

DAMPAK KECANDUAN GAME MOBILE LEGENDS TERHADAP PERILAKU SOSIAL SANTRI DI DAYAH DARUL FITYAN KOTA BANDA ACEH

Miftahul Jannah

Sekolah Tinggi Agama Islam Nusantara Banda Aceh

E-mail:

miftahul10@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Received : 21-12-2025

Revised : 25-12-2025

Accepted : 29-12-2025

KEYWORDS:

Game addiction

Mobile Legends Century

Social behavior

Santri

Islamic boarding school.

ABSTRACT

This study aims to analyze the impact of Mobile Legends game addiction on the social behavior of santri at Dayah Darul Fityan, Banda Aceh, within the context of Islamic boarding school education. The research employed a qualitative descriptive approach, with data collected through in-depth interviews, participant observation, and documentation involving 14 informants consisting of 10 santri, 2 dayah teachers, 1 english teacher and 1 dayah leader. Data analysis was conducted through data reduction, data display, and conclusion drawing, while data validity was ensured using source triangulation. The findings reveal that the intensity of Mobile Legends use among santri varies, ranging from controlled recreational use to tendencies toward addiction. Excessive gaming was found to influence social behavior, including reduced direct social interaction, emotional instability, decreased discipline in worship and learning activities, and weakened concentration during religious study sessions. However, controlled game use also showed positive potential in enhancing teamwork and social bonding. These findings highlight the importance of institutional regulation, continuous guidance from educators, and self-awareness among santri in managing digital behavior within Islamic educational institutions.

RIWAYAT ARTIKEL

Received : 21-12-2025

Revised : 25-12-2025

Accepted : 29-12-2025

KATA KUNCI:

Kecanduan game

Mobile Legends

Perilaku sosial

Santri

Dayah

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak kecanduan game Mobile Legends terhadap perilaku sosial santri di Dayah Darul Fityan Kota Banda Aceh dalam konteks pendidikan pesantren. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi terhadap 14 informan yang terdiri atas 10 santri, 2 guru dayah, 1 orang guru bahasa Inggris dan 1 pimpinan dayah. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain

Mobile Legends di kalangan santri bervariasi, mulai dari penggunaan sebagai hiburan hingga kecenderungan kecanduan. Kecanduan game berdampak pada perubahan perilaku sosial santri, seperti berkurangnya interaksi sosial langsung, ketidakstabilan emosi, menurunnya kedisiplinan ibadah dan kegiatan belajar, serta melemahnya fokus saat pengajian, meskipun penggunaan yang terkontrol juga memiliki potensi positif dalam memperkuat kerja sama dan relasi sosial. Temuan ini menegaskan pentingnya regulasi lembaga, pembinaan berkelanjutan oleh guru, dan kesadaran diri santri dalam menghadapi tantangan budaya digital di lingkungan dayah.

PENDAHULUAN

Dayah Darul Fityan Kota Banda Aceh merupakan lembaga pendidikan Islam berbasis *dayah modern* yang menyelenggarakan pembinaan keilmuan, spiritual, dan sosial bagi santri yang berstatus sebagai mahasiswa dan diasramakan. Model pendidikan ini menempatkan santri dalam lingkungan religius yang terstruktur, dengan penekanan pada pengajian kitab, pembinaan akhlak, serta pembentukan kepribadian Islami yang seimbang antara dimensi intelektual, spiritual, dan sosial. Dalam perspektif pendidikan Islam, tujuan utama pendidikan tidak hanya mencetak individu yang cerdas secara akademik, tetapi juga membentuk manusia berakhlak mulia (*insān kāmil*) yang mampu membangun relasi sosial secara harmonis (Hasan, 1995; Nata, 2016). Namun, transformasi teknologi digital dan penetrasi budaya populer, termasuk game online, menghadirkan tantangan baru bagi sistem pendidikan Islam, khususnya dalam menjaga kualitas perilaku sosial santri di era digital.

Seiring pesatnya perkembangan teknologi informasi, permainan daring berbasis mobile seperti Mobile Legends menjadi salah satu bentuk hiburan yang sangat populer di kalangan remaja dan mahasiswa. Akses yang mudah, fitur kompetitif, serta sistem permainan berbasis tim menjadikan Mobile Legends tidak hanya sebagai sarana rekreasi, tetapi juga berpotensi menimbulkan kecanduan apabila dimainkan secara berlebihan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online berkorelasi negatif dengan aspek psikososial peserta didik, termasuk penurunan perhatian belajar, gangguan interaksi sosial, serta perubahan perilaku sehari-hari ((Pamukti et al., 2024; Fitriani et al., 2025). Dalam konteks pendidikan Islam, kondisi ini menjadi persoalan serius karena perilaku sosial seperti adab berinteraksi, kepedulian, dan tanggung jawab kolektif yang merupakan bagian integral dari tujuan tarbiyah Islamiyah.

