

**DAMPAK *GAME ONLINE MOBILE LEGEND* TERHADAP PERILAKU  
BELAJAR MAHASISWA JURUSAN PAI FITK IAIN AMBON**

**SKRIPSI**

**Ditulis Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Agama Islam (S.Pd)**



**Ditulis Oleh:**

**KHABIB ALI AKHMAD**  
**NIM: 170301013**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI AMBON  
TAHUN  
2022**

## PENGESAHAN SKRIPSI

**JUDUL** : DAMPAK *GAME ONLINE MOBILE LEGEND*  
TERHADAP PERILAKU BELAJAR MAHASISWA  
JURUSAN PAI FITK IAIN AMBON

**NAMA** : KHABIB ALI AKHMAD

**NIM** : 170301013

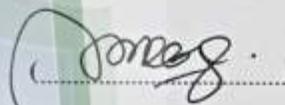
**JURUSAN/KELAS** : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM/A

**FAKULTAS** : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN IAIN  
AMBON

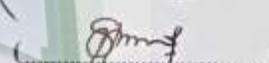
Telah diuji dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada Hari rabu tanggal 20 Juli Tahun 2022 dan dinyatakan dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam.

## DEWAN MUNAQASYAH

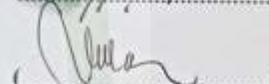
**Pembimbing I** : Dr. Samad Umarella, M.Pd

()

**Pembimbing II** : Susi Hardila Latuconsina, M.Pd

()

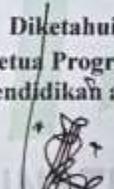
**Penguji I** : Djamila Lasaiba, M.Pd

()

**Penguji II** : Saddam Husein, M.Pd.I

()

Diketahui Oleh :  
Ketua Program Studi  
Pendidikan agama islam

  
Dr. Nursaid, M.Ag  
NIP.197503022005011005

Disahkan Oleh :  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah  
dan keguruan IAIN Ambon

  
Dr. Ridwan Latuapo, M.Pd.I  
NIP.197311052000031002

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawa ini:

Nama : Khabib Ali Akhmad

Nim : 170301013

Program Studi: Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Ambon

Mengatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya buat ini dengan judul: **Dampak Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan PAI FITK IAIN Ambon**. Merupakan hasil karya sendiri bukan merupakan hasil duplikat dan tiruan atau dibuat oleh orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi tersebut merupakan duplikat, maka skripsi dengan gelar yang diperoleh batal demi hukum.

Ambon.....2022

Saya yang menyatakan



**Khabib Ali Akhmad**  
**NIM: 170301013**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

*Janganlah kamu bersikap lemah dan janganlah pula kamu bersedih hati, Padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi derajatnya jika kamu beriman*

*(Al-imran: 139)*

*Barang siapa yang bertakwa kepada Allah maka dia akan menjadikan jalan keluar baginya*

*(Ath-Thalaq:2-3)*

### PERSEMBAHAN

Kupersembahkan skripsi ini sebagai cinta dan kasih sayangku, teruntuk kedua orang tuaku. Ayahanda tercinta bapak Musa Abdillah dan ibunda tercinta Rusiyam yang telah sabar dan tabah memberi cinta dan kasih sayang, serta dukungan, dan bimbingan. Hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

*Almamaterku Tercinta Institut Agama Islam (IAIN) Ambon*

## **ABSTRAK**

Khabib Ali Akhmad NIM: 170301013. Dosen Pembimbing Dr.Samad Umarella, M.Pd dan Susi Hardila Latuconsina, M.Pd. *Dampak Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan PAI FITK IAIN Ambon.* Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Ambon 2021.

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Berlokasi di Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan IAIN Ambon. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Informan terdiri dari 6 mahasiswa yang bermain *game online* mobile legend penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal 01 Maret 2021 sampai 01 April 2021

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa dampak *game online mobile legend* terhadap perilaku belajar mahasiswa Jurusan PAI FITK Ambon sangat menurun. Berdasarkan data observasi wawancara dan dokumentasi yang dilakukan hal ini disebabkan oleh adanya candunya mahasiswa PAI bermain *game online* sehingga mahasiswa mulai malas-malasan untuk pergi kuliah dan mengaji melaksanakan shalat di masjid atau kurang disiplinnya mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan sehingga dapat mempengaruhi pada hasil belajar tersebut.

**Kata Kunci:** *Game Online Mobile Legend, Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan PAI FITK IAIN Ambon*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur bagi Allah SWT. Yang telah mencurahkan rahmat, hidayah dan ridha-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik Shalawat serta salam penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan para pengikutnya terimah kasih atas doa, teladan, perjuangan dan kesabaran yang telah diajarkan kepada umatnya.

