DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP AKHLAK SISWA

ARTIKEL ILMIAH

Diajukan untuk Melengkapi Persyaratan Program Sarjana (S1) Pendidikan Agama Islam Fakultas Studi Islam dan Peradaban

Disusun Oleh:

AUFAR RIZQI

NIM: 20221550025

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS STUDI ISLAM DAN PERADABAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA

2026

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN JURNAL

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aufar Rizqi

NIM : 20221550025

Adalah mahasiswa Fakultas Studi Dan Peradaban Islam Universitas Muhammadiyah Surabaya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa jurnal yang saya tulis dengan judul "Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Akhlak Siswa" merupakan hasil karya saya sendiri.

Apabila kemudian hari ternyata jurnal ini merupakan karya orang lain, maka saya bersedia untuk menerima sanksi.

Surabaya, 16 April 2026

Yang Membuat Pernyataan,



Aufar Rizqi

NIM. 20221550025

LEMBAR PERSETUJUAN ARTIKEL/JURNAL

Artikel Jurnal oleh :

Nama : Aufar Rizqi

NIM : 20221550025

Judul : Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Akhlak Siswa

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 11 November 2025

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Dr. M. Bakhruddin, M.Pd.I	**Dr. Ika Puspitasari, M.Pd.I**
NIDN. 07818118002	**NIDN. 0703049103**

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam

Dr. Asrori, M.Pd.I.
NIDN. 0723058401

LEMBAR PENGESAHAN ARTIKEL/JURNAL

Skripsi yang disusun oleh :

Nama : Aufar Rizqi

NIM : 20221550025

Judul : Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Akhlak Siswa

Ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 22 Januari 2026

Tempat : Universitas Muhammadiyah Surabaya, Jl. Sutorejo No. 59 Surabaya Gedung At Tauhid Tower Lab PAI

Dan telah diterima sebagai persyaratan memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam.

Surabaya, 22 Januari 2026

Tim Penguji Skripsi

Penguji 1	Penguji 2	Penguji 3
Dr. M. Bakhruddin, M.Pd.I	**Dr. Ika Puspitasari, M.Pd.I**	**Dr. M. Arfan Mu'ammar, M.Pd.I**
NIDN. 07818118002	**NIDN. 0703049103**	**NIDN. 0703118404**

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Studi Dan Peradaban Islam
Universitas Muhammadiyah Surabaya

Dr. Thoat Setiawan, M.H.I
NIDN. 0707108602

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahi Rabbil ‘Alamiin, puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad Saw., beserta keluarga, sahabat, dan seluruh umatnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.pd.I)** pada Program Studi Agama-Agama, Fakultas Studi Islam dan Peradaban, Universitas Muhammadiyah Surabaya. Dalam penyusunannya, penulis memperoleh bimbingan, bantuan, dukungan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Mundakir, S.Kep., Ns., M.Kep., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surabaya yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan di Universitas Muhammadiyah Surabaya.
2. Dr. Tho'at Stiawan, M.H.I., selaku Dekan Fakultas Studi Islam dan Peradaban Universitas Muhammadiyah Surabaya yang telah memberikan dukungan, arahan, serta fasilitas selama proses pendidikan.
3. Dr. M. Bakharuddin, M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing I Serta dosen di Program Studi Pendidikan agama islam Fakultas Studi Islam dan Peradaban Universitas Muhammadiyah Surabaya yang telah memberikan arahan dan meluangkan waktu, selama penulis menjalani studi.
4. Dr. Ika Pusputasari, M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing II yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, kritik, serta saran yang membangun sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Dr. M. Fazrul Hadi, Lc., M.Pd.I., selaku Dosen Wali yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan nasihat kepada penulis selama menempuh pendidikan di Universitas Muhammadiyah Surabaya.
6. Seluruh Tim Penguji Proposal Skripsi dan Skripsi, yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan yang sangat berharga demi penyempurnaan skripsi ini.
7. Seluruh dosen dan tenaga kependidikan di Fakultas Studi Islam dan Peradaban Universitas Muhammadiyah Surabaya yang telah memberikan ilmu, pelayanan, serta pengalaman berharga selama masa perkuliahan.
8. Kedua orang tua tercinta, Ayah Slamet Rahayu dan Ibu Ima Sri Wahyuningsih, yang menjadi alasan terbesar penulis untuk terus melangkah hingga sampai pada tahap ini. Terima kasih atas setiap doa yang tidak pernah putus, kasih sayang yang tidak pernah berkurang, pengorbanan, kesabaran, serta dukungan yang selalu diberikan. Terima kasih karena selalu percaya kepada penulis, bahkan ketika penulis sendiri sempat meragukan kemampuan diri. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai salah satu bentuk kecil dari rasa terima kasih dan cinta penulis kepada Ayah dan Ibu.
9. Keluarga tercinta, yang selalu memberikan doa, perhatian, semangat, dan dukungan selama penulis menjalani proses perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi tempat untuk pulang dan menjadi bagian dari perjalanan yang tidak selalu mudah ini.

10. Teman-teman PAI 22 dan Teman-teman KNB, terima kasih atas kebersamaan, bantuan, diskusi, tawa, cerita, serta dukungan selama masa perkuliahan hingga proses penyelesaian skripsi. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan yang akan selalu penulis kenang. Mungkin setelah ini jalan kita akan berbeda, tetapi segala cerita dan perjuangan yang telah dilalui bersama akan tetap menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai keterbatasan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan karya ilmiah ini. Akhirnya, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang studi agama-agama, serta menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya. Semoga Allah Swt. senantiasa memberikan keberkahan atas segala usaha dan amal baik yang telah diberikan oleh semua pihak.

Surabaya, 14 September 2026

Aufar Rizqi

Jurnal Tarbawi

JURNAL TARBAWI
Volume 17, Issue 2 (February 2026), 1-21
P-ISSN 2252-5882, E-ISSN 2597-6672
DOI: https://doi.org/10.36781/tarbawi.v14i1

Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Akhlak Siswa

Aufar Rizqi, M. Bakharuddin, Ika Pusptasari
Universitas Muhammadiyah Surabaya
aufarrzq@gmail.com

Abstract: *The This study is motivated by the widespread popularity of the online game Mobile Legends among adolescents, which is strongly suspected to affect students' morality, particularly in religious island communities such as SMP Negeri 1 Sapeken. The aim of this research is to describe the intensity of Mobile Legends use among students and to analyze its impact on their morals, including discipline, communication ethics, emotional control, and religious as well as social responsibility. The study employs a descriptive qualitative approach with purposive sampling, using in-depth interviews, observations, and documentation involving students, teachers, and parents. The findings show that most students fall into the heavy user category with high playing duration, which triggers tendencies toward toxic language, poor emotional regulation, neglect of worship, and weakened relationships with parents. Although there are positive aspects such as improved teamwork and strategic thinking skills, the negative impact on students' morals is generally more dominant. This research concludes that the main problem is not merely the existence of the game, but the excessive usage patterns and lack of guidance, thus requiring synergy between schools, families, and the community in managing gaming activities and fostering students' digital morals..*

Keywords: *Online games, Mobile Legends, student morality, Islamic education*

Abstrak: *Penelitian ini dilatarbelakangi oleh maraknya permainan game online Mobile Legends di kalangan remaja yang diduga kuat berpengaruh terhadap akhlak siswa, khususnya di lingkungan masyarakat kepulauan yang religius seperti SMP Negeri 1 Sapeken. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan intensitas penggunaan Mobile Legends di kalangan siswa serta menganalisis dampaknya terhadap akhlak, meliputi kedisiplinan, etika berkomunikasi, pengendalian emosi, dan tanggung jawab religius maupun sosial. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik purposive sampling, melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi terhadap siswa, guru, serta orang tua. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa tergolong heavy user dengan durasi bermain tinggi, yang memicu kecenderungan perilaku toxic dalam*

Copyright: © 2024. The authors.
Jurnal Tarbawi is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International Licens

berbahasa, sulit mengontrol emosi, pengabaian ibadah, serta melemahnya hubungan dengan orang tua. Meskipun terdapat sisi positif berupa peningkatan kerjasama dan kemampuan berpikir strategis, secara umum dampak negatif terhadap akhlak lebih dominan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa problem utama bukan hanya keberadaan game, tetapi pola penggunaan yang berlebihan dan minim pendampingan, sehingga diperlukan sinergi sekolah, keluarga, dan masyarakat dalam pengelolaan game dan pembinaan akhlak digital siswa..