Sejumlah penelitian kuantitatif telah mengungkap dampak negatif Mobile Legends terhadap perilaku sosial peserta didik. Muna et al., (2024) menemukan bahwa intensitas bermain Mobile Legends berpotensi mengganggu pola interaksi sosial siswa, meskipun tingkat dampaknya bergantung pada durasi dan frekuensi bermain. Temuan serupa disampaikan oleh Allwasy & Saputro (2025) yang menunjukkan bahwa variasi perilaku sosial siswa sekolah dasar secara signifikan dipengaruhi oleh intensitas bermain Mobile Legends. Dalam konteks lembaga pendidikan Islam, Masrukin & Wasito (2024) menegaskan bahwa kecanduan game online dapat memicu kecenderungan adiksi, perilaku menantang, serta melemahnya kontrol diri santri Madrasah Diniyyah, meskipun peran lingkungan religius memiliki potensi mitigatif. Studi-studi ini mengindikasikan bahwa game online bukan sekadar fenomena hiburan, tetapi telah menjadi isu pedagogis dan sosial yang layak mendapat perhatian serius.

Namun demikian, sebagian besar penelitian yang ada masih berfokus pada hubungan sebab-akibat secara kuantitatif, dengan penekanan pada intensitas bermain dan perubahan perilaku yang terukur secara statistik. Penelitian Pamukti et al., (2024), misalnya, menyoroti penurunan perhatian belajar santri akibat kecanduan game online, sementara Fitriani et al., (2025) mengaitkan kecanduan Mobile Legends dengan penurunan prestasi belajar. Di sisi lain, Alfifi (2025) menelaah dampak kecanduan game online dari perspektif komunikasi interpersonal dalam keluarga. Meskipun memberikan kontribusi penting, penelitian-penelitian tersebut belum sepenuhnya menggambarkan bagaimana dan mengapa kecanduan Mobile Legends memengaruhi perilaku sosial santri, khususnya santri mahasiswa yang hidup dalam sistem asrama dan pengajian seperti di Dayah Darul Fityan.

Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian (research gap) yang signifikan, terutama dalam hal pemahaman mendalam mengenai pengalaman subjektif santri, dinamika sosial keseharian di lingkungan dayah, serta mekanisme internal dan eksternal yang menyebabkan perubahan perilaku sosial akibat kecanduan Mobile Legends. Penelitian kualitatif masih relatif terbatas dalam mengungkap proses, makna, dan konteks sosial-religius yang melatarbelakangi fenomena tersebut. Padahal, pendekatan kualitatif sangat relevan untuk menjawab pertanyaan “bagaimana” dan “mengapa” kecanduan game online memengaruhi perilaku sosial santri dalam lingkungan pendidikan Islam yang khas (Creswell & Poth, 2016). Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis secara mendalam dampak kecanduan game Mobile Legends terhadap perilaku sosial santri di Dayah Darul Fityan Kota Banda Aceh

Signifikansi penelitian ini terletak pada kontribusinya untuk: (1) Memberikan pemahaman empiris tentang tingkat kecanduan game dan manifestasinya dalam perilaku sosial santri di

lingkungan pendidikan agama; (2) Mengidentifikasi bentuk-bentuk konkret dampak negatif yang muncul, sehingga dapat menjadi dasar diagnosis bagi pengasuh pesantren dan orang tua; (3) Merumuskan rekomendasi penanganan yang kontekstual dan selaras dengan nilai-nilai pesantren, untuk mendukung upaya preventif dan kuratif dalam mengatasi kecanduan game, sekaligus memperkuat ketahanan karakter santri di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, yang bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena kecanduan game Mobile Legends serta dampaknya terhadap perilaku sosial santri dalam konteks pendidikan Islam. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berupaya menggali makna, pengalaman subjektif, serta dinamika sosial yang tidak dapat direduksi menjadi angka atau hubungan statistik semata (Creswell & Poth, 2016). Desain studi kasus relevan digunakan karena penelitian difokuskan pada satu konteks spesifik dan terikat (*bounded system*), yaitu Dayah Darul Fityan Kota Banda Aceh, yang memiliki karakteristik khas sebagai lembaga pendidikan Islam berbasis asrama (Yin, 2018).