Skripsi ini berjudul **Dampak Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan PAI FITK IAIN Ambon**, merupakan tugas akhir yang harus dipenuhi untuk mencapai gelar sarjana Pendidikan Agama Islam. Atas selesainya skripsi ini, tidak terlepas dari upaya berbagai pihak yang telah memberikan kontribusinya dalam rangka penyusunan dan penulis skripsi ini, untuk itu penulis sampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu:

1. Ucapan khusus penulis sampaikan kepada ayah handa tercinta bapak Musa Abdillah dan ibunda tersayang Rusiyam, sebagai pelita hati penulis, terimah kasih atas doa, cinta, kasih sayang, didikan, semangat kepercayaan dan pengorbanan yang tulus yang tak henti-hentinya untuk penulis.
2. Dr. Zainal Abidin Rahawarin, M.Si, Selaku Rektor (IAIN) Ambon: Wakil Rektor I Bidang Akademik Prof. Dr. La Jamaa, M. HI, Wakil Rektor II Bidang Keuangan Dr. Husein Watimena, M.Si, dan Dr. Faqih Seknum, M.Pd.I selaku Wakil Rektor III Bidang Administrasi Kemahasiswaan.
3. Dr. Ridwan Latuapo, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Dr. Hj. St. Jumaeda, M.Pd.I selaku Wakil Dekan I, Dr. Hj. Cornelia Pary M.Pd selaku Wakil Dekan II, dan Dr. Muhajir Abdurrahman, M.Pd.I selaku Wakil III.
4. Dr. Nursaid M.Ag selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, Saddam Husein, M.Pd.I selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, serta seluruh staf dan dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam.

5. Dr. Samad Umarela, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Susi Hardila Latuconsina, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang dengan kerendahan hati telah meluangkan waktu untuk membimbing serta megarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Djamila Lasaiba, M. Pd selaku penguji I dan saddam Husein, M. Pd. I selaku penguji II yang dengan kerendahan hati telah meluangkan waktu untuk menguji serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh dosen dan pegawai Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang tak dapat penulis tuliskan satu-persatu atas Ilmu dan pelayanan yang diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepala perpustakaan beserta stafnya yang telah menyediakan segala fasilitas literature yang penulis butuhkan.
9. Seluruh pegawai IAIN Ambon dalam memberikan bantuannya dan proses penyelesaian studi di Institut Agama Islam Negri (IAIN) Ambon.
10. Ketua jurusan pendidikan agama islam fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan ambon bapak dosen Dr. Nursaid. M. Ag beserta staf yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian.
11. Kakaku Tercinta (Adam husen Alwahid dan M. samsul Bahri yang penulis sayangi) yang selalu meyemagatiku memberikan motivasi semangat dalam suka maupun duka selama penulis menyelesaikan studi.
12. Kepada teman-teman pendidikan agama islam angkatan 2017 terutama teman-teman kelas PAI A yang tidak dapat saya sebutkan namanya yang telah memberikan motivasi dan dorongan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini

Ambon.....2022

Penulis

## DAFTAR ISI

### BAB I PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan penelitian.....	5
D. Manfaat penelitian.....	5
1. Manfaat teoritis .....	5
2. Manfaat Praktis .....	5
E. Definisi Operasional.....	6
F. Fokus Penelitian.....	7

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. <i>Game Online</i> .....	8
1. Pengertian <i>Game Online</i> .....	8
2. Sejarah Perkembangan <i>Game Online</i> .....	10
B. <i>Game Online Mobile Legend</i> .....	11
1. Pengertian <i>Game Online Mobile Legend</i> .....	11
2. Istilah yang digunakan dalam <i>game online mobile legend</i> .....	12
3. Dampak Positif <i>Game Online Mobile Legend</i> .....	13
4. Dampak Negatif <i>Game Online Mobile Legend</i> .....	13
5. Karakteristik perilaku pemain <i>game online</i> .....	14
C. Ragam Perilaku Belajar.....	16
1. Pengertian perilaku.....	16
2. Pengertian Belajar .....	16
3. Pengertian perilaku belajar.....	17
4. Hubungan perilaku belajar dengan belajar.....	19
5. Perwujudan perilaku belajar.....	19
6. Karakteristik perilaku belajar .....	20
7. Faktor-faktor internal dan eksternal perilaku belajar .....	22
8. Teori-teori belajar.....	25
9. Tipe-Tipe Belajar .....	27
10. Penelitian terdahulu.....	30

### BAB III METODE PENELITIAN .....

A. Tipe Penelitian .....	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	31

C. Subjek Penelitian.....	32
D. Instrumen penelitian.....	32
E. Teknik pengumpulan data.....	32
F. Teknik Analisis Data.....	35
G. Reduksi data.....	36
H. Penyajian Data .....	36
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>38</b>
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	38
1. Profil Program Studi Pendidikn Agam Islam .....	38
2. Visi Dan Misi Progam Studi Pendidikan Agama Islam.....	45
3. Struktur Organisasi.....	46
B. Hasil Penelitian .....	60
C. Pembahasan Hasil penelitian.....	71
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>79</b>
1. Kesimpulan .....	79
2. Saran .....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Konteks Penelitian

