

Pengaruh Intensitas Bermain Game Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Kedisiplinan Beribadah Shalat Lima Waktu Mahasiswa PAI UMS dalam Perspektif Pendidikan Agama Islam

Dzaki Fakhri Qois¹, Hafidz²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Surakarta, Sukoharjo, Indonesia
g000220070@student.ums.ac.id¹, haf682@ums.ac.id²

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the intensity of playing Mobile Legends: Bang Bang on the discipline of praying the five daily prayers of students of the Islamic Religious Education Study Program (PAI) of the University of Muhammadiyah Surakarta (UMS) from the perspective of Islamic Religious Education. This study uses a descriptive qualitative approach with a phenomenological perspective. The research informants are UMS PAI students who actively play Mobile Legends: Bang Bang. Data collection techniques were carried out through in-depth interviews, observation, and documentation. Data validity was tested using source triangulation, technical triangulation, and member check. Data analysis was carried out through the stages of data collection, data condensation, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that the intensity of playing Mobile Legends in some students was quite high, characterized by the frequency of playing almost every day, playing duration between 1-6 hours per day, high focus of attention on the game, and strong emotional involvement. The high intensity of playing affects the discipline of praying the five daily prayers, especially in the form of delays in performing prayers, especially the Subuh and Isha prayers, there were even informants who had missed prayers because they were too focused on playing. Based on the behaviorism theory of B.F. According to B.F. Skinner, this behavior is formed through a process of stimulus, response, and reinforcement obtained during game play. From an Islamic Religious Education perspective, playing games is essentially permissible as long as it does not neglect religious obligations. Therefore, Islamic Religious Education students are expected to be able to control the intensity of their play and prioritize prayer.

Keywords : *intensity of game play, Mobile Legends: Bang Bang, prayer discipline, B.F. Skinner's behaviorism, Islamic Religious Education.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain game Mobile Legends: Bang Bang terhadap kedisiplinan beribadah shalat lima waktu mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS) dalam perspektif Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan perspektif fenomenologis. Informan penelitian adalah mahasiswa PAI UMS yang aktif bermain Mobile Legends: Bang Bang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan member check. Analisis data dilakukan melalui tahapan pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain Mobile Legends pada sebagian mahasiswa tergolong cukup tinggi yang ditandai dengan frekuensi bermain hampir setiap hari, durasi bermain antara 1–6 jam per hari, tingginya fokus perhatian terhadap permainan, serta adanya keterlibatan emosional yang kuat. Tingginya intensitas bermain tersebut berpengaruh terhadap kedisiplinan beribadah shalat lima waktu, khususnya dalam bentuk keterlambatan melaksanakan shalat, terutama shalat Subuh dan Isya, bahkan terdapat informan yang pernah meninggalkan shalat karena terlalu fokus bermain. Berdasarkan teori

behaviorisme B.F. Skinner, perilaku tersebut terbentuk melalui proses stimulus, respons, dan reinforcement yang diperoleh selama bermain game. Dalam perspektif Pendidikan Agama Islam, bermain game pada dasarnya diperbolehkan selama tidak melalaikan kewajiban ibadah. Oleh karena itu, mahasiswa PAI diharapkan mampu mengontrol intensitas bermain dan menempatkan ibadah shalat sebagai prioritas utama..

Kata kunci : intensitas bermain game, Mobile Legends: Bang Bang, kedisiplinan shalat, behaviorisme B.F. Skinner, Pendidikan Agama Islam.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era globalisasi telah membawa perubahan besar dalam kehidupan masyarakat, terutama di kalangan remaja dan mahasiswa. Salah satu perkembangan teknologi yang paling diminati saat ini adalah game online. Game online menjadi media hiburan yang mudah diakses melalui smartphone dan internet. Salah satu game online yang sangat populer di Indonesia adalah Mobile Legends: Bang Bang.