Penelitian ini dilaksanakan di Dayah Darul Fityan Kota Banda Aceh, sebuah lembaga pendidikan Islam yang menerapkan sistem *boarding school* bagi santri yang berstatus mahasiswa. Santri diwajibkan mengikuti pengajian rutin, pembinaan akhlak, serta aktivitas sosial-keagamaan di lingkungan dayah, di samping menjalani perkuliahan formal di perguruan tinggi. Konteks ini penting karena intensitas interaksi sosial yang tinggi dalam sistem asrama memungkinkan peneliti untuk mengamati secara langsung perubahan perilaku sosial santri akibat kecanduan game online, khususnya Mobile Legends, dalam kehidupan sehari-hari.

Subjek penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan informan secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2013; Patton, 2014). Informan dalam penelitian ini berjumlah 14 orang, yang terdiri atas: 10 orang santri Dayah Darul Fityan yang berstatus mahasiswa dan aktif bermain Mobile Legends, 2 orang guru dayah, 1 orang guru Bahasa Inggris serta 1 orang pimpinan dayah.

Santri dipilih berdasarkan kriteria yang meliputi: memiliki kebiasaan bermain Mobile Legends secara rutin, menunjukkan indikasi penggunaan intensif atau kecenderungan kecanduan, seperti kesulitan mengontrol waktu bermain, dan berdomisili di asrama dayah. Sementara itu, Guru dayah dan pimpinan dayah dipilih sebagai informan pendukung untuk memperoleh perspektif kelembagaan dan pedagogis terkait perubahan perilaku sosial santri. Jumlah informan

tersebut dinilai memadai dalam penelitian kualitatif karena telah memenuhi prinsip kecukupan dan kedalaman data, bukan representasi statistic (Moleong, 2007).

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dan studi dokumentasi. Wawancara mendalam dilakukan secara semi-terstruktur kepada seluruh informan untuk menggali pengalaman santri terkait kebiasaan bermain Mobile Legends, motivasi bermain, intensitas penggunaan, serta dampaknya terhadap perilaku sosial, seperti interaksi antar-santri, kedisiplinan, dan partisipasi dalam kegiatan keagamaan. Wawancara dengan guru dan pimpinan dayah difokuskan pada pengamatan mereka terhadap perubahan perilaku sosial santri serta upaya pembinaan yang dilakukan. Observasi dilakukan secara nonpartisipatif di lingkungan dayah untuk mengamati pola interaksi sosial santri, keterlibatan dalam pengajian, kepatuhan terhadap aturan asrama, serta penggunaan gawai dalam kehidupan sehari-hari. Observasi ini berfungsi untuk mengonfirmasi dan memperkuat data hasil wawancara (Marshall & Rossman, 2014). Studi dokumentasi dilakukan dengan menelaah dokumen resmi dayah, seperti tata tertib santri, jadwal kegiatan pengajian, dan kebijakan penggunaan gawai, guna memperoleh data kontekstual yang mendukung analisis penelitian.

Analisis data dilakukan secara simultan dan berkesinambungan dengan menggunakan model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña, yang meliputi tahap reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (Miles et al., 2014). Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi dan memfokuskan data yang relevan dengan dampak kecanduan Mobile Legends terhadap perilaku sosial santri. Data kemudian disajikan dalam bentuk narasi tematik yang menggambarkan pola perilaku, faktor penyebab, dan dinamika sosial yang terjadi. Tahap akhir berupa penarikan kesimpulan dilakukan secara reflektif dengan terus memverifikasi temuan terhadap data lapangan untuk menjaga konsistensi dan validitas interpretasi.

Keabsahan data dijamin melalui penerapan uji kredibilitas, yang meliputi triangulasi sumber dan teknik, *member check*, serta perpanjangan keikutsertaan peneliti di lapangan (Lincoln, 1985). Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari santri, guru dayah, dan pimpinan dayah, sedangkan triangulasi teknik dilakukan melalui perbandingan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. *Member check* dilakukan dengan mengonfirmasi hasil temuan sementara kepada informan untuk memastikan kesesuaian antara data yang disampaikan dan interpretasi peneliti.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Umum dan Konteks Lokasi Penelitian

Dayah Darul Fityan memiliki visi untuk “*menjadikan lulusan Dayah Darul Fityan sebagai alumni yang unggul, mandiri, berakhlak mulia, dan berwawasan modern dengan berbasis pada pemahaman Islam yang wasathiyah.*” Visi ini mencerminkan orientasi pendidikan yang menekankan keseimbangan antara penguasaan ilmu, penguatan akhlak, dan kemampuan beradaptasi dengan perkembangan zaman.