***Kata kunci**: Game online, Mobile Legends, akhlak siswa, remaja, pendidikan Islam*

Introduction

Perkembangan teknologi digital telah membawa semakin banyak perubahan dalam perilaku sosial masyarakat, terutama di kalangan remaja. Di era globalisasi, internet dan perangkat mobile telah menjelma menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Tidak hanya sebagai sumber informasi, internet kini menyediakan platform hiburan yang sangat beragam, terutama dalam bentuk permainan daring (*online games*). Game daring, terutama yang berbasis pada perangkat seluler, semakin populer di kalangan pelajar karena aksesnya yang mudah, visual yang menarik, serta interaksi sosial dengan pemain lain secara real time. Fenomena ini telah memicu berbagai studi tentang dampak game terhadap aspek psikologis, sosial, dan akademik anak dan remaja.[1] Selain itu, studi lain menunjukkan bahwa kecanduan game online berdampak pada akhlak siswa melalui kecenderungan kurang disiplin waktu, kurang peka terhadap lingkungan sosial, dan fokus berlebihan pada dunia maya dibandingkan dunia nyata.[2]

Penelitian mengenai dampak game online pada perilaku sosial remaja juga menunjukkan adanya korelasi antara game online dan perilaku sosial negatif lainnya. Sebuah analisis kritis terhadap budaya game online pada remaja menegaskan bahwa kecanduan game dapat memengaruhi perilaku sosial siswa secara signifikan, terutama dalam konteks interaksi dan dinamika hubungan antar teman sebaya. Hasil penelitian ini memberikan pemahaman awal mengenai bagaimana

[1] Andi Sri Purnama Danianti, Tenriwati, Amirullah. 2021. "The Impact of Online Gaming Addiction On Behavior Change Among Adolescents." *Jurnal life birth* 5(April): 11–18

[2] Amin, Muhammad Agil. 2021. "Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Akhlak Siswa." JurnalIlmiahMahasiswaPendidikan Sejarah 6(3): 156–62.

keterlibatan intens dalam game digital dapat menjadi salah satu faktor yang memengaruhi perilaku sosial remaja secara lebih luas.[3]

Dampak psikologis dan spiritual dari permainan online seperti *Mobile Legends* telah menjadi perhatian banyak pihak. Dalam perspektif Islam, *akhlak* digital mengacu pada perilaku dan sikap yang diambil seorang individu saat berinteraksi di dunia maya. Permainan online memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama tim, tetapi juga dapat memperburuk perilaku negatif, seperti kecenderungan berkata kasar *(toxic behavior),* agresivitas, dan pengabaian kewajiban ibadah. Penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online dapat menyebabkan gangguan emosional dan psikologis, seperti mudah marah, stres, dan kecenderungan agresi, yang berhubungan langsung dengan pengendalian emosi yang buruk.[4] Fenomena ini menunjukkan bahwa game online dapat merusak akhlak moral dan spiritual siswa, terutama terkait dengan perilaku lisan dan pengabaian kewajiban agama. Dalam konteks ini, *akhlak* digital dalam Islam mengajarkan pentingnya menjaga adab berbicara dan menanggapi emosi dengan kesabaran. Oleh karena itu, pembahasan tentang dampak psikologis dan spiritual dari game online sangat relevan dalam konteks pendidikan Islam untuk membantu generasi muda mempertahankan akhlak mereka di era digital.

Selain itu, penelitian empiris pada remaja menemukan hubungan negatif antara paparan game online dan perkembangan moral, di mana paparan yang tinggi dikaitkan dengan penurunan tingkat perkembangan moral siswa. Temuan tersebut penting karena menunjukkan bahwa dampak game terhadap moral siswa bukan hanya bersifat perilaku permukaan, tetapi bahkan dapat berhubungan dengan dimensi nilai moral yang mendalam.[5] Penelitian serupa juga melaporkan bahwa kecanduan game seperti Mobile Legends dapat membawa dampak emosional yang merugikan, seperti mudah tersinggung, stres, dan agresivitas, yang secara tidak langsung berkaitan dengan aspek akhlak dan disiplin peserta didik. Penelitian serupa juga melaporkan bahwa

---

[3] Gachibowli. 2025. "Impact Of Online Gaming On Social Behaviour Among Adolescents: A Critical Analysis Of The Video Gaming Culture." *Journal Of the Oriental Institute M.S. University of Baroda* 74(2): 478–96.

[4] Amin, Muhammad Agil. 2021. "Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Akhlak Siswa." *JurnalIlmiahMahasiswaPendidikan Sejarah* 6(3): 156–62.

[5] Xu, Liang, and Xiuzhen Wang. 2024. "The Impact of Online Electronic Games on the Moral Development of Middle School Students." *Academic Journal of Humanities & Social Sciences* 7(5): 182–86.

kecanduan game seperti Mobile Legends dapat membawa dampak emosional yang merugikan, seperti mudah tersinggung, stres, dan agresivitas, yang secara tidak langsung berkaitan dengan aspek akhlak dan disiplin peserta didik.[6]

Literatur yang ada memberikan kontribusi penting dalam memahami hubungan antara game online dan aspek sosial emosional siswa, tetapi terdapat keterbatasan signifikan dalam kajian yang secara khusus menelaah *akhlak* sebagai konsekuensi nilai moral dan perilaku etis anak di konteks pendidikan formal. Banyak studi yang fokus pada efek emosional, konsentrasi belajar, atau motivasi belajar, namun pujian terhadap hubungan antara game online dan akhlak siswa secara sistematis dan empiris masih sangat sedikit. Kajian yang mengevaluasi perubahan nilai moral, etika, dan perilaku yang mencerminkan akhlak siswa akibat paparan game populer seperti Mobile Legends masih belum terwakili secara memadai dalam literatur ilmiah yang tersedia. Dengan kata lain, terdapat *gap penelitian* yang jelas. Penelitian ini berfokus pada pengaruh permainan *Mobile Legends* terhadap akhlak siswa di SMP Negeri 1 Sapeken, sebuah wilayah kepulauan yang memiliki masyarakat religius. Fokus pada *akhlak* dalam perspektif pendidikan Islam di kepulauan lebih relevan dibandingkan dengan penelitian di daerah perkotaan karena karakteristik sosial dan kultural masyarakat di wilayah kepulauan yang lebih erat dan saling bergantung, serta pengaruh kuat agama dalam kehidupan sehari-hari. Berbeda dengan studi-studi perkotaan yang lebih terfokus pada prestasi akademik atau interaksi sosial yang lebih luas, penelitian ini menggali dampak dari permainan digital pada akhlak religius siswa di tengah komunitas yang religius dan terisolasi. Hal ini menjadi penting karena pemahaman tentang dampak game dalam konteks budaya kepulauan yang religius masih minim dalam literatur yang ada.. Kondisi ini menunjukkan adanya kekosongan kajian yang mengintegrasikan konteks budaya kepulauan, karakter masyarakat religius, serta pengalaman keseharian siswa pemain Mobile Legends dalam kerangka analisis kualitatif tentang degradasi maupun rekonstruksi akhlak, yang berusaha diisi oleh penelitian ini.

Pendekatan yang lebih spesifik pada akhlak siswa menjadi penting karena masa sekolah merupakan periode kritis dalam pembentukan

[6] Lidya Rahmawati, Desy Safitri, and Sujarwo. 2024. "Dampak Kecanduan Game Online Mobile Legends Terhadap Tingkat Emosional Siswa SMA." *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia* 2(2): 32–42.

karakter dan nilai moral. Akhlak bukan sekadar perilaku yang teramati secara permukaan, melainkan mencerminkan integritas nilai dan etika yang dipraktikkan siswa dalam interaksi sosial mereka. Di tengah dominasi game mobile yang kuat seperti Mobile Legends di kehidupan anak dan remaja saat ini, pemahaman yang lebih dalam mengenai bagaimana permainan tersebut dapat memengaruhi dimensi moral siswa menjadi urgensi baik secara akademik maupun praktis.

Urgensi penelitian ini juga didukung oleh fakta bahwa popularitas game mobile tidak menunjukkan tanda-tanda akan menurun, khususnya di kalangan generasi Z dan Alpha. *Mobile Legends*, sebagai sebuah fenomena global, tidak hanya sekadar game untuk hiburan, tetapi juga ruang sosial tempat terjadinya interaksi intens antar pemain yang dapat mempengaruhi sikap, bahasa, dan nilai yang dikomunikasikan. Interaksi yang terjadi dalam game sering kali melibatkan konten verbal yang intens dan kompetitif, yang dalam beberapa kasus dapat berkontribusi pada terbentuknya pola komunikasi negatif atau nilai sosial yang kurang mendukung pembentukan akhlak positif di dunia nyata. Hal ini menambah relevansi mengapa penelitan empiris terhadap hubungan antara game online dan akhlak siswa perlu dilakukan secara sistematis.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini hadir untuk menjawab pertanyaan utama: *Bagaimana dampak permainan online Mobile Legends terhadap akhlak siswa di lingkungan sekolah?* Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk menganalisis secara empiris hubungan antara intensitas bermain Mobile Legends dan perubahan perilaku akhlak siswa di SMP Negeri 1 sapeken, termasuk aspek nilai moral, etika sosial, dan perilaku kehidupan sehari-hari yang mencerminkan akhlak. Temuan yang dihasilkan diharapkan akan memperkaya literatur akademik tentang game online dan pendidikan karakter, serta menjadi referensi penting bagi para pendidik, orang tua, dan pembuat kebijakan dalam merumuskan strategi pendampingan yang lebih efektif di era digital. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini bukan hanya bersifat akademis, tetapi juga aplikatif dalam konteks pendidikan karakter di lingkungan sekolah dan keluarga.