Game Mobile Legends: Bang Bang merupakan salah satu game online yang merupakan wujud dari perkembangan teknologi elektronik yang semakin hari semakin pesat pada era globalisasi saat ini. Bermain game online dapat dilakukan dilayar monitor komputer atau layer telepon seluler, yang semula telepon seluler hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan komunikasi, sekarang juga bisa digunakan untuk melakukan banyak hal termasuk bermain game online ataupun game offline. Game terbagi atas dua jenis, pertama adalah game offline yang bisa kita mainkan pada perangkat computer atau telepon seluler tanpa harus terhubung ke jaringan internet. Kedua Adalah game online yang hanya bisa kita mainkan computer atau telepon seluler saat terhubung dengan jaringan internet (Ratu et al., 2024). Game Mobile Legends: Bang Bang juga game yang dimainkan oleh pemain secara tim dan berinteraksi dengan pemain lain secara real time. Popularitas game ini tidak hanya terjadi pada kalangan pelajar, tetapi juga mahasiswa, termasuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam di UMS. Intensitas bermain game yang tinggi sering kali menyebabkan mahasiswa menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain sehingga dapat memengaruhi aktivitas akademik maupun aktivitas keagamaan (Rani et al., 2019).

Seiring berkembangnya teknologi pada era modern, nyatanya game online memiliki dampak kurang baik yang tentunya dapat memberikan pengaruh terhadap kehidupan manusia, termasuk dalam kehidupan beragama sehingga pengaruhnya juga merembet pada pola beribadah seorang muslim, tidak terkecuali pada pelaksanaan ibadah shalat lima waktu . Tidak sedikit mahasiswa PAI UMS terkadang kurang memperhatikan waktu saat bermain game terutama game mobile legends: bang bang. Hal tersebut dapat memberikan efek negatif, karena terlihat dari sikap mahasiswa yang sering menunda shalat dan meninggalkan kegiatan ibadah shalat lima waktu (Layla, 2023).

Mahasiswa PAI sebagai calon pendidik agama Islam seharusnya memiliki perilaku religius yang baik, termasuk dalam kedisiplinan ibadah. Kedisiplinan ibadah merupakan bentuk kepatuhan seorang muslim dalam menjalankan kewajiban kepada Allah SWT, seperti shalat tepat waktu, membaca Al-Qur'an, berdoa, dan mengikuti kegiatan keagamaan lainnya. Namun, fenomena yang terjadi saat ini menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa sering menunda ibadah karena terlalu fokus bermain game online.

Fenomena tersebut menunjukkan adanya perubahan pola perilaku mahasiswa akibat perkembangan teknologi digital. Intensitas bermain game yang berlebihan dapat menyebabkan seseorang lalai terhadap tanggung jawab, termasuk kewajiban ibadah (Yunus, 2014). Dalam perspektif Pendidikan Agama Islam, penggunaan teknologi pada dasarnya diperbolehkan selama tidak melalaikan kewajiban kepada Allah SWT dan tetap memberikan manfaat bagi kehidupan manusia. Allah SWT berfirman dalam QS. Al-'Ashr ayat 1-3:

"Demi masa. Sesungguhnya manusia benar-benar berada dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh serta saling menasihati dalam kebenaran dan kesabaran." (Sultan & Mulyati, 2024).

Ayat tersebut menjelaskan pentingnya memanfaatkan waktu dengan baik dan tidak menyia-nyiakannya dalam kegiatan yang kurang bermanfaat. Bermain game secara berlebihan dapat menyebabkan seseorang lalai terhadap waktu dan kewajibannya.

Hasil dari beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa intensitas bermain game online memiliki hubungan dengan perubahan perilaku mahasiswa, baik dalam bidang akademik maupun religius. Penelitian yang dilakukan oleh Mutiara Firdaus menjelaskan bahwa mahasiswa yang memiliki intensitas bermain game online lebih tinggi cenderung mengalami penurunan fokus belajar dan kurang optimal dalam menjalankan aktivitas akademik. Hal ini disebabkan karena sebagian besar waktu dan perhatian mahasiswa lebih banyak digunakan untuk bermain game dibandingkan untuk belajar atau mengerjakan tugas perkuliahan (Mutiara, 2019).

Sementara itu, penelitian Nasrizen menunjukkan bahwa game online juga dapat memengaruhi pelaksanaan ibadah shalat mahasiswa. Mahasiswa yang terlalu sering bermain game terkadang menunda waktu shalat, kurang khushyuk dalam beribadah, bahkan ada yang meninggalkan