Perkembangan teknologi yang maju begitu pesat diawal tahun 2016-2017 membuat sistem komunikasi dan komputer berkembang begitu cepat. Hal ini dikarenakan adanya perkembangan elektronik dengan penemuan-penemuan yang sangat menakjubkan, membuat dunia industri berlomba-lomba untuk memproduksi secara massal, seperti alat *elektronik/komputer/gadgate/handphone* Perkembangan dunia komunikasi dan komputer menjadi satu sehingga membentuk suatu cabang ilmu yang dikenal dengan istilah internet<sup>1</sup>.

Internet berasal dari kata *Interconnected Network* yang berarti beragam jaringan komputer internet dunia yang saling integrasi membentuk suatu komunikasi global. Internet merupakan gabungan dari berbagai LAN (merupakan jaringan komputer) dan WAN (merupakan salah satu jenis komputer yang mencakup wilayah) yang berada di seluruh jaringan komputer di dunia, sehingga terbentuk dengan jaringan skala yang lebih luas dan global. Apalagi sekarang banyak warung internet (warnet ) dan *game online* yang menjadi pusat internet bermain game untuk anak muda atau mahasiswa.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Jonathan Lukas, Jaringan Komputer (Cet.I; Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), H.2.

<sup>2</sup> Wiharsono Lukas, Jaringan Komputer (Yogyakarta: Cv. Andi Offset, 2007), H.20.

Terbentuknya suatu jaringan tentunya memerlukan yang namanya komputer yang akan digunakan sebagai alat komunikasi. Komputer berasal dari bahasa latin yaitu *computare* yang berarti mengitung (*to computere*) karena pada awalnya komputer pertama yang dirancang digunakan untuk keperluan perhitungan. Inspirasinya alat hitung tertua bernama “abaccus” (300 SM) atau lebih dikenal dengan *sipoa* ( alat kuno untuk berhitung ) yang berasal dari negeri cina.<sup>3</sup>

Di zaman yang moderen ini, *Game online* sudah tidak asing lagi di telinga kaum remaja atau mahasiswa dalam dua tahun terakhir. Permainan elektronik atau yang sering kita sebut *game online* sudah menjamur dimana-mana. Hal ini didukung dengan banyaknya *game center* di lingkungan sekitar yang menawarkan harga yang terjangkau pada kaum, mahasiswa bahkan anak di bawah usia dan *game center* itu sendiri tidak seperti warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak dari pada warnet. Inilah yang membuat *game center* hampir selalu ramai di kunjungi bukan hanya *game center* yang populer akan tetapi ketersediaan akses *gadget/smartphone/hp* juga yang semakin banyak yang menawarkan game, baik *game offline* maupun *game online*.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup>Melwin Safrizal, Pengantar Jaringan Komputer (Edisi 1: Yogyakarta: Cv Andi Offset, 2005), Hlm 7.

<sup>4</sup>Rizki Ichwan Faozani, “Makalah Tentang Game” Official Website Of Riki Ichwan Faozani. [Http://Rif03.Blogspot,Co.Id/2013/04/Makalah-Tentang-Game.Html](http://Rif03.Blogspot,Co.Id/2013/04/Makalah-Tentang-Game.Html) ( Minggu, 09, 10:30).

*Game* adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks permainan atau tidak serius, dan sebagai hiburan semata. *Game online* adalah permainan yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata sehingga mata lelah dan terasa kering.

*Game* saat ini tidak seperti *game* dahulu. Jika dahulu, *game* hanya bisa dimainkan maksimal dua orang dan sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, *game* bisa dimainkan oleh seratus orang lebih secara bersamaan. Walaupun *game* ditunjukkan untuk anak-anak.<sup>5</sup> Tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya bahkan tidak sedikit pula yang menjadikan sebagai pekerjaan dan pendapat penghasilan hanya bermain *game* dengan cara mengepush *rank* dalam artian yaitu dengan mengejar ranking atau point untuk memperoleh suatu kemenangan dalam bermain berkelompok waktu yang ditentukan dan mengikuti waktu dalam pertandingan atau turnamen.

Pada observasi awal, penulis menemukan bahwa realitas penggunaan *game online* di kalangan mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan angkatan 2017 yakni berupa bentuk *game online* yang digemari adalah *game online mobile legend* yaitu *game*

---

<sup>5</sup> Salim, Agung., "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa Jurusan Pai Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Alaudin" Makassar, 2016, Hlm.4

petualangan atau peperangan dengan grafis yang sangat *smoot*. Oleh sebab itu, banyak mahasiswa yang menggunakan waktu belajar dan mengerjakan tugas kampus untuk bermain *game online* hingga berjam-jam dan lama kelamaan akan menjadi kecanduan. Akibatnya, mahasiswa melupakan banyak hal yang lebih penting seperti mengerjakan tugas, mengerjakan shalat, mengaji dan belajar.<sup>6</sup>

Melihat fenomena *game online mobile legend* yang sangat digemari mahasiswa IAIN Ambon Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan PAI beserta dampak-dampaknya, maka penulis merasa penting dan perlu untuk meneliti *game online* ini.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah penelitian meliputi.