Dayah Darul Fityan adalah sebuah lembaga pendidikan Islam berbasis asrama (*boarding school*) yang terletak di Jalan Tgk. Meulagu, Desa Tibang, Kecamatan Syiah Kuala, Kota Banda Aceh. Dipimpin oleh Dr. Tgk. Jamaluddin Thaib, M.A., dayah ini didirikan pada tahun 2021 dengan filosofi sebagai respons terhadap kebutuhan pengembangan sumber daya manusia yang berdaya saing dan berkarakter Islami di Aceh. Konsep utamanya adalah *dayah terpadu*, yang mengintegrasikan sistem pendidikan tradisional dayah dengan pendidikan tinggi formal melalui kerja sama dengan Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Nusantara (wawancara dengan pimpinan dayah, 14 Juli 2025).

Secara operasional, dayah ini menyelenggarakan pembinaan mahasantri yang komprehensif, mencakup aspek akademik, spiritual, dan sosial. Program pendidikannya secara khusus membuka akses bagi kelompok masyarakat kurang mampu, termasuk anak yatim, piatu, yatim piatu, korban konflik, serta anak-anak dari keluarga prasejahtera dari berbagai wilayah di Aceh. Melalui sistem boarding, mahasantri dibina secara intensif untuk mengembangkan potensi diri, karakter, dan keterampilan sesuai bakat masing-masing (wawancara dengan pimpinan dayah, 14 Juli 2025).

Hasil observasi dan dokumentasi lapangan pada periode penelitian (Februari 2025) mengungkapkan bahwa Dayah Darul Fityan menjalankan jadwal kegiatan yang sangat padat dan terstruktur. Rutinitas harian mahasantri meliputi pengajian kitab turats, perkuliahan formal jenjang S1, kewajiban salat berjamaah lima waktu, program tahfiz Al-Qur'an, muhadharah, kajian tafsir rutin serta program belajar Bahasa Inggris. Kegiatan pembelajaran intensif ini berlangsung pada waktu-waktu khusus, seperti pengajian Setiap malam Senin – Kamis ba'da Maghrib hingga pukul 21.00 WIB, pengajian pagi ba'da Subuh, muhadharah malam Jumat, serta pembelajaran tahfidz dan kajian tafsir pada pagi hari Jumat dan Sabtu. Seluruh rangkaian kegiatan ini dirancang untuk membentuk disiplin, tanggung jawab, dan perilaku sosial-religius yang kuat di kalangan mahasantri. Oleh karena itu, fenomena penggunaan game online di lingkungan yang demikian

ketat dan religius ini muncul sebagai sebuah kontras yang menarik untuk dikaji lebih dalam terkait dampaknya terhadap perilaku sosial santri.

Visi Dayah Darul Fityan adalah membentuk lulusan yang unggul, mandiri, berakhlak mulia, dan berwawasan modern dengan berbasis pemahaman Islam yang *wasathiyah* (moderat). Untuk mewujudkannya, misi dayah difokuskan pada penguatan iman dan takwa, penyelenggaraan pendidikan berkualitas yang berjiwa kewirausahaan, pengembangan tradisi keilmuan dayah yang moderat dan profesional, serta penyediaan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai (Dokumentasi Dayah Darul Fityan). Lingkungan pendidikan yang demikian inilah yang menjadi latar belakang sekaligus kontras bagi penelitian mengenai perilaku bermain game online di kalangan mahasantri.

2. Tingkat dan Pola Keterlibatan Santri dalam Game Mobile Legends

Hasil wawancara mendalam dengan sejumlah informan menunjukkan variasi yang signifikan dalam tingkat pengenalan dan intensitas bermain *Mobile Legends*. Meskipun mayoritas mahasantri mengenal dan pernah memainkannya, pola keterlibatan mereka terbagi menjadi beberapa kategori. Hafid Nuddin salah seorang mahasantri yang menyatakan keterlibatannya secara intensif. Ia mengaku telah bermain sejak tahun 2023 dan merasakan dorongan psikologis untuk bermain saat tidak mengakses game tersebut, mengindikasikan adanya keterikatan yang kuat. Pola serupa dengan durasi panjang dilaporkan oleh Aida, yang mengaku bermain sejak 2017 dengan durasi mencapai 5 jam per hari saat intens (wawancara, 22 Juli 2025).

Sementara mahasantri lain, seperti Jaini Indra Jamal dan Wildan memposisikan game ini sebagai sarana hiburan rekreasi untuk menghilangkan kejenuhan atau stres, dengan klaim bahwa durasi bermain mereka masih dalam kendali (wawancara, 15 Februari 2025). Namun, temuan observasi lapangan mengungkapkan bahwa klaim “pengendalian diri” ini sering kali bersifat subjektif dan tidak selalu sejalan dengan jadwal kegiatan dayah yang padat, menunjukkan adanya celah antara persepsi dan praktik. Di sisi lain, terdapat pula santri yang kurang tertarik bermain game, seperti Damai Sejahtera, yang memandang game online sebagai aktivitas yang tidak memiliki nilai prioritas dalam kehidupannya (wawancara, 19 Maret 2025).