Method

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif untuk menggali dan memahami secara mendalam fenomena dampak penggunaan *game online* Mobile Legends terhadap akhlak siswa

di lingkungan SMP Negeri 1 Sapeken. Pendekatan kualitatif dipilih karena fokus utama penelitian adalah memahami secara mendalam bagaimana dampak permainan game online Mobile Legends terhadap akhlak siswa, bukan sekadar mengukur besarnya pengaruh secara angka atau statistik. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya menggali makna, pengalaman subjektif, serta dinamika perubahan perilaku dan akhlak siswa dalam konteks keseharian mereka di lingkungan sekolah, keluarga, dan pergaulan teman sebaya. Lokasi penelitian difokuskan di SMP Negeri 1 Sapeken, sebuah sekolah di wilayah kepulauan yang kini menghadapi tantangan digitalisasi, di mana data akan digali langsung dari siswa pemain aktif, guru, serta orang tua sebagai informan kunci melalui teknik *purposive sampling*.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi teknik yang meliputi observasi partisipan untuk melihat langsung ekspresi dan bahasa siswa saat bermain, wawancara mendalam untuk memahami motivasi dan kesadaran diri siswa, serta dokumentasi catatan perilaku dari guru BK. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana, dimulai dari mereduksi data temuan lapangan, menyajikannya dalam narasi deskriptif, hingga menarik kesimpulan yang kredibel mengenai bagaimana *game* tersebut mengonstruksi ulang nilai-nilai akhlak siswa dalam konteks budaya masyarakat kepulauan Sapeken..

Result/Finding

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap dampak game online Mobile Legends terhadap akhlak siswa SMP Negeri 1 Sapeken. Berdasarkan hasil wawancara mendalam terhadap 20 informan siswa yang dipilih melalui teknik purposive sampling, ditemukan empat tema utama yang menggambarkan pergeseran perilaku siswa, yaitu: Pola intensitas bermain yang ekstrem, Degradasi etika berkomunikasi (verbal abuse), Disregulasi emosi dan perilaku agresif, serta Pengabaian kewajiban religius dan sosial.

Intensitas dan Pola Bermain Siswa di Wilayah Kepulauan

Data lapangan menunjukkan adanya polarisasi yang cukup tajam terkait intensitas bermain siswa. Dari 20 informan, ditemukan bahwa mayoritas siswa tidak lagi memposisikan *game* sebagai sarana hiburan (*leisure*), melainkan sebagai rutinitas utama. Sebanyak 12 dari 20 informan (60%) masuk dalam kategori *heavy user* atau kecanduan dengan durasi bermain rata-rata 5-7 jam per hari. Fenomena unik yang

ditemukan di SMP Negeri 1 Sapeken adalah adanya kaitan antara perilaku bermain dengan kondisi geografis kepulauan. Beberapa siswa mengaku rela begadang hingga dini hari atau pergi ke area pelabuhan/dermaga hanya untuk mendapatkan sinyal internet yang stabil demi bermain *Mobile Legends*. Hal ini diungkapkan oleh informan Siswa yang bernama Wawan dan Feri:

"Sering begadang cari sinyal bagus di pelabuhan. Kalau di rumah kadang lag. Sekolah jadi sering telat, tapi ya gimana lagi, lagi asyik push rank." Wawan

"Pernah gak tidur semalaman demi kejar Mythic. Paginya bolos sekolah alasan sakit. Orang tua tidak tahu." Feri

Temuan ini mengindikasikan bahwa motivasi mengejar peringkat (*rank*) dalam *game* telah mengalahkan prioritas akademik (sekolah) dan kesehatan fisik siswa.

Degradasi Etika Berbahas (*Toxic Behavior)*

Dampak paling nyata yang ditemukan pada siswa SMP Negeri 1 Sapeken adalah perubahan drastis dalam etika berkomunikasi atau akhlak lisan (*hifz al-lisan*). Lingkungan permainan yang kompetitif memicu normalisasi kata-kata kotor. Berdasarkan analisis transkrip wawancara, perilaku *toxic* ini terbagi menjadi dua manifestasi:

1) Imitasi Bahasa Kasar: Siswa menyerap kosakata "Nama-nama Hewan" dan makian seksual yang lazim digunakan oleh pro-player atau streamer idola dan yang mereka tonton.
2) Normalisasi Kekerasan Verbal: Siswa menganggap memaki teman adalah hal lumrah dalam konteks solidaritas tim atau pelampiasan atas kekalahan.

Informan siswa yang bernama iwan memberikan pernyataan yang mengejutkan mengenai normalisasi ini:

"Kalau gak toxic gak laki, Kak. Itu seni bermain ML. Sering berantem sama teman sekelas gara-gara saling menyalahkan pas kalah mabar." Iwan

Lebih mengkhawatirkan lagi, perilaku ini mengalami "kebocoran" (*spill-over effect*) ke kehidupan sehari-har. Seperti yang di katakan Informan Ilham mengakui adanya inkonsistensi perilaku:

"*Ah, akhlak saya baik-baik aja kok. Cuma emang kalau di game beda kepribadian... Tapi kadang kebawa dikit sih ngomong 'anjing' ke adik di rumah." Ilham*

Data ini menunjukkan bahwa *game online* telah meruntuhkan batasan sopan santun yang selama ini dijunjung tinggi dalam budaya masyarakat Sapeken. Faktor penyebab siswa terjerumus pada perilaku toxic dan pengabaian kewajiban agama di SMP Negeri 1 Sapekensangat

dipengaruhi oleh faktor sosial dan budaya lokal. Terisolasinya wilayah kepulauan, ditambah dengan keterbatasan infrastruktur seperti akses internet yang buruk, justru memperburuk kondisi ini. Siswa lebih memilih untuk begadang dan mencari sinyal stabil di pelabuhan untuk bermain game. Hal ini mengindikasikan bahwa permainan tidak hanya mengganggu rutinitas sekolah tetapi juga berfungsi sebagai pelarian bagi siswa dari kehidupan sosial mereka yang terbatas. Pola perilaku ini sering kali diperburuk oleh norma sosial yang berkembang di komunitas game, seperti saling meniru kata-kata kasar dan perilaku agresif sebagai tanda solidaritas tim.

Sulit Mengkontrol Emosi dan Perilaku Agresif

Selain aspek verbal, penelitian ini menemukan adanya ketidakmampuan siswa dalam mengelola emosi (*emotional disregulation*). Kekalahan dalam permainan (*lose streak*) atau gangguan teknis seperti sinyal buruk sering kali direspon dengan agresi fisik maupun verbal. Informan dari Toni dan Bayu mengakui adanya perilaku yang merusak:

"Kalau kalah banting HP pernah sekali sampai retak layarnya. Emosi susah dikontrol, Kak." Toni

"Kalau kalah lose streak pernah ngamuk-ngamuk tidak jelas." Bayu

Perilaku ini mencerminkan terbentuknya akhlak mazmumah (tercela) berupa sifat *ghadhab* (pemarah). Emosi yang meledak-ledak ini tidak hanya merusak benda, tetapi juga merusak hubungan interpersonal dengan teman sebaya. Faktor pemicu utamanya bukan hanya mekanisme permainan, tetapi juga tidak siapan mental siswa usia SMP dalam menghadapi tekanan kompetisi digital.