1. Bagaimana realitas penggunaan *game online* di kalangan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Ambon?
2. Bagaimana ragam perilaku belajar mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam fakultas Ilmu tarbiyah dan keguruan IAIN Ambon tentang dampak *game online mobile legend* terhadap mahasiswa?
3. Bagaimana Dampak positif dan negatif *mobile legend* terhadap perilaku belajar mahasiswa PAI FITK IAIN Ambon?

---

<sup>6</sup> Observasi Awal Pada Mahasiswa Iain Ambon. 17 November 2020

### C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada yakni:

1. Untuk mendeskripsikan realitas penggunaan *game online* di kalangan mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Ambon.
2. Untuk mendeskripsikan ragam perilaku belajar mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Ambon.
3. Untuk mendeskripsikan dampak positif dan negatif *mobile legend* terhadap perilaku belajar mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Ambon.

### D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

#### 1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk menambah referensi terhadap kajian sosiologi terkait pengaruh *game online* terhadap perilaku belajar
- b. Sebagai bahan acuan dan referensi sebagai penelitian sejenis yang dilakukan dimasa yang akan datang.

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Menambah pemahaman masyarakat umum mengenai pengetahuan sosial agar meningkatkan mutu pendidikan masyarakat dan perkembangan teknologi.

- b. Memberikan pemahaman akan pengaruh *game online* terhadap perilaku belajar mahasiswa

#### **E. Definisi Operasional**

Agar tidak terjadi penafsiran yang keliru terhadap judul penelitian ini, maka dipandang perlu untuk menjelaskan kata-kata inti yang ada dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Pengertian *game online* adalah permainan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini seperti modem dan koneksi kabel.

Dan terjadi perilaku belajar mahasiswa di dalam game yaitu pemain dapat menikmati dalam bermain dan sehingga pemain mampu menguasai strategi dalam penyerangan dan pemain dapat mampu untuk berfikir dalam penyerangan di situ di ajarkan saling menolong dan saling membantu kerjasama dengan baik sehingga pemain dapat mudah dalam penyerangan pemain mempunyai kemampuan otak untuk mengasah atau menganalisis suatu menjadi lebih meningkat.

2. Perilaku belajar dapat diartikan sebagai sebuah aktivitas belajar. Sebenarnya konsep dan pengertian belajar itu sangat beragam tergantung dari setiap pandang seseorang yang mengamatinya. Belajar sendiri diartikan sebagai perubahan yang secara relative berlangsung lama pada perilaku yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman

Perilaku belajar mahasiswa di dalam akademik yaitu mahasiswa pemain *game online mobile legend* lebih mudah untuk bersosial dengan teman sebangkunya berkomunikasi dengan baik tetapi ada juga pemain dalam akademik yang selalu duduk di belakang memilih untuk bermain dari pada mengikuti proses belajar mengajar.

### 3. Dampak *Game Online*

Menurut Dr.Gumilar S.Pd. mengatakan bahwa kecanduan *game online* juga dapat mengubah perilaku yang tidak wajar para pecandu *game* ini biasanya akan mengalami kecemasan dan kegelisahan saat untuk berhenti bermain *game online*

## F. Fokus Penelitian

Agar penelitian ini tidak meluas maka peneliti perlu memberikan fokus penelitian, adapun fokus penelitian tentang *game online mobile legend* yaitu :

### 1. *Mobile Legend*

Merupakan *game online* yang dapat dimainkan secara *online* dengan hero yang berbeda beda misalnya saja *need for speed under cover* dan GTA V yang dapat dimainkan secara *online* dari PC *mobile phone/gadget/smartphone,konsol* ps4 maupun xbox 360 (ps4 dan xbox 360 merupakan *hardware console game* yang memiliki konektifitas ke internet sehingga dapat bermain secara *online*), contohnya adalah *Grand Theft Auto V (GTAV)*.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Tipe Penelitian**

Tipe penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran tentang suatu fakta, gejala dan keadaan objektif yang terjadi di lapangan.<sup>36</sup> Dalam hal ini peneliti akan mendeskripsikan dampak *game online mobile legend* terhadap perilaku belajar mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan IAIN Ambon.

