtada'	√	
	Khobarnya mubtada'	√	
	Isimnya KAANA	√	
	Khobarnya INNA	√	
	At Tabi'	√	
12	Manshubatil Asma'i	√	
	- Ma'ul bih - Mashdar - Dzorof - Hal	√	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tamyiz</li> <li>- Istisna</li> <li>- Khobarnya kaana</li> <li>- Isimnya inna</li> <li>- Maf'ula dhonna</li> <li>- Isimnya laa</li> <li>- Munada</li> <li>- Maf'ul maah</li> <li>- Maf'ul li ajlih</li> <li>- At-tabi'</li> </ul>		
13	Makhfudotil asma'i <ul style="list-style-type: none"> <li>- Huruf</li> <li>- Idhofah</li> <li>- At-tabi'</li> </ul>	√	

### SETORAN HAFALAN NADHOMAN KITAB JURUMIYAH

**Nama Santri : M. Irfan Afriadi**

**Pembimbing : Ustadz Mahmud**

No	BAB	Lancar	Kurang lancar/ mengulang
1	Isim	√	
2	Fi'il	√	
3	Huruf	√	
4	ROFA' Dhommah <ul style="list-style-type: none"> <li>- Isim mufrod</li> <li>- Jama' taksir</li> <li>- Jama' muannas salim</li> <li>- Fi'il mudhori'</li> </ul>	√	

	Wawu - Asma'ul khomsah - Jama' mudzakkar salim	√	
	Alif - Isim tastniyah	√	
	Nun - Af' Alul khomsah		√
5	NASHOB  Fathah - Isim mufrod - Jama' taksir - Jama' muannas salim	√	
	Alif - Asma'ul khomsah	√	
	Kasroh - Jama' muannas salim		√
	Ya - Isim tastniyah - Jama' mudzakkar salim	√	
	Hadzfu nun - Af'alul khomsah	√	
6	KHAFD Kasroh - Isim mufrod - Jama' taksir - Jama' mudzakkar salim	√	
	Ya - Asma'ul khomsah - Isim tasniyah - Jama' mudzakkar salim	√	
	Fathah - Isim ghoiru munshorif	√	
7	JAZM Sukun - Fi'il mudhori' shohihul akhir	√	

	Hadzfu Nun - Afalul khomsah - Fi'il. Udhori' mu'talul akhir	√	
8	Fashlun	√	
9	Al- Af'al	√	
10	Nakiroh dan ma'rifat	√	
11	Marfu'atul asma'i	√	
	Fa'il	√	
	Naibul fail		√
	Mubtada'	√	
	Khobarnya mubtada'	√	
	Isimnya KAANA	√	
	Khobarnya INNA	√	
	At Tabi'	√	
12	Manshubatil Asma'i		
	- Maf'ul bih - Mashdar - Dzorof - Hal - Tamyiz - Istisna - Khobarnya kaana - Isimnya inna - Maf'ula dhozonna - Isimnya laa - Munada - Maf'ul maah - Maf'ul li ajlih - At-tabi'	√	
13	Makhfudotil asma'i - Huruf - Idhofah - At-tabi'		√

## SETORAN HAFALAN NADHOMAN KITAB JURUMIYAH

Nama Santri : M. Nazril

Pembimbing : Ustadz Mahmud

No	BAB	Lancar	Kurang lancar/ mengulang
1	Isim	√	
2	Fi'il	√	
3	Huruf	√	
4	ROFA' Dhommah - Isim mufrod - Jama' taksir - Jama' muannas salim - Fi'il mudhori'	√	
	Wawu - Asma'ul khomsah - Jama' mudzakkar salim	√	
	Alif - Isim tastniyah		√
	Nun - Af' Alul khomsah	√	
5	NASHOB  Fathah - Isim mufrod - Jama' taksir - Jama' muannas salim	√	
	Alif - Asma'ul khomsah	√	
	Kasroh - Jama' muannas salim	√	
	Ya - Isim tastniyah - Jama' mudzakkar salim	√	

	Hadzfu nun - Af'alul khomsah	√	
6	KHAFD Kasroh - Isim mufrod - Jama' taksir - Jama' mudzakkar salim	√	
	Ya - Asma'ul khomsah - Isim tasniyah - Jama' mudzakkar salim		√
	Fathah - Isim ghoiru munshorif	√	
7	JAZM Sukun - Fi'il mudhori' shohihul akhir	√	
	Hadzfu Nun - Afalul khomsah - Fi'il. Udhori' mu'talul akhir	√	
8	Fashlun	√	
9	Al- Af'al	√	
10	Nakiroh dan ma'rifat	√	
11	Marfu'atul asma'i	√	
	Fa'il	√	
	Naibul fail	√	
	Mubtada'	√	
	Khobarnya mubtada'	√	
	Isimnya KAANA		√
	Khobarnya INNA	√	
	At Tabi'	√	
12	Manshubatil Asma'i		
	- Ma'ul bih - Mashdar - Dzorof - Hal	√	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tamyiz</li> <li>- Istisna</li> <li>- Khobarnya kaana</li> <li>- Isimnya inna</li> <li>- Maf'ula dhonna</li> <li>- Isimnya laa</li> <li>- Munada</li> <li>- Maf'ul maah</li> <li>- Maf'ul li ajlih</li> <li>- At-tabi'</li> </ul>		
13	Makhfudotil asma'i <ul style="list-style-type: none"> <li>- Huruf</li> <li>- Idhofah</li> <li>- At-tabi'</li> </ul>	√	