Pengabaian Nilai Religius dan Disharmoni Keluarga

Sebagai sekolah yang berada di lingkungan masyarakat religius, dampak *game online* terhadap pelaksanaan ibadah menjadi sorotan utama. Dalam perspektif Islam, perilaku ini jelas bertentangan dengan ajaran untuk menjaga kehormatan diri dan sesama. Pengabaian kewajiban agama, seperti menunda shalat, menjadi lebih mudah terjadi ketika siswa mulai menganggap game sebagai prioritas utama, yang menggeser nilai-nilai spiritual yang seharusnya diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil wawancara menunjukkan adanya fenomena "penundaan ibadah" (*procrastination*) hingga "pengabaian total". Informan Putra dan Hendra menggambarkan bagaimana game menjadi prioritas di atas kewajiban agama:

"Sering telat sholat gara-gara tanggung lagi war. Kalau sudah masuk game, susah berhenti." Putra

"Sholat Jumat aja kadang telat gara-gara satu match lagi." Hendra

Selain aspek religius, hubungan dengan orang tua (birrul walidain) juga mengalami erosi. Muncul perilaku manipulatif (berbohong) dan resistensi (membantah) terhadap orang tua. Informan Agus dan Hendra mengakui:

"Sering lupa waktu, dipanggil Ibu pura-pura gak dengar karena pakai headset." Agus

"Uang jajan habis buat beli kuota/diamond. Sering bohong minta uang buat beli buku." Hendra

Temuan ini menegaskan bahwa kecanduan *Mobile Legends* pada siswa SMP Negeri 1 Sapeken telah menyentuh level yang mengkhawatirkan, di mana kejujuran dan kepatuhan—yang merupakan fondasi akhlak siswa—mulaitergerus demi pemenuhan hasrat bermain.

Discussion

Pembahasan penelitian ini disusun dengan mengaitkan temuan-temuan di lapangan dengan teori, konsep, dan penelitian terdahulu tentang game online, perilaku remaja, dan akhlak. Fokus utama pembahasan meliputi:

Intensitas bermain Mobile Legends dalam konteks remaja kepulauan.

Temuan bahwa mayoritas siswa masuk kategori *heavy user* dengan durasi bermain 5–7 jam per hari menunjukkan bahwa Mobile Legends bagi siswa SMP di Sapeken bukan lagi sekadar hiburan, tetapi telah bergeser menjadi aktivitas dominan yang membentuk ritme harian, pola tidur, dan prioritas hidup mereka. Pola ini sejalan dengan konsep kecanduan game online (*online game addiction*), yaitu kondisi di mana individu sulit mengontrol dorongan bermain, terus menerus bermain meskipun menyadari dampak negatif, dan mengalami gangguan fungsi peran di sekolah, keluarga, maupun sosial.[7]

Dalam kajian kecanduan game, King & Delfabbro menjelaskan bahwa gangguan ini nyata-nyata menggeser prioritas remaja dari aktivitas yang adaptif (belajar, interaksi keluarga, ibadah) ke aktivitas

[7] Kibtyah, Maryatul et al. 2023. "Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja Dan Penanganannya Dalam Konseling Islam." 03(1): 25–38.

bermain game yang bersifat kompulsif. Temuan di Sapeken yang menunjukkan siswa rela begadang di pelabuhan demi mendapatkan sinyal yang lebih stabil mengafirmasi pergeseran prioritas tersebut, bahkan dalam konteks geografis yang menantang. Hal ini memperlihatkan bahwa faktor keterbatasan infrastruktur (sinyal internet di kepulauan) tidak mengurangi intensitas, tetapi justru memunculkan perilaku kompensatoris seperti begadang, bolos, dan mencari lokasi tertentu untuk bermain.[8]

Dari perspektif perkembangan remaja, siswa SMP berada pada fase remaja awal yang secara psikososial masih rapuh dan sangat rentan terhadap stimulus eksternal yang memberikan kepuasan instan, termasuk game kompetitif dengan sistem reward seperti rank, skin, dan achievement. Mekanisme reward ini berkaitan dengan teori operant conditioning, di mana perilaku bermain yang menghasilkan kemenangan, pujian teman, atau status gengsi akan diperkuat dan terus diulang. Pola ini menjelaskan mengapa sebagian besar siswa dalam data cenderung terus meningkatkan durasi bermain, meskipun mereka mengakui kelelahan, penurunan konsentrasi di sekolah, atau konflik dengan orang tua.[9]

Penelitian kuantitatif di SMPN 1 Kandanghaur, Indramayu, juga menemukan bahwa realitas intensitas bermain Mobile Legends berada pada kategori tinggi di kalangan siswa, walaupun pengaruh langsung terhadap akhlak dalam penelitian tersebut hanya 11,1% secara statistik. Perbedaan konteks (urban–rural, daratan–kepulauan) memperkaya interpretasi: di Sapeken, intensitas tinggi muncul dalam setting yang akses internetnya justru terbatas, yang mengindikasikan dorongan bermain yang kuat dan relatif lebih dekat dengan pola kecanduan dibanding sekadar "sering bermain". Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi kontekstual bahwa fenomena kecanduan game

[8] Nasution, Muhammad Amin, Muhammad Rizal Januri, and Marwan Ali Shodikin. 2022. "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Siswa Smpn 1 Puncak Sorik Marapi : Sebuah Analisis Fenomenologis Impact Of Online Games On Social Behavior Of Smpn 1 Puncak Sorik Marapi Students : A Phenomenological Analysis Pendahuluan." 2(2): 71–86.

[9] Basori, Saiful, Zainuddin Fanani, and Universitas A-qolam Malang. 2025. "Dampak Game Online Terhadap Akhlak Remaja Di Era Digital Di Desa Sidoasri Kecamatan Sumbermanjing Wetan Positif , Banyak Juga Konten Game Yang Bermuatan Negatif Yang Dapat Dilihat Oleh Gamer ,."

tidak hanya muncul di kota besar dengan akses internet mudah, tetapi juga di wilayah kepulauan yang relatif perifer.[10]

Pembentukan perilaku *toxic* dan degradasi akhlak lisan.

Salah satu temuan paling konsisten adalah munculnya perilaku *toxic* berupa penggunaan kata-kata kasar, hinaan, dan makian dalam interaksi selama bermain Mobile Legends, yang kemudian merembes ke komunikasi sehari-hari di rumah dan sekolah. Pola ini sejalan dengan temuan penelitian tentang dampak game online terhadap akhlak remaja yang menunjukkan peningkatan agresi verbal, penurunan empati sosial, dan melemahnya kepatuhan terhadap norma sopan santun.[11] Fenomena ini dapat dijelaskan dengan pendekatan Teori Kognitif Sosial Bandura yang menekankan bahwa perilaku dipelajari melalui observasi, imitasi, dan penguatan sosial. Remaja mengamati perilaku pemain lain—baik teman, *streamer*, maupun *pro-player*—yang menggunakan kata-kata kasar saat bermain, kemudian menirunya karena dianggap "keren", "maskulin", atau bagian dari budaya komunitas gamer. Penelitian tentang perilaku imitasi pada remaja pemain Mobile Legends menunjukkan bahwa 60% pemain memperlihatkan kecenderungan tinggi untuk meniru kata-kata kasar yang mereka dengar di dalam game, dan perilaku ini mendapat penguatan positif dalam bentuk tawa, dukungan, atau dianggap "solidaritas tim".[12]

Dalam perspektif akhlak Islam, penggunaan kata-kata kotor dan menyakiti orang lain secara lisan termasuk kategori akhlak mazmumah yang merusak kehormatan diri dan orang lain. Jurnal tentang akhlak mazmumah siswa yang bermain game online dan menggunakan media sosial menemukan bahwa kebiasaan bermain yang berlebihan berhubungan erat dengan munculnya kebiasaan berkata kasar, merendahkan orang lain, dan perilaku perundungan verbal. Temuan di SMPN 1 Sapeken menguatkan gambaran tersebut: beberapa siswa secara terbuka mengaku bahwa mereka menganggap toxic sebagai "seni

[10] Sakan, Maulana. 2022. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Akhlak Siswa: Penelitian Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kandanghaur Indramayu."

[11] Asiah, Asiah. 2025. "Dampak Bermain Game Online Dan Sosial Media Terhadap Akhlak Mazmumah Siswa Di SMP Islam Terpadu Subulussalam." *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* 6(2): 343–51.

[12] Arsyad, Muhammad, Ririanti Rachmayani Jamain, and Mursyidah J Parandrengi. 2024. "Analisis Perilaku Imitasi Pada Remaja Pemain Game Mobile Legends Online." *Jurnal Bimbingan dan Konseling* 8(3): 1349–55.

bermain" dan ukuran "kelaki-lakian", sehingga perilaku buruk ini bukan hanya terjadi karena emosi sesaat, tetapi sudah memasuki ranah pembentukan nilai dan identitas sosial. Implikasinya, praktik *toxic* tidak bisa dipandang sekadar sebagai "candaan anak-anak", melainkan sebagai gejala pergeseran norma komunikasi di kalangan remaja. Jika dibiarkan, hal ini berpotensi mengikis budaya sopan santun verbal yang selama ini menjadi ciri khas masyarakat pesisir kepulauan yang religius dan komunal. Penelitian ini dengan demikian memperkaya literatur dengan menegaskan bahwa *toxic behavior* dalam game bukan hanya fenomena individual, tetapi merupakan produk interaksi sosial berbasis komunitas gamer yang bekerja melalui proses peniruan, penguatan, dan normalisasi.