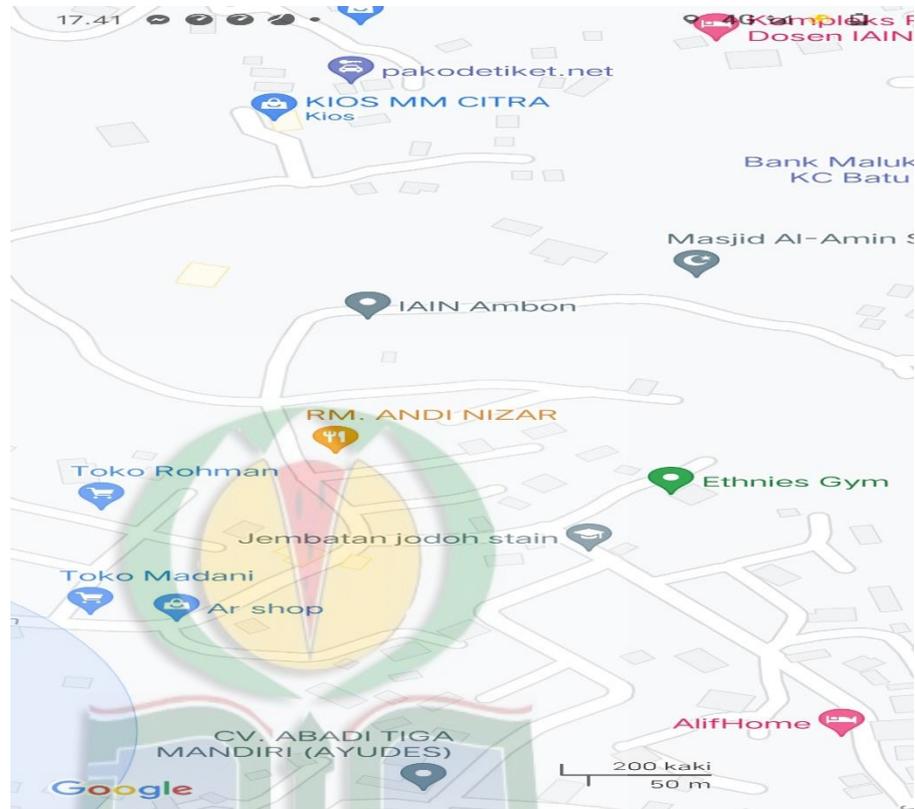
#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat penelitian ini adalah kampus atau kos-kosan tempat saya tinggal dan tempat warnet disekitaran kampus jurusan pendidikan agama islam Fakultas Ilmu Tarbiyah Keguruan IAIN Ambon. Penelitian ini dekat dengan kos-kosan mahasiswa. Yang berada di daerah stain jembatan jodoh dan tempat para pelajar yang menuntut ilmu di kampus IAIN Ambon yang tempatnya dekat dengan kampus.

---

<sup>36</sup> Lexsi J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya. 2006 ).H. 11.

a. Lokasi maps google jalan menuju kampus IAIN Ambon



Dipilihnya wilayah tersebut sebagai daerah penelitian dikarenakan adanya pertimbangan. Dalam hal kegemaran bermain *game* dalam artian di daerah kos-kosan tempa tinggal atau di luar kampus jurusan pendidikan agama islam banyak penggemar *game* online.

1. Lokasi tempat pengambilan data akan membantu proses penelitian
2. Tempat kampus IAIN Ambon jurusan pendidikan agama islam fakultas Ilmu tarbiyah cukup banyak mahasiswa IAIN Ambon yang gemar bermain *game online* yang tidak mengenal waktu dan sehingga melupakan waktu kuliah dan waktu salat.

### C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 6 mahasiswa yang ada di kampus Fakultas Ilmu tarbiyah dan keguruan Iain Ambon Jurusan Pendidikan Agama Islam.

### D. Teknik pengumpulan data

#### 1. Pengamatan ( observasi )

Observasi dalam konsep yang sederhana adalah sebuah proses atau kegiatan awal yang di lakukan oleh peneliti dalam rangka mengetahui kondisi, realitas yang terjadi di lapangan atau pengamatan langsung terhadap objek untuk mengetahui keberadaan objek, situasi, konteks, dan maknanya dalam upaya mengumpulkan data penelitian, terkait dengan penelitian tentang dampak game online terhadap prilaku belajar mahasiswa IAIN Ambon Jurusan Pendidikan Agama Islam maka observasi yang dilakukan oleh peneliti ini adalah observasi atau pengamatan secara langsung di lingkungan kampus IAIN Ambon secara menyeluruh guna mengetahui lingkungan fisik atau psikis terkait kepribadian secara khusus terhadap mahasiswa maupun teman sebaya. Dalam observasi awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum adanya virus corona atau COVID-19 proses belajar mengajar berjalan hingga baik dan hingga proses belajar mengajar diadakan *online* dan banyak mahasiswa menyempatkan liburan untuk bermain *game* hingga melupakan kuliah *online*