Temuan ini menunjukkan keterlibatan santri Dayah Darul Fityan dalam *Mobile Legends* menunjukkan rentang yang beragam, mulai dari penggunaan rekreatif hingga pola dengan indikasi kecenderungan adiktif. Konteks sosial santri yang mayoritas berasal dari keluarga kurang mampu dan sebagai generasi Z turut membentuk dinamika ini. Bagi mereka, smartphone dan game merupakan akses terjangkau terhadap hiburan dan interaksi sosial modern, sekaligus

menjadi jendela keluar dari lingkungan dayah yang ketat. Fenomena ini menciptakan dialektika unik antara identitas sebagai bagian dari komunitas religius tradisional yang kolektif dan sebagai *digital native* yang hidup dalam ruang maya yang individualistis.

Secara teoretis, kondisi ini sejalan dengan konsep *behavioral addiction*, di mana aktivitas non-zat seperti game online memicu keterikatan psikologis melalui mekanisme *reward* yang berulang (Griffiths, 2005). Dalam konteks santri, game online berfungsi ganda: sebagai pelarian (*escape*) dari tekanan sosial-ekonomi sekaligus arena untuk meraih prestise virtual. Temuan ini memperluas penelitian sebelumnya Pamukti et al (2024) yang menyoroti dampak kognitif, dengan menunjukkan bahwa kecanduan game juga mengganggu tatanan sosial dan religius di dayah. Ketegangan antara budaya digital yang personal dan budaya pesantren yang kolektif terwujud dalam pengikisan waktu untuk pengajian, interaksi sosial langsung, dan ketaatan pada jadwal kegiatan.

3. Dampak Kecanduan Game Mobile Legends terhadap Perilaku Sosial Santri

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, kecanduan atau keterlibatan berlebihan dalam game Mobile Legends berdampak nyata terhadap perilaku sosial santri. Dampak yang paling sering muncul adalah penurunan kualitas interaksi sosial langsung, berkurangnya partisipasi dalam kegiatan pengajian, serta menurunnya kedisiplinan terhadap aturan dayah (Observasi, Februari 2025). Hafid Nuddin mengungkapkan bahwa bermain game menyebabkan berkurangnya interaksi sosial dan memicu emosi berlebihan (wawancara, 22 Juli 2025). Mahasantri lain, Aida juga mengkonfirmasi dampak ini, menyatakan bahwa asyiknya bermain game dapat membuat interaksi dengan teman sekamar sekalipun menjadi berkurang, serta memicu emosi dan kekesalan saat digangguHal ini sejalan dengan pengamatan guru dayah yang melihat munculnya sikap lalai, kurang fokus saat mengaji, dan menurunnya penghormatan terhadap guru.

Perspektif dari pihak guru semakin mengonfirmasi temuan ini. Tgk. Ridha Azhari menjelaskan bahwa santri yang kecanduan game cenderung duduk menjauh dari guru saat pengajian, tidak fokus dalam belajar, serta berpotensi meninggalkan kewajiban shalat berjamaah ((wawancara, 29 Juni 2025). Hal serupa juga disampaikan oleh Tgk. Alifiah yang memperkirakan sekitar 60% santri memiliki kecenderungan bermain game, meskipun tidak seluruhnya berada pada tingkat kecanduan berat (wawancara, 30 Juni 2025). Dampak sosial lain yang teridentifikasi adalah munculnya konflik verbal, penggunaan bahasa kasar saat bermain, serta kecenderungan menarik diri dari aktivitas sosial-keagamaan.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa santri dengan intensitas bermain Mobile Legends yang tinggi cenderung mengalami penurunan kualitas interaksi sosial langsung, berkurangnya partisipasi dalam kegiatan keagamaan, serta melemahnya kedisiplinan terhadap aturan dayah. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian Muna et al (2024) dan Allwasy & Saputro (2025) yang menunjukkan bahwa intensitas bermain Mobile Legends berhubungan erat dengan perubahan perilaku sosial siswa, seperti menurunnya kepedulian sosial dan meningkatnya kecenderungan menarik diri dari lingkungan sekitar.

Dalam perspektif pendidikan Islam, perilaku sosial santri merupakan cerminan dari internalisasi nilai akhlak dan adab. Ketika santri lebih terikat pada interaksi virtual dibandingkan interaksi nyata, maka proses pembentukan akhlak sosial berpotensi terganggu. Masrukin & Wasito (2024) menegaskan bahwa game online dalam konteks lembaga pendidikan keagamaan dapat memunculkan perilaku menantang, kurang hormat terhadap guru, serta melemahnya kontrol diri apabila tidak diimbangi dengan pembinaan yang kuat. Temuan penelitian ini memperkuat argumen bahwa kecanduan game Mobile Legends berimplikasi langsung terhadap dimensi adab dan relasi sosial santri.