Disregulasi Emosi dan Kecenderungan Perilaku Agresif

Temuan mengenai siswa yang membanting HP, memukul benda di sekitar, berteriak, hingga memaki teman saat mengalami kekalahan menggambarkan adanya disregulasi emosi yang cukup serius. Kalah dalam pertandingan, *lag* karena sinyal, atau adanya anggota tim yang dianggap *noob* memicu respon agresif baik secara verbal maupun fisik. Pola ini sejalan dengan sejumlah studi yang menemukan adanya hubungan signifikan antara intensitas bermain Mobile Legends dan perilaku agresif remaja.[13] Penelitian di Denpasar menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif moderat antara intensitas bermain Mobile Legends dan agresivitas remaja; makin tinggi intensitas bermain, makin tinggi pula tingkat perilaku agresif yang ditunjukkan, dengan kontribusi pengaruh sebesar 40,8%. Studi tinjauan sistematis lain menemukan bahwa anak yang sering bermain Mobile Legends mengalami peningkatan emosi negatif (mudah marah), lebih sering membantah, bersikap kasar, dan mengalami penurunan interaksi sosial dalam keluarga. Temuan di Sapeken selaras dengan pola ini, terutama pada siswa yang mengakui sering membanting barang, berteriak, dan berselisih dengan teman maupun anggota keluarga.[14]

Secara teoretis, hubungan antara game kompetitif dan agresivitas dapat dijelaskan melalui Teori Pembelajaran Sosial (Social Learning

[13] Arsyad, Muhammad, Ririanti Rachmayani Jamain, and Mursyidah J Parandrengi. 2024. "Analisis Perilaku Imitasi Pada Remaja Pemain Game Mobile Legends Online." *Jurnal Bimbingan dan Konseling* 8(3): 1349–55.

[14] Putri Kumala, Diyas, Ade Devia Pradipta, and I Dewa Ayu Sugiarica Joni. 2024. "Hubungan Intensitas Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Agresivitas Remaja Di Kota Denpasar." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ilmu Komunikasi Medium*: 143–48.

Theory), yang menyatakan bahwa perilaku agresif dapat dipelajari dengan mengamati model agresif di media dan kemudian menirunya dalam konteks nyata. Dalam Mobile Legends, pemain terpapar pada ekspresi kemarahan yang intens, *trash talk*, dan pola interaksi saling menyalahkan, yang lama-kelamaan diinternalisasi sebagai cara "normal" menyalurkan frustrasi. Ketika tidak tersedia mekanisme regulasi emosi yang memadai (pendampingan orang tua, edukasi guru), maka siswa memilih pola agresif sebagai jalan pintas untuk mengekspresikan kekecewaan. Dari perspektif psikologi perkembangan, ini berbahaya karena masa SMP adalah fase pembentukan *coping mechanism*. Jika sejak dini remaja terbiasa merespons masalah dengan kemarahan, kekerasan verbal, atau tindakan destruktif, maka pola ini berpotensi terbawa hingga dewasa. Penelitian tentang kecanduan game online pada remaja juga menunjukkan bahwa kecanduan membuat individu cenderung antisosial, acuh terhadap lingkungan sekitar, dan kesulitan mengelola emosi secara sehat. Penelitian ini menguatkan temuan tersebut dengan konteks spesifik: remaja kepulauan yang secara kultural sebenarnya berada dalam komunitas yang erat, tetapi justru mengalami isolasi emosional dan konflik karena keterikatan berlebihan pada game.[15]

Implikasi praktisnya, sekolah dan orang tua perlu tidak hanya membatasi waktu bermain, tetapi juga secara aktif mengajarkan keterampilan regulasi emosi, seperti menerima kekalahan, mengelola frustrasi, dan berkomunikasi asertif. Bimbingan Konseling di sekolah dapat memanfaatkan temuan ini untuk menyusun program khusus bagi siswa gamer, misalnya konseling kelompok bertema "Mengelola Emosi Saat Bermain Game", yang menggabungkan pendekatan psikologis dan nilai-nilai agama.

Pengabaian kewajiban ibadah dan keretakan relasi keluarga

Temuan penting lainnya adalah pergeseran prioritas dari aktivitas religius ke aktivitas bermain game, seperti menunda atau meninggalkan sholat, malas mengaji, dan mengurangi keterlibatan dalam kegiatan keagamaan, serta munculnya kebohongan, pembangkangan, dan sikap acuh terhadap orang tua. Studi tentang dampak game online terhadap religiusitas remaja menemukan bahwa kecanduan game berkontribusi

[15] Nasution, Muhammad Amin, Muhammad Rizal Januri, and Marwan Ali Shodikin. 2022. "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Siswa Smpn 1 Puncak Sorik Marapi : Sebuah Analisis Fenomenologis Impact Of Online Games On Social Behavior Of Smpn 1 Puncak Sorik Marapi Students : A Phenomenological Analysis Pendahuluan." 2(2): 71–86.

pada penurunan kualitas ibadah, seperti meninggalkan sholat, malas berdoa, dan enggan terlibat dalam kegiatan keagamaan.[16] Penelitian di lingkungan pesantren dan sekolah Islam juga mencatat bahwa remaja yang intens bermain game online lebih sering menunda ibadah wajib dengan alasan "tanggung main", menunjukkan gangguan prioritas nilai. Temuan di SMPN 1 Sapeken memperlihatkan pola serupa: beberapa siswa mengaku sering telat atau bahkan melewatkan sholat maghrib dan isya karena sedang push rank, bahkan ada yang rela begadang demi mendapatkan sinyal yang lebih baik, yang berakibat pada keterlambatan sholat subuh dan kelelahan saat sekolah. Dalam perspektif pendidikan Islam, ini menunjukkan gangguan pada dimensi habl minallah (hubungan dengan Allah), yang seharusnya menjadi fondasi akhlak.[17]

Di ranah keluarga, penelitian-penelitian tentang pengaruh game online terhadap perilaku anak dan relasi keluarga menyimpulkan bahwa intensitas bermain yang tidak terkontrol memicu penurunan komunikasi, peningkatan konflik, dan hilangnya kualitas kebersamaan dalam rumah tangga. Hal yang sama muncul di Sapeken: siswa mengaku sering pura-pura tidak mendengar panggilan orang tua karena memakai headset, berbohong tentang penggunaan uang (mengaku untuk buku tetapi dipakai membeli kuota/diamond), dan mudah marah ketika diminta berhenti bermain. Dari sisi akhlak, ini merupakan bentuk kemunduran dalam birrul walidain (berbakti pada orang tua), di mana hormat, jujur, dan taat mestinya dijaga.[18]

Secara konseptual, game online dalam konteks ini berfungsi sebagai komoditas simbolik yang menggeser pusat perhatian remaja dari keluarga ke dunia virtual. Bagi sebagian siswa, Mobile Legends menjadi sumber identitas, pengakuan sosial, bahkan "pelarian" dari tuntutan rumah dan sekolah. Penelitian tentang kecanduan game dan spiritualitas remaja menunjukkan bahwa ketika game menjadi pusat makna dan kepuasan, aktivitas spiritual dan keagamaan cenderung dianggap membosankan atau beban, karena tidak memberikan instant

[16] Suryantika, Ika, Annisa Mawardini, Nurul Suci Daniati, and Siti Zahra Nursolihat. 2024. "Bahaya Game Online Bagi Akidah Anak Dan Kaitannya Dengan Penerapan Prinsip Pendidikan Anak Dalam Islam." *Karimah Tauhid* 3(4): 4062–82.

[17] Gabriella, Muthia, Salati Asmahasanah, and Kamalludin Kamalludin. 2022. "Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Aktivitas Ibadah Shalat Siswa." *JPG: Jurnal Pendidikan Guru* 3(3): 233–38.

[18] Raihan, Muhammad et al. 2024. "Pengaruh Game Online Terhadap Komunikasi Orang Tua Dan Anak: Studi Kasus SDN 104188 Medan Krio." *Concept: Journal of Social Humanities and Education* 3(3): 1–15.

reward yang sama cepatnya. Kontribusi penelitian ini adalah memberikan bukti empiris bahwa pergeseran tersebut terjadi bukan hanya di lingkungan perkotaan atau komunitas gerejawi/mahasiswa, tetapi juga di lingkungan SMP kepulauan dengan basis masyarakat muslim yang kuat. Ini menegaskan bahwa tantangan pembinaan akhlak di era digital bersifat lintas geografis dan menuntut intervensi berbasis keluarga, sekolah, dan komunitas secara bersamaan.