-Dalam observasi yang dilakukan oleh peneliti mengamati terhadap mahasiswa yang bermain *game online* yang berada dalam jurusan

pendidikan agama islam maupun diluar kampus seperti di kos-kosan maupun ditempat warnet dengan melakukan obsevarsi awal yaitu pada tanggal 05 maret 2021

## 2. Wawancara

Dalam penelitian ini wawan cara sangat diperlukan dan dilakukan guna mendapatkan data-data terkait dengan dampak *game online* terhadap psikologi kepribadian mahasiswa di lingkungan kos-kosan pendidikan dan masyarakat. Proses wawancara yang dilakukan dalam rangka memperkuat data-data saat pengamatan ( Observasi ) yang telah dilakukan sebelumnya oleh peneliti dalam proses wawancara , peneliti memberikan keleluasan kepada para informan dalam menjawab semua pertanyaan yang diajukan oleh peneliti. Wawancara dalam penelitian ini diajukan untuk memperoleh data yang valid tentang dampak game online terhadap mahasiswa IAIN Ambon.

Dalam wawancara yang dilakukan oleh peneliti informan kunci terdiri dari mahasiswa IAIN Ambon.

-Terkait dengan wawancara disini ialah bagaimana peneliti mendapatkan informasi terkait dengan dampak game online terhadap perilaku belajar mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan IAIN Ambon

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu pengambilan gambar dan data mengenal hal-hal yang terjadi dan disusun saat penelitian terjadi dan dokumentasi

dalam penelitian ini merupakan yang sangat penting sebagai pelengkap dari metode observasi wawancara berupa catatan lapangan yang dilakukan metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang paramahasiswa yang bermain game online di lingkungan kampus IAIN Ambon.

-Dokumentasi ini terkait dengan foto-foto maupun transkrip wawancara sebagai bukti bahwa peneliti melakukan penelitian tentang dampak *game online* terhadap perilaku belajar mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan IAIN Ambon.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian ini pengolahan data yang dilakukan meliputi mereduksi data, menyajikan data, serta menarik kesimpulan. Pengolahan data dimulai dengan menoleh seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, yaitu wawancara pengamatan yang sudah tak dituliskan dalam catatan lapangan, dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar, foto dan sebagainya setelah dibaca, dipelajari, dan ditelaah, langkah berikutnya adalah mengadakan reduksi data yang dilakukan dengan jalan rangkuman yang inti, proses dengan pernyataan pernyataan yang perlu dijaga sehingga tetap berada di dalamnya. Langkah selanjutnya adalah menyusun dalam satuan-satuan tahap akhir dari analisis data ini adalah mengadakan pemeriksaan keabsahan data.

## **F. Reduksi Data**

Dalam penelitian ini, aspek-aspek yang direduksi adalah hasil observasi atau wawancara terkait dengan dampak, factor-factor yang mempengaruhi Cara mengatasi peserta mahasiswa yang kecandua bermain game online terkait dengan psikologi kepribadian mahasiswa IAIN Ambon. Pemenuhan aspek-aspek tersebut dapat memudahkan peneliti dalam melakukan penyajian data dan berujung pada penarikan kesimpulan dari hasil peneliti ini.

## **G. Penyajian data**

Sebagaimana dengan proses produksi data, penyajian data dalam penelitian ini tidaklah terpisah dari analisis data. Hal yang peneliti yang dilakukan dalam proses penyajian data pada penelitian ini adalah mendiskripsikan secara umum hasil penelitian dimulai dari hasil lokasi penelitian yang tergambar secara umum yang tergambar melalui aktifitas sosial, pendidikan dan agama. Setelah penyajian gambaran umum lokasi penelitian yang dimaksud, maka peneliti menyajikan atau mendiskripsikan dampak game online terhadap psikologi kepribadian peserta didik terutama dampak yang sangat menonjol dalam proses pembelajaran di kampus terutama dalam hal kedisiplinan kepribadian yang baik, santun dan taat pada aturan kampus.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Realitas penggunaan *game online* dikalangan mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah sebenarnya realitas penggunaan *game online* dikalangan mahasiswa cukup lumayan banyak yang bermain *game online* terkadang ada juga mahasiswa yang bermain secara sendiri di kos-kosan atau didalam rumah ada juga di wilayah kampus memainkannya dengan sekelompok kecil yaitu dengan mengejar point dalam *game* tersebut mahasiswa bermain dalam kampus yaitu ditempat tunggu yang tersedia waifi atau juga di kantin untuk memainkan *game online* itu sendiri maupun secara kelompok mahasiswa memainkan *game online* terkadang hingga larut malam sehingga melupakan waktu untuk istirahat atau waktu untuk melaksanakan shalat mengaji karna sistem *game online* bisa membuat ketagihan atau disebut dengan kecanduan.
2. Ragam perilaku belajar mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Ambon yaitu yang ditimbulkan oleh *game online* ini adalah perubahan perilaku belajar mahasiswa yang awalnya rajin datang pergi ke kampus, tidak pernah terlambat dengan seiring waktu berubah menjadi mahasiswa yang sering datang terlambat

dengan berbagai macam alasan dan salah satu alasannya adalah bergadang bermain *game online*, memiliki sikap yang tidak terpuji seperti pendiam dalam kelas tidak mengerjakan tugas dan selalu meninggalkan waktu untuk melaksanakan shalat atau mengaji mainkan *game* dalam jam perkuliahan berlangsung dimodalkan duduk dibelakang sendiri dan jika di ajak bicara tidak menyambung.