4. Persepsi Santri terhadap Dampak Positif dan Negatif Game Mobile Legends

Hasil wawancara mengungkapkan persepsi yang beragam di kalangan mahasantri mengenai *Mobile Legends*. Meskipun dominan berdampak negatif, sebagian santri juga mengakui adanya dampak positif dari bermain Mobile Legends, khususnya dalam aspek hiburan dan relasi sosial virtual. Santri seperti Jaini Indra Jamal, Wildan, dan Aman Fitria menyatakan bahwa game dapat menjadi sarana melepas stres dan memperluas pertemanan (wawancara, 22 Juli 2025). Aida juga menyebut target bermainnya adalah sekadar “masuk” permainan, yang mengindikasikan unsur rekreasional. Sementara Muhammad Nazar dan Alqadar Jais juga menilai bahwa game memiliki dua sisi, yakni mampu mempererat hubungan sosial, tetapi berpotensi melalaikan kewajiban apabila tidak dikendalikan (wawancara, 22 Juli 2025).

Namun, persepsi terhadap dampak negatif tampak lebih kuat. Hampir seluruh informan menyatakan bahwa tanpa pengendalian waktu dan kesadaran diri, konsekuensi negatif akan mendominasi. Aida menyadari risiko “molor waktu” dalam melaksanakan kewajiban, sementara Nadi Barat dan Ramdani menegaskan bahwa game online cenderung membuang waktu produktif dan membuat lalai terhadap hal-hal yang lebih penting, seperti belajar dan ibadah (wawancara, 22 Juli 2025). Temuan ini menunjukkan adanya kesadaran kognitif santri mengenai risiko

kecanduan, meskipun kesadaran tersebut tidak selalu diikuti dengan perubahan perilaku yang konsisten.

Menariknya, hasil penelitian juga menunjukkan adanya persepsi ambivalen dari santri terhadap game Mobile Legends. Sebagian santri memandang game sebagai sarana hiburan, pelepas stres, dan media memperluas pertemanan. Temuan ini konsisten dengan pandangan Fitriani et al., (2025) yang menyatakan bahwa game online tidak sepenuhnya berdampak negatif, melainkan dapat memberikan kepuasan psikologis jangka pendek. Namun, kepuasan tersebut sering kali berujung pada pengabaian tanggung jawab belajar dan ibadah ketika tidak disertai kontrol diri.

Dari sudut pandang teori penggunaan dan kepuasan (*uses and gratifications theory*), santri menggunakan game untuk memenuhi kebutuhan emosional dan sosial tertentu. Akan tetapi, dalam konteks dayah, pemenuhan kebutuhan tersebut seharusnya diperoleh melalui aktivitas kolektif yang bernilai ibadah dan pendidikan karakter. Oleh karena itu, ambivalensi ini menunjukkan bahwa masalah utama bukan pada keberadaan game itu sendiri, melainkan pada ketidakmampuan sebagian santri mengelola waktu dan prioritas hidup secara proporsional.

5. Respons dan Peran Dayah dalam Menghadapi Fenomena Kecanduan Game

Temuan penelitian menunjukkan respons institusional yang aktif dari Dayah Darul Fityan terhadap fenomena keterlibatan santri dalam game online. Pimpinan Dayah Darul Fityan, Tgk. Jamaluddin Thaib, menegaskan bahwa kecanduan game online merupakan perilaku yang tidak sejalan dengan tujuan pendirian dayah. Menurutnya, game Mobile Legends dapat mengganggu ibadah, waktu belajar, dan pola hidup santri apabila tidak dikontrol. Dayah telah menyediakan berbagai program alternatif, seperti pelatihan public speaking dan pembinaan karakter, serta merencanakan pengetatan regulasi penggunaan handphone dengan pembatasan waktu yang jelas (Wawancara, 14 Juli 2025).

Peran guru dayah dalam pembinaan ini juga sangat sentral. Pendekatan yang diutamakan bersifat persuasif dan edukatif. Seperti diungkapkan Tgk. Alifiah dan Tgk. Ridha Azhari, upaya pembinaan dilakukan melalui nasihat, keteladanan, serta pendekatan individual kepada santri yang menunjukkan gejala kecanduan (wawancara, 30 Juni 2025). Guru Bahasa Inggris, Rifal Alfayed, juga menekankan pentingnya interaksi intensif antara guru dan mahasiswa untuk memastikan penggunaan handphone tidak mengganggu proses pembelajaran. Namun, menurut persepsi Aida, aturan dayah dinilai “fleksibel” asal santri tidak lalai pada kewajiban utamanya

((wawancara, 27 Juni 2025). Pandangan ini mengungkap adanya celah antara kebijakan formal dan persepsi mahasantri, yang dapat menjadi tantangan dalam implementasi yang konsisten.