*Lampiran 6 Wawancara Dengan Kepala Pesantren*



*Dokumentasi : Wawancara dengan Pengurus Sekaligus Kepala Pesantren*



*Dokumentasi : Wawancara dengan Pengurus Sekaligus Kepala Pesantren*

*Lampiran 7 Wawancara Dengan Santri Mukim 1*



*Dokumentasi : Wawancara dengan Santri Mukim*

*.M. Radiful Hisan*



*Wawancara Dengan Santri Mukim 2*



*Dokumentasi : Wawancara dengan Santri Mukim*

*.M. Irwan Afriadi*



### *Wawancara Dengan Santri Mukim 3*



*Dokumentasi : Wawancara dengan Santri Mukim*

*.M. Nazril*



*Lampiran 8 Wawancara Dengan Santri Non Mukim (Non mukim) 1*



*Dokumentasi : Wawancara dengan Santri Non Mukim (Non mukim)*

*.M. Rizqi Fajar Firdaus*



*Wawancara Dengan Santri Non Mukim (Non mukim)2*



*Dokumentasi : Wawancara dengan Santri Non Mukim (Non mukim)*

*.M. Rizal Firmansyah*



*Wawancara Dengan Santri Non Mukim (Non mukim) 3*



*Dokumentasi : Wawancara dengan Santri Non Mukim (Non mukim)*

*.M. Lutfi Iskandar*



*Lampiran 9 Kegiatan Di Pondok Pesantren*









## Lampiran 10 Surat Izin Penelitian



Nomor : 03.01/SPm.STAI-DS/XI/2024  
Lamp. : -  
Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Kepada Yth.  
Pengasuh Pondok Pesantren Subulunnajah Braja sebelah Lampung timur  
di tempat

*Assalamualaikum wr. wb.*

Semoga Allah Subhanahu wa taala memberi kekuatan dan kemampuan sehingga kita dapat melaksanakan amanah yang diberikan kepada kita. Aamiin Yaa Robbal Aalamiin.

Sehubungan dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa kami di lingkungan Bapak/Ibu sebagai syarat untuk menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi, maka kami mohon Bapak/Ibu dapat memberikan ijin kepada mahasiswa kami untuk melakukan penelitian di tempat yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun yang bersangkutan adalah :

Nama : Nur Kholis Majid  
NIM : 020987150096  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Penelitian : Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Keagamaan Santri Kalong dan Santri Mukim di Pondok Pesantren Subulunnajah Braja sebelah Lampung timur  
Tempat Penelitian : Pondok Pesantren Subulunnajah Braja sebelah Lampung timur  
Waktu Penelitian : 03 November s/d 04 Desember 2024

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamualaikum wr. wb.*

Way Jepara, 01 November 2024  
Ketua Prodi PAI,



Nur Indah Sari, M.Pd.I.  
NIDN. 2130038901

## Lampiran 11 Surat Tugas Penelitian

	<b>SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM DARUSSALAM LAMPUNG</b> Terakreditasi BAN-PT Nilai B No: 6023/SK/BAN-PT/Akred/S/VI/2021
Jl. Cenderawasih No. 1 Labuhanratu Satu Way Jepara Lampung Timur 34396 Telp/Fax. (0725) 764 7374, CC. 0812 8378 9080	

### **SURAT TUGAS**

Nomor: 08.02/ST.STAI-DS/XI/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Sekolah Tinggi Agama Islam Darussalam Lampung (STAI-DS) memberikan tugas kepada:

Nama : Nur Kholis Majid  
NIM : 020987150096  
Prodi : Pendidikan Agama Islam STAI Darussalam Lampung  
Alamat : Jl. Cenderawasih No. 1 Labuhanratu Satu Way Jepara  
Lampung Timur 34396 Telp/Fax. (0725) 764 7374, CC.  
0812 8378 9080  
Judul Penelitian : Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku  
Keagamaan Santri Kalong dan Santri Mukim di Pondok  
Pesantren Subulunnajah Braja sebelah Lampung timur  
Sebagai : Mahasiswa Peneliti  
Tempat Penelitian : Pondok Pesantren Subulunnajah Braja  
selebah Lampung timur  
Waktu Penelitian : 03 November s/d 04 Desember 2024

Untuk melaksanakan penelitian pada semester Ganjil tahun akademik 2024/2025.

Demikian surat tugas ini diberikan kepada yang bersangkutan agar dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Way Jepara, 01 November 2024  
Ketua Prodi PAI,



Nur Indah Sari, M.Pd.I.  
NIDN. 2130038901

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Desa Braja Harjosari, pada tanggal 05 Juni 1998, anak ketiga dari pasangan Wasno Masduki dan Siti Umayah. Pendidikan dasar penulis di tempuh di Madrasah Ibtidaiyah dan selesai tahun 2009. Kemudian melanjutkan di Madrasah Tsanawiyah Miftahul Ulum dan selesai tahun 2013. Sedangkan pendidikan Menengah Atas pada Madrasah Aliyah Miftahul Ulum dan selesai pada tahun 2016. Kemudian melanjutkan pendidikan di Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Darussalam Lampung pada Jurusan Tarbiyah program studi Pendidikan Agama Islam (PAI) dimulai pada semester I Tahun Akademik 2020/2021. Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif dalam organisasi kemahasiswaan. Pada tahun 2021 sampai 2022 menjadi Pemangku Adat Putra pada UKM Pramuka STAI Darussalam Lampung.