### 3. Dampak negatif dalam bermain *game online mobile legend*.

#### 1) Tidak Di Siplin

perilaku tidak disiplin di tunjukan seringnya mahasiswa terlambat masuk kelas saat pembelajaran sudah berlangsung

#### 2) Malas Dalam Beribadah

Hal yang sering terjadi saat mahasiwa harus mengaji atau shalat tetapi malah mengabaikanya atau malas malas untuk mengerjakanya malah mementingkan untuk bermain *game mobile legend*

#### 3) Komunikasi Terhambat

Permainan *mobile legend* tidak jarang meng hambat komunikasi langsung maupun tidak langsung misalnya mendapat telepon dari orang tuanya sedangkan pemain sedang berada dalam zona permainan bahkan pemain akan mengacuhkan telpon masuk atau chat yang masuk bahkan pemain akan membuat mode “*jangan ganggu*”

- Dampak Positif Dalam Bermain Game *Online Mobile Legend*

1) Mahir Dalam Teknologi

*Mobile legend* adalah salah satu *game online* yang harus dimainkan dengan adanya kecepatan jaringan *online* berbasis teknologi

2) Media Hiburan

Memainkan *game mobile legend* akan merasakan senang dan menghilangkan rasa bosan dan rasa jenuh di karenakan di dalam permainan akan mempunyai teman akrab di Indonesia maupun di luar Indonesia

3) Bekerja Sama

Memainkan permainan *game* akan melatih pemain untuk melatih kesabaran ataupun bekerja sama dalam menyerang untuk meraih kemenangan dalam *game*

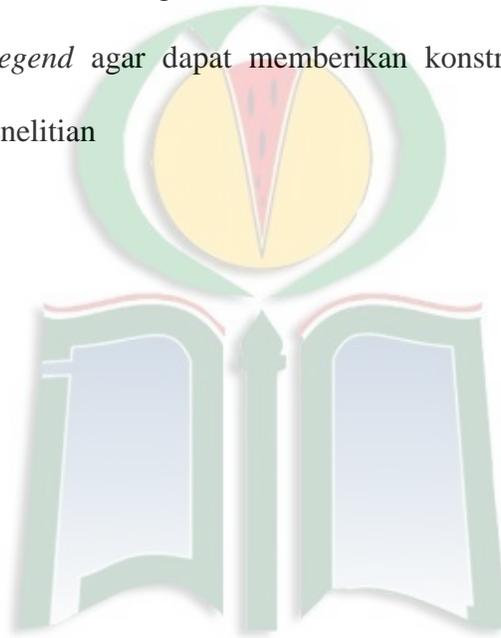
## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat penulis sampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Orangtua

Diperlukan pengawasan secara langsung dari orang terdekat untuk mendampingi pemain *game online* agar tidak terjadinya kecanduan dalam *game onlie* agar tidak terjadinya pengaruh buruk dalam belajar

2. Kepada Mahasiswa yang bermain *game online* yang sudah menjadikan *game* sebagai kebutuhan agar mengurangi bermain agar tidak terjadinya ketagihan dalam bermain game agar tidak dapat memberikan dampak yang merugikan diri seorang atau kepada orang lain
3. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk lebih memberikan lebih banyak lagi penjelasan mengenai kecanduan mahasiswa terhadap *game online mobile legend* agar dapat memberikan kontributor yang lebih banyak dalam penelitian



## DAFTAR PUSTAKA

Alwathan Ambon Studi Kasus Siswa Kelas 10 Nautika Kapal Penangkap Ikan/Nkpi”.,(2020) Thesis. Ambon., Pascasarjana Iain Ambon

Albima Rama Sutharto.,” Skripsi Fenomena Game Online Mobile Legend Dikalnan Mahasiswa Studi Kasus Universitas Sumatra Utara”.,Sumatera” Universitas Sumatera Utara, Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, 2018

Ahmad Arif & Fajriani Khoirudin.,”Perilaku Belajar Peserta Didik Ditinjau Dari Pola Asuh Otoriter Orangtua”Jurnal, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Uin Alaudin., Makassar,.