Respons dayah yang bersifat preventif dan edukatif ini sejalan dengan pentingnya komunikasi interpersonal dan kontrol sosial dalam menangani kecanduan (Alfifi, 2025). Mempertimbangkan konteks mahasantri sebagai generasi Z dari latar belakang keluarga kurang mampu, pendekatan yang efektif tidak boleh hanya berupa larangan, tetapi harus diiringi dengan edukasi literasi digital dan penyediaan alternatif aktivitas yang konstruktif, sebagaimana juga disarankan oleh Aida agar sesama mahasantri pintar mengatur waktu berdasarkan kesadaran diri (wawancara, 23 Juli 2025).

Dalam perspektif pendidikan Islam, peran guru sebagai *murabbi* (pembimbing akhlak dan sosial) menjadi sangat penting. Lemahnya kontrol institusional yang konsisten dapat menyebabkan mahasantri mengembangkan perilaku yang menyimpang dari nilai-nilai inti dayah. Oleh karena itu, penguatan regulasi, pendampingan personal, dan integrasi literasi digital yang berlandaskan nilai-nilai Islam menjadi suatu keharusan agar teknologi tidak menggerus tujuan pendidikan.

6. Implikasi Teoritis dan Praktis Penelitian

Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian kecanduan game dengan memasukkan konteks pendidikan Islam berbasis pesantren/dayah, yang masih relatif terbatas dalam literatur. Temuan menunjukkan bahwa model kecanduan perilaku Griffiths relevan untuk menjelaskan fenomena kecanduan game di lingkungan religius, namun perlu dikontekstualisasikan dengan nilai spiritual dan budaya pesantren. Selain itu, penelitian ini menegaskan bahwa game online tidak dapat dipahami secara dikotomis sebagai perilaku menyimpang semata, melainkan sebagai fenomena sosial kompleks yang memiliki potensi edukatif sekaligus risiko destruktif.

Secara praktis, hasil penelitian ini mengimplikasikan perlunya pendekatan integratif dalam mengelola penggunaan game online di lingkungan dayah. Pertama, diperlukan regulasi penggunaan gawai yang jelas, konsisten, dan disertai pengawasan yang humanis. Kedua, pendidikan literasi digital berbasis nilai Islam perlu diintegrasikan ke dalam kurikulum dayah agar santri memiliki kesadaran etis dalam bermedia. Ketiga, penyediaan aktivitas alternatif yang positif, seperti pengembangan keterampilan, olahraga, dan seni, dapat menjadi strategi preventif untuk mengurangi ketergantungan pada game.

Di samping itu, peran guru sebagai *role model* sangat krusial dalam menanamkan disiplin dan manajemen waktu. Pendekatan bimbingan individual dan konseling berbasis kasih sayang terbukti lebih efektif dalam mengurangi kecenderungan adiktif dibandingkan hukuman semata.

7. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah informan relatif terbatas dan berfokus pada satu lembaga dayah, sehingga generalisasi temuan perlu dilakukan secara hati-hati. Kedua, data diperoleh melalui wawancara dan observasi tanpa pengukuran kuantitatif tingkat kecanduan, sehingga intensitas kecanduan belum dapat dipetakan secara numerik.

Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan melibatkan instrumen psikometrik kecanduan game, memperluas lokasi penelitian ke beberapa dayah atau pesantren, serta mengkaji efektivitas intervensi edukatif berbasis nilai Islam dalam mengelola perilaku digital santri. Dengan demikian, kajian tentang game online tidak hanya berhenti pada aspek problematis, tetapi juga mampu menawarkan model pengelolaan teknologi yang konstruktif dan berkelanjutan dalam pendidikan Islam.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa kecanduan game Mobile Legends di kalangan santri Dayah Darul Fityan Kota Banda Aceh merupakan fenomena nyata yang hadir sebagai konsekuensi dari penetrasi teknologi digital ke dalam lingkungan pendidikan pesantren. Tingkat keterlibatan santri dalam permainan Mobile Legends menunjukkan variasi, mulai dari penggunaan sebagai hiburan terbatas hingga kecenderungan adiktif yang berdampak pada perilaku sosial, kedisiplinan ibadah, serta konsentrasi belajar. Temuan ini menegaskan bahwa kecanduan game tidak semata-mata ditentukan oleh keberadaan teknologi, melainkan oleh kemampuan pengendalian diri, sistem pengawasan lembaga, serta pola pembinaan yang diterapkan oleh pendidik.