Akhlak Mazmumah dalam Perspektif Pendidikan Islam

Jika temuan di atas dilihat dalam kerangka akhlak Islam, sejumlah bentuk akhlak mazmumah yang muncul antara lain: ghadhab (pemarah), kadzdzib (berbohong), 'uquq al-walidain (durhaka kepada orang tua), sabbu wa syatmu (mencela dan memaki), serta takasul 'anith tha'ah (malas beribadah). Jurnal-jurnal pendidikan Islam mencatat bahwa game online dan media sosial berkontribusi pada munculnya akhlak mazmumah seperti malas belajar, berkata kasar, menunda ibadah, dan menurunya rasa hormat pada guru dan orang tua. Penelitian tentang pengaruh bermain game online terhadap akhlak siswa di sekolah Islam menunjukkan adanya hubungan signifikan antara intensitas bermain dan munculnya perilaku negatif, meskipun tingkat pengaruhnya secara statistik dapat bervariasi. Dalam salah satu studi, intensitas bermain Mobile Legends hanya menjelaskan 11,1% variasi akhlak siswa, sisanya dipengaruhi faktor lain seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan pergaulan. Temuan ini penting untuk menyeimbangkan narasi: game online memang berkontribusi terhadap kemerosotan akhlak, tetapi bukan satu-satunya faktor.

Dalam konteks penelitian di Sapeken, meskipun banyak siswa menunjukkan gejala akhlak mazmumah, masih terdapat beberapa siswa yang mampu mengendalikan diri, menempatkan game sebagai hiburan sampingan, dan tetap menjaga ibadah serta sopan santun. Hal ini mengafirmasi hasil penelitian lain yang menemukan bahwa dampak game online bersifat ganda (double-edged sword): pada penggunaan moderat dan diawasi, game dapat melatih kerja sama, komunikasi, dan berpikir strategis; namun pada intensitas berlebih dan tanpa pengawasan, game cenderung merusak dimensi moral dan spiritual remaja. Kontribusi artikel ini adalah menunjukkan secara lebih nuansa bahwa persoalan utamanya bukan semata "adanya Mobile Legends", tetapi "bagaimana pola penggunaannya" (durasi, konteks, pengawasan) dan "bagaimana kesiapan modal akhlak dan religiusitas" siswa. Ini membuka ruang bagi pendekatan intervensi yang lebih konstruktif:

bukan sekadar pelarangan total, tetapi pengaturan, edukasi, dan integrasi nilai dalam aktivitas digital.

Implikasi Teoretis dan Praktis Penelitian

Secara teoretis, penelitian ini menguatkan relevansi Teori Kognitif Sosial Bandura dan Teori Pembelajaran Sosial dalam menjelaskan bagaimana perilaku negatif seperti toxic talking dan agresivitas dapat terbentuk melalui paparan intens terhadap konteks game kompetitif dan komunitas gamer. Data lapangan di SMPN 1 Sapeken mendukung argumen bahwa remaja bukan hanya mengimitasi perilaku agresif di dalam game, tetapi juga memindahkannya ke konteks keseharian, terutama ketika perilaku tersebut mendapat penguatan sosial dari teman sebaya. Selain itu, penelitian ini memperluas cakupan kajian kecanduan game online dengan memasukkan dimensi religiusitas dan akhlak. Studi sebelumnya tentang religiusitas dan kecanduan game menemukan hubungan negatif signifikan: makin tinggi kecanduan game, makin rendah tingkat religiusitas (dan sebaliknya). Temuan di Sapeken konsisten dengan pola ini, namun dengan konteks unik masyarakat kepulauan yang religius dan komunal. Hal ini menegaskan bahwa konsep religiusitas tidak cukup hanya sebagai pengetahuan, tetapi harus diterjemahkan menjadi self-control yang konkrit dalam menghadapi godaan digital.

Secara praktis, beberapa implikasi yang dapat ditarik antara lain:

1. Dampak bagi sekolah:
    a. Perlu menyusun kebijakan yang jelas tentang penggunaan gawai dan game online di lingkungan sekolah, disertai edukasi literasi digital dan etika bermain game.
    b. Layanan Bimbingan dan Konseling perlu mengembangkan modul khusus pencegahan kecanduan game dan pelatihan regulasi emosi bagi siswa gamer.
    c. Guru PAI dan wali kelas dapat mengintegrasikan materi akhlak digital (etika komunikasi daring, manajemen waktu bermain, tanggung jawab ibadah) dalam pembelajaran.
2. Dampak bagi orang tua:
    a. Diperlukan pengawasan dan pendampingan aktif, bukan hanya pelarangan tanpa alternatif. Orang tua perlu memahami mekanisme game, jenis konten, dan risiko sosial-emosional agar dapat berdialog dengan anak secara rasional.
    b. Pola komunikasi keluarga perlu diperkuat agar anak tidak menjadikan game sebagai satu-satunya ruang ekspresi dan

pengakuan diri. Kegiatan keluarga yang bermakna (ibadah bersama, diskusi santai, aktivitas luar ruang) dapat mengurangi ketergantungan pada dunia virtual.

3. Dampak bagi yang pemerhati kebijakan pendidikan dan keagamaan:
   a. Temuan ini dapat menjadi dasar penyusunan program pembinaan remaja berbasis masjid, pesantren kilat, atau organisasi kepemudaan di kepulauan dengan memasukkan isu digital religiosity dan etika bermedia.
   b. Diperlukan sinergi antara sekolah, tokoh agama, dan pemerintah desa untuk menyediakan alternatif ruang aktualisasi positif bagi remaja (olahraga, seni, organisasi) agar kebutuhan akan kompetisi dan pengakuan tidak hanya dipenuhi lewat game.

Kontribusi penting penelitian ini bagi ilmu pengetahuan adalah memberikan gambaran empiris yang kaya tentang bagaimana Mobile Legends mempengaruhi dimensi akhlak remaja dalam konteks sosio-kultural kepulauan yang religius. Penelitian ini mengisi celah literatur yang selama ini lebih banyak berfokus pada konteks perkotaan atau lembaga pendidikan besar, serta menekankan pentingnya memandang game online sebagai fenomena multidimensi: psikologis, sosial, moral, dan religius. Bagi praktik lapangan, hasil ini dapat menjadi pijakan awal untuk merancang intervensi yang lebih kontekstual, humanis, dan berorientasi pada penguatan akhlak, bukan sekadar demonisasi teknologi.

Conclusion

Penelitian ini menegaskan bahwa permainan game online Mobile Legends memberikan dampak yang dominan negatif terhadap akhlak siswa SMP Negeri 1 Sapeken, terutama dalam dimensi akhlak lisan, pengendalian emosi, kedisiplinan beribadah, serta hubungan dengan orang tua dan lingkungan sosial terdekat. Game yang awalnya diposisikan sebagai hiburan bergeser menjadi aktivitas utama yang mengatur ritme harian siswa, ditandai dengan durasi bermain 5–7 jam per hari, begadang demi sinyal, hingga mengorbankan kewajiban sekolah dan kesehatan fisik. Fenomena ini mengindikasikan adanya pola kecanduan game yang mendorong perubahan prioritas hidup, dari aktivitas yang konstruktif seperti belajar dan ibadah, menuju pemenuhan kesenangan instan di dunia virtual. Dalam konteks masyarakat kepulauan yang religius, perubahan tersebut menjadi

semakin problematis karena menggerus nilai-nilai dasar yang selama ini dijaga dalam keluarga dan komunitas.

Untuk mengatasi kecanduan game dan perilaku toxic di kalangan siswa, intervensi berbasis agama dapat dilakukan melalui program pendidikan karakter Islam yang lebih mendalam. Program ini bisa dilakukan dengan pendekatan berbasis komunitas, mengajak siswa untuk terlibat dalam kegiatan yang memadukan nilai-nilai agama dan pengembangan karakter secara langsung. Misalnya, program yang mengajarkan regulasi emosi dalam konteks digital, seperti "Mengelola Emosi Saat Bermain Game", dapat dijalankan di sekolah untuk membantu siswa dalam memperbaiki akhlak mereka. Di sisi lain, pembinaan melalui tokoh agama atau orang tua dalam keluarga juga sangat penting, mengingat mereka memiliki peran kunci dalam menanamkan nilai-nilai akhlak yang kuat.