Asihria Andini,Jurnal,”Perilaku Pemain Game Online Mobile Legenddi Kalangan Mahasiswa”(Kota Tanjung Pinang,Universitas Maritim Raja Ali Haji,2019)

Antonim Tri Setio Nugroho, “Definisi Game Dan Jenis-Jenisnya”Official Website Of Antonim Tri Setio Nugroho.  
[Http://Chikhungunya.Wordpress.Com/2011/05/26/Definisi-Game-Dan-Jenis-Jenisnya/](http://Chikhungunya.Wordpress.Com/2011/05/26/Definisi-Game-Dan-Jenis-Jenisnya/) ( Minggu, 09, 01:29 ).

Albima Rama Sudharto”Fenomena Game Mobile Legend Dikalangan Mahasiswa Studi Kasus Mahasiswa Iniversitas Sumatera Utara”

Universitas Sumatera Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik,  
Medan, 2018

Ahmad Afif,"Perilaku Belajar Peserta Didik Ditinjau Dari Dari Pola Asuh  
Otoriter Orang Tua"2016.Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin  
Alauludin Makasar.

Asri Badiningsih, *belajar dan perkembangan*, (Jakarta: Kineka Cipta,  
2005)

Adin mahasiswa Pai pada tanggal 05 maret 2021

(Ambon) pada tanggal 08 maret 2021

Ahmad Husen Munandar Mahasiswa (pendidikan Agama Islam fakultas  
ilmu tarbiyan dan keguruan Iain Ambon), pada tanggal 08 maret  
2021

Adin Mahasiswa (Pendidikan Agama islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan  
Keguruan Iain Ambon), pada tanggal 05 maret 2021

Ali Ahmad mahasiswa PAI kelas A semester 8 tanggal 05 maret 2021

Della Nur Wijiarti,Jurnal Skripsi(Dampak Penggunaan Game Online  
Terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris.2016)

Din Pendidikan (Cet. V;Jakarta:Universitas Terbuka,2002),

Devita Rani”Skripsi” ”Dampak Game Online Mobile Legend Terhadap Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Medan Area”2018,

Eko Khoerul, “Prilaku Belajar” Official Website Of Eko Khoeruln ,  
[Http://EkoKhoeruln.blogspot.co.id/2013/11/Prilaku-Belajar\\_12.html](http://EkoKhoeruln.blogspot.co.id/2013/11/Prilaku-Belajar_12.html)(30agustus 2016).

Eri Khoeriyah. “Makalah Perilaku Belajar” Official Website Of Eri Koeriyah. [Http://Nkhoeriyah.blogspot.co.id/2014/09makalah-Prilaku-Belajar.html](http://Nkhoeriyah.blogspot.co.id/2014/09makalah-Prilaku-Belajar.html)(1 Oktober 2016).

Ida Ariani.,”Dampak Game Online Terhadap Perilaku Peserta Didik Di Smk<sup>1</sup> Bahrul Ulum”Skripsi”Game Mobile Legend Dikalangan Mahasiswa Uin Sunan Ampel Surabaya”Fakultas Ushuludin Dan Filsafat Islam Negri Sunan Ampel”2018,

Iskandar. *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Sosial ( Kuantitatif Dan Kualitatif)*. (Jakarta:Gaung Persarda Press,2010 ).

Jonathan Lukas,Jaringan Komputer(Cet.I;Yogyakarta:Graha Ilmu, 2006)

Listiorini”Istilah Dalam Mobile Legend”2020”Di Kutip Dari”[https://Carisinyal.Com/Istilah -Di-Mobile-Legend/](https://Carisinyal.Com/Istilah-Di-Mobile-Legend/) Pada 19 Febuari 2021

Lexsi J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya. 2006 )

Melwin Safrizal, *Pengantar Jaringan Komputer*(Edisi 1:Yogyakarta:Cv Andi Offset, 2005)

Peter Salim, Yenny Sali, *Kamus Bahasa Indonesia* (Jakarta:Universitas Terbuka,2002),

Purwari Wiwit.,”Penelitian Hubungan Antara Perilaku Bejar Siswa Dalam Pembelajaran Ekonomi Dengan Hasil Belajar Siswa Di SMA”, 2016, Universitas Tanjung Pura Pontianak, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Ratna Yudhawati, Dkk, *Teori-Teori Psikoklogi Pendidikan* (Cet. I;Jakarta:Pt. Prestasi Pustakaraya,2011),

Rizki Ichwan Faozani, “Makalah Tentang Game” Official Website Of Riki Ichwan Faozani.  
[Http://rif03.blogspot.co.id/2013/04/makalah-tentang-game.html](http://rif03.blogspot.co.id/2013/04/makalah-tentang-game.html)  
( Minggu, 09, 10:30)

Ryan Fahmi.,” Jurnal Penngaruh Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Konten Obrolan Mahasiswa” Surakarta., Universitas Sebelas Maret, Ilmu Komunikasi.,2019.

Ryan Fahmi”Pengaruh Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap  
Konten Obrolan Mahasiswa”Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik  
Universitas Sebelas Maret Surakarta”2019,