Secara empiris, penelitian ini menemukan bahwa kecanduan game Mobile Legends berimplikasi pada perubahan perilaku sosial santri, baik dalam bentuk menurunnya kualitas interaksi sosial nyata, munculnya sikap emosional dan agresivitas verbal, hingga melemahnya kepatuhan terhadap aturan dayah. Meskipun demikian, game online juga memiliki dimensi positif berupa penguatan kerja sama tim, komunikasi, dan jaringan pertemanan virtual, selama penggunaannya berada dalam batas yang terkendali. Dengan demikian, temuan penelitian ini menolak pandangan yang memosisikan game online secara tunggal sebagai perilaku menyimpang,

dan justru menunjukkan karakter ambivalen game sebagai media hiburan yang dapat bersifat konstruktif maupun destruktif tergantung pada konteks dan pengelolaannya.

Dari sisi teoretis, hasil penelitian ini mengonfirmasi relevansi teori kecanduan perilaku dan teori perilaku sosial dalam menjelaskan fenomena kecanduan game di lingkungan pendidikan Islam. Namun, penelitian ini juga memberikan kontribusi konseptual dengan menunjukkan bahwa kerangka teori tersebut perlu dikontekstualisasikan dalam nilai-nilai pesantren, khususnya dalam aspek spiritualitas, disiplin waktu, dan pembentukan akhlak. Dengan demikian, kecanduan game di lingkungan dayah tidak hanya dapat dipahami sebagai masalah psikologis individual, tetapi juga sebagai persoalan sosial-edukatif yang memerlukan pendekatan nilai dan budaya institusional.

Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini merekomendasikan agar lembaga dayah atau pesantren perlu mengintegrasikan pendidikan etika digital ke dalam sistem pembinaan santri, bukan sebagai bentuk penolakan terhadap teknologi, melainkan sebagai upaya pengelolaan yang selaras dengan tujuan pendidikan Islam. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan pendekatan metodologis yang lebih komprehensif, seperti penggunaan instrumen kuantitatif untuk mengukur tingkat kecanduan secara objektif serta memperluas konteks penelitian ke berbagai lembaga pendidikan Islam.

REFERENSI

- Alfifi, N. I. (2025). Komunikasi Interpersonal Orangtua Dan Anak Pecandu Game Online (Mobile Legend) Di Desa Karangrejo Kecamatan Purwosari Kabupaten Pasuruan. *Al-Muttaqin: Jurnal Studi, Sosial, Dan Ekonomi*, 6(1), 118–130. <https://doi.org/10.63230/almuttaqin.v6i1.256>
- Allwasy, A. M., & Saputro, B. (2025). Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas Atas Di Madrasah Ibtidaiyah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 482–496. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24220>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Sage publications.
- Fitriani, S., Aryani, R., & Sukmana, U. (2025). Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS SMP Al-Falah Kota Bekasi. *Ekopedia: Jurnal Ilmiah Ekonomi*, 1(3), 1465–1476. <https://doi.org/10.63822/56askv37>
- Griffiths, M. (2005). A ‘components’ model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197. <https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Hasan, L. (1995). Manusia dan pendidikan suatu analisa psikologi dan pendidikan. *Cet III. Jakarta. Al-Husna Zikra*.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of

empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278–296.
<https://link.springer.com/article/10.1007/s11469-011-9318-5>

Lincoln, Y. S. (1985). *Naturalistic inquiry* (Vol. 75). sage.

Marshall, C., & Rossman, G. B. (2014). *Designing qualitative research*. Sage publications.

Masrukin, A., & Wasito, W. (2024). Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Kepribadian Sosial Siswa. *Cons-Iedu*, 4(2), 368–378.
<https://doi.org/10.51192/cons.v4i2.1469>

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. (No Title).

Moleong, L. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.

Muna, N., Kanzunudin, M., & Ismaya, E. A. (2024). The Effect Of Mobile Legend Of Social Interaction. *Jurnal Dialektika: Jurnal Ilmu Sosial*, 22(2), 314–320.
<https://doi.org/10.63309/dialektika.v22i2.287>

Nata, D. H. A. (2016). *Ilmu pendidikan islam*. Prenada Media.

Pamukti, A., Nuqul, F. L., Alfain, S. N. I., & Hannani, R. (2024). The impact of online game addiction on student's attention. *Sabafa Journal of Islamic Communication*, 6(2), 35–44.
<https://doi.org/10.21111/sjic.v6i2.10558>

Patton, M. Q. (2014). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice*. Sage publications.

Sugiyono, S. (2013). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications*. Sage Thousand Oaks, CA.