Dari sisi komunikasi, penelitian menemukan degradasi serius dalam etika berbahasa, di mana kata-kata kasar, hinaan, dan makian menjadi bagian yang dinormalisasi dalam interaksi saat bermain dan kemudian terbawa ke kehidupan sehari-hari. Pola imitasi terhadap bahasa toxic dari pro-player dan streamer, serta penguatan sosial dari teman sebaya, menunjukkan bahwa perilaku tersebut tidak lagi sekadar luapan emosi sesaat, tetapi telah menjadi bagian dari identitas sosial remaja gamer. Dalam perspektif pendidikan Islam, normalisasi sabbu wa syatmu ini merepresentasikan menguatnya akhlak mazmumah yang bertentangan dengan tuntunan hifz al-lisan dan adab berbicara yang santun. Dengan demikian, game tidak hanya memengaruhi perilaku permukaan, tetapi juga mengonstruksi ulang cara siswa memaknai “keren”, “maskulin”, dan “solidaritas” dalam pergaulan mereka.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa intensitas bermain Mobile Legends berkorelasi dengan munculnya disregulasi emosi dan perilaku agresif, baik verbal maupun fisik. Ekspresi kemarahan seperti membanting gawai, berteriak, memaki teman, hingga melakukan tindakan destruktif terhadap benda sekitar, memperlihatkan lemahnya kemampuan mengelola frustrasi dan menerima kekalahan. Pada saat yang sama, terjadi pengabaian kewajiban religius seperti shalat tepat waktu dan aktivitas keagamaan lain, serta melemahnya birrul walidain yang tampak dari kebiasaan berbohong kepada orang tua, mengabaikan panggilan, dan bersikap defensif ketika diminta berhenti bermain. Keseluruhan temuan ini mengafirmasi bahwa kecanduan game online

berimplikasi langsung pada dimensi habl minallah dan habl minannas yang menjadi fondasi utama akhlak dalam Islam.

Meskipun demikian, penelitian ini juga mencatat bahwa dampak game tidak sepenuhnya bersifat monolitik dan negatif. Pada sebagian kecil siswa yang mampu mengatur waktu dan mendapatkan pendampingan yang memadai, game dapat melatih kerja sama tim, komunikasi, dan pengambilan keputusan strategis. Hal ini menegaskan bahwa persoalan utama bukan semata keberadaan Mobile Legends, melainkan pola penggunaannya (durasi, konteks, kontrol diri) dan lemahnya pengawasan serta pembinaan nilai yang mengiringinya. Oleh karena itu, pendekatan solusi yang hanya berfokus pada pelarangan total berpotensi tidak efektif jika tidak diimbangi dengan penguatan literasi digital, regulasi emosi, dan pembinaan akhlak yang kontekstual.

REFERENCES

Amin, Muhammad Agil. 2021. "Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Akhlak Siswa." *JurnalIlmiahMahasiswaPendidikan Sejarah* 6(3): 156–62.

Andi Sri Purnama Danianti, Tenriwati, Amirullah. 2021. "The Impact of Online Gaming Addiction On Behavior Change Among Adolescents." *Jurnal life birth* 5(April): 11–18.

Arsyad, Muhammad, Ririanti Rachmayani Jamain, and Mursyidah J Parandrengi. 2024. "Analisis Perilaku Imitasi Pada Remaja Pemain Game Mobile Legends Online." *Jurnal Bimbingan dan Konseling* 8(3): 1349–55.

Asiah, Asiah. 2025. "Dampak Bermain Game Online Dan Sosial Media Terhadap Akhlak Mazmumah Siswa Di SMP Islam Terpadu Subulussalam." *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* 6(2): 343–51.

Basori, Saiful, Zainuddin Fanani, and Universitas A-qolam Malang. 2025. "Dampak Game Online Terhadap Akhlak Remaja Di Era Digital Di Desa Sidoasri Kecamatan Sumbermanjing Wetan Positif , Banyak Juga Konten Game Yang Bermuatan Negatif Yang Dapat Dilihat Oleh Gamer ,."

Gabriella, Muthia, Salati Asmahasanah, and Kamalludin Kamalludin. 2022. "PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP AKTIVITAS IBADAH SHALAT SISWA." *JPG: Jurnal Pendidikan Guru* 3(3): 233–38.

Gachibowli. 2025. "IMPACT OF ONLINE GAMING ON SOCIAL

BEHAVIOUR AMONG ADOLESCENTS: A CRITICAL ANALYSIS OF THE VIDEO GAMING CULTURE." *Journal Of the Oriental Institute M.S. University of Baroda* 74(2): 478–96.

Kibtyah, Maryatul et al. 2023. "Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja Dan Penanganannya Dalam Konseling Islam." 03(1): 25–38.

Lidya Rahmawati, Desy Safitri, and Sujarwo. 2024. "Dampak Kecanduan Game Online Mobile Legends Terhadap Tingkat Emosional Siswa SMA." *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia* 2(2): 32–42.

Nasution, Muhammad Amin, Muhammad Rizal Januri, and Marwan Ali Shodikin. 2022. "DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA SMPN 1 PUNCAK SORIK MARAPI : SEBUAH ANALISIS FENOMENOLOGIS IMPACT OF ONLINE GAMES ON SOCIAL BEHAVIOR OF SMPN 1 PUNCAK SORIK MARAPI STUDENTS : A PHENOMENOLOGICAL ANALYSIS Pendahuluan." 2(2): 71–86.

Putri Kumala, Diyas, Ade Devia Pradipta, and I Dewa Ayu Sugiarica Joni. 2024. "Hubungan Intensitas Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Agresivitas Remaja Di Kota Denpasar." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ilmu Komunikasi Medium*: 143–48.

Raihan, Muhammad et al. 2024. "Pengaruh Game Online Terhadap Komunikasi Orang Tua Dan Anak: Studi Kasus SDN 104188 Medan Krio." *Concept: Journal of Social Humanities and Education* 3(3): 1–15.

Sakan, Maulana. 2022. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Akhlak Siswa: Penelitian Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kandanghaur Indramayu."

Suryantika, Ika, Annisa Mawardini, Nurul Suci Daniati, and Siti Zahra Nursolihat. 2024. "Bahaya Game Online Bagi Akidah Anak Dan Kaitannya Dengan Penerapan Prinsip Pendidikan Anak Dalam Islam." *Karimah Tauhid* 3(4): 4062–82.

Xu, Liang, and Xiuzhen Wang. 2024. "The Impact of Online Electronic Games on the Moral Development of Middle School Students." *Academic Journal of Humanities & Social Sciences* 7(5): 182–86.

Anggreani, Puput, and Mohamad Ali. "Peranan Pendidikan Agama

Islam dalam Pembentukan Akhlak Siswa SMPN 24 Surakarta." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 1 (2024): 1277-1284.

Bafadal, Iqbal. "Parenting Islam dalam Menekan Kecanduan Game Online pada Remaja." *Jurnal Penelitian Keislaman* 17, no. 1 (2021): 21-38.

Hasan, Hasriani. "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Dampak Negatif Bermain Game Online Pada Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 1 Larompong." PhD diss., Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2023.

Lampiran 1: Hasil Turnitin

Aufar+Rizqi,+Dampak+Game+Online+Mobile+Legends+Terhadap+Akhlak+Siswa (2).pdf

ORIGINALITY REPORT

18%	16%	8%	3%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	cdn.juris.id Internet Source	3%
2	jurnal.alfithrah.ac.id Internet Source	2%
3	jurnal.iuqibogor.ac.id Internet Source	1%
4	ejournal.uinmadura.ac.id Internet Source	1%
5	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	1%
6	journal-stiayappimakassar.ac.id Internet Source	1%
7	etheses.uinsgd.ac.id Internet Source	1%
8	Tania Asrie Suryadi, Rita Rahayu, Iwan Permana. "Intensitas bermain game online (mobile legends) 2–4 jam per hari serta kaitannya dengan agresi verbal dan fisik pada remaja di sekolah menengah pertama: A systematic literature review", Holistik Jurnal Kesehatan, 2026 Publication	<1%
9	ejournal.uika-bogor.ac.id Internet Source	<1%
10	jurnal.tiga-mutiara.com Internet Source	<1%
11	ojs.unud.ac.id Internet Source	<1%
12	Submitted to Campbellsville University Student Paper	<1%
13	immortalispub.com Internet Source	<1%
14	journal.lembagakita.com Internet Source	<1%
15	journaloi.com Internet Source	<1%
16	ojs.stikespanritahusada.ac.id Internet Source	<1%
17	publikasi.unitri.ac.id Internet Source	<1%
18	prosiding.ikippgribojonegoro.ac.id Internet Source	<1%

19	ejournal.st3b.ac.id Internet Source	<1 %
20	Annisa Intan Agustin, Nanik Kholifah. "Intensitas bermain game online dan kaitannya dengan kesehatan mental Generasi Z", PSYCOMEDIA : Jurnal Psikologi, 2025 Publication	<1 %
21	conference.ugj.ac.id Internet Source	<1 %
22	journal.yrpipku.com Internet Source	<1 %
23	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
24	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
25	journal.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
26	researchhub.id Internet Source	<1 %
27	Dian Rahayu, Daroe Iswatiningsih, Mohamad Junaidi Wirawan. "Penerapan Metode Role Playing dalam Pembelajaran 4 Kata Ajaib untuk Meningkatkan Kesantunan Berbahasa Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar", ANTHOR: Education and Learning Journal, 2026 Publication	<1 %
28	Muhammad Arsyad, Ririanti Rachmayani Jamain, Mursyidah J Parandrengi. "Analisis Perilaku Imitasi Pada Remaja Pemain Game Mobile Legends Online Di Tinjau Dari Pendekatan Kognitif Sosial", G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 2024 Publication	<1 %
29	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	<1 %
30	Mohammad Bahrul Ilmi Thamrin, Bahrum Subagiya, Reni Sinta Dewi. "Eksplorasi Pola Bermain Game Online Mobile Legends: Bang Bang dan Dampaknya terhadap Pembentukan Karakter Islami Siswa Kelas IX MTs Nurul Huda Sumur Wangi Kota Bogor", ANWARUL, 2025 Publication	<1 %
31	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1 %

32	tinganaperu.com Internet Source	<1 %
33	jurnal.uinsyahada.ac.id Internet Source	<1 %
34	repositorioslatinoamericanos.uchile.cl Internet Source	<1 %
35	Andriyanto Hasan, Abdul Rahmat, Yakob Napu. "Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja", Student Journal of Community Education, 2021 Publication	<1 %
36	ejournal.unhasy.ac.id Internet Source	<1 %
37	simposiumpsi49.unmuhjember.ac.id Internet Source	

		<1 %
38	123dok.com Internet Source	<1 %
39	Arif Al Wasim, Fatah Syukur, Abdul Wahib. "The Exemplary of Kiai and the Future Orientation of Santri: A Socio-Cognitive Perspective in the Pesantren Subculture", Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education, 2026 Publication	<1 %
40	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
41	harpressid.com Internet Source	<1 %
42	jmp-pasca.unpak.ac.id Internet Source	<1 %
43	sejurnal.com Internet Source	<1 %
44	Indri Ayu Futri, Lukman Ismail, Ulfayani Hakim. "Pengaruh Tingkat Kecanduan Game Online Terhadap Empati Peserta Didik Sekolah Dasar", Aksiologi : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, 2026 Publication	<1 %
45	www.slideshare.net Internet Source	<1 %

46	Ema Putri Oktaviani, Siti Nurjanah. "THE CORRELATION BETWEEN THE INTENSITY OF PLAYING ONLINE GAME AND THE AGGRESSIVE BEHAVIOR OF ADOLESCENTS IN SMA MUHAMMADIYAH SOKARAJA.", Human Care Journal, 2021 Publication	<1 %
47	Exsa Artita, Rasimin Rasimin, Muhammad Ferdiansyah. "PENGARUH KONTROL DIRI TERHADAP MOBILE LEGENDS ADDICTION PADA SISWA SMP NEGERI 22 KOTA JAMBI", Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia, 2024 Publication	<1 %
48	Fania Isnani, Nanang Khoirul Umam. "Pengaruh Game Online terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Dasar", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2023 Publication	<1 %
49	Wahyu Ade Putra, Adawiyah Pettalongi, Mudaimin Mudaimin. "Dinamika Game Mobile Legends dan Implikasinya terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik IPS di SMA Negeri 1 Bolano Lambumu", JURNAL PENDIDIKAN IPS, 2026 Publication	<1 %

INSTITUT AL FITHRAH (IAF)
SURABAYA

JURNAL TARBAWI
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AL-FITHRAH SURABAYA
Jalan Kedinding Lor No. 30 Surabaya
Email: akademik@alfithrah.ac.id telp: (031) 37301276

SURAT PERNYATAAN

Nomor: 51/JT/LPPM-IAF/I/2026

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tuti Marlina, M.Pd.

Jabatan : Chief Editor

Institusi : Institut Al-Fithrah Surabaya

Dengan ini menyatakan bahwa artikel dengan judul **"Dampak *Game Online Mobile Legends* Terhadap Akhlak Siswa"**

Atas nama : Aufar Rizqi[1], M. Bakharuddin[2], Ika Puspitasari[3]

Institusi : Universitas Muhammadiyah, Surabaya[1,2,3]

Telah melalui proses submit dan akan dipublikasikan pada Jurnal Tarbawi Volume 17 Nomor 2 (Februari 2026) setelah revisi. Jurnal Tarbawi telah memenuhi syarat sebagai jurnal tingkat Nasional terakreditasi dengan angka kredit maksimal 20. Jurnal Tarbawi telah terindeks pada SINTA Ristekdikti (Sinta 4), Dimensions. Google schoolar, Crossref, Garuda, Moraref.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 17 Januari 2027
Yang membuat pernyataan,

Tuti Marlina, M.Pd

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

Naskah tugas akhir / skripsi / karya tulis / tesis yang diserahkan atas :

N a m a	: Aufar Rizqi
N I M	20221550025
Fakultas	: Fakultas Studi Islam dan Peradaban
Prodi	: (S1) Pendidikan Agama Islam
Alamat	: Dusun 2 RT 2 RW 1 Ds. Saseel Kec. Sapeken
Judul	: DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK SISWA

telah **diserahkan dan memenuhi kriteria** batas maksimal yang sudah ditentukan.

Surabaya, 18 September 2026

Mengetahui,
Kepala Perpustakaan

Dyah Ayu S., S.Sos.

Petugas Perpustakaan

Ardi Surya H. K., S.Sos.

SURAT KETERANGAN BEBAS PINJAM

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Aufar Rizqi
NIM 20221550025
Program Studi/Fakultas : (S1) Pendidikan Agama Islam/Fakultas Studi Islam dan Peradaban
Alamat : Desa Saseel kec. Sapeken
No.Telp/HP 087879523642

Tidak memiliki pinjaman bahan pustaka di Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Surabaya.
Surat keterangan ini digunakan untuk: **Mengambil Ijazah**

Surabaya, 20 Juli 2026

Mengetahui,
Kepala Perpustakaan

Dr. Ratno Abidin, S.Pd., M.Pd.

Petugas Perpustakaan

Hananto Bayu S.

Universitas Muhammadiyah Surabaya | Pusat Bahasa

ENDORSEMENT LETTER

802/PB-UMS/EL/VII/2026

This letter is to certify that the abstract of the thesis below

Tittle	:	The Impact of The Mobile Legends Online Game on Students' Moral Character
Name	:	Aufar Rizqi
Student ID Number	:	20221550025
Department	:	Islamic Education, Bachelor program, Faculty of Islamic Studies and Civilization, Muhammadiyah University of Surabaya, Indonesia

has been endorsed by Language Center of Muhammadiyah University of Surabaya for further approval by the examining committee of the faculty.

Surabaya, 21 July 2026
Chairperson,

Jepri Ali Saiful, Ph.D.

Nomor : 0017.1/II.3.AU/FAI/F/2026
Lampiran : -
Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Kepada Yth.
Kepala SMP Negeri 1 sapeken
Di Tempat

Assalamu 'Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Segala puji bagi Allah SWT, Shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Rasulullah Muhammad SAW. Semoga keberkahan mengiringi aktifitas kita, amin.

Dalam rangka pelaksanaan penelitian sebagai bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi, bersama ini kami bermaksud mengajukan permohonan ijin penelitian pada lembaga/instansi yang bapak/ibu pimpin. Penelitian dilakukan oleh:

Nama	: Aufar Rizqi
Status	: Mahasiswa
NIM/NIDN	20221550025
Program Studi	: S1 Pendidikan Agama Islam
Nomor HP/WA	087879523642
Judul Penelitian	: Dampak Game Online Terhadap Akhlak Siswa

Permohonan ini berlaku 6 bulan sejak dikeluarkan. Adapun waktu dan teknis pelaksanaan penelitian dapat dikoordinasikan lebih lanjut kepada peneliti.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Surabaya, 15 Januari 2026

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA FAKULTAS STUDI ISLAM DAN PERADABAN

Dr. Thoat Stiawan, M.H.I.
NIP. 012.01.1.1986.15.132

Ditandangani secara elektronik oleh pejabat berwenang. Segala penyalahgunaan dapat dikenai pidana sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU-ITE).

Tembusan :

1. Ketua Prodi S1 Pendidikan Agama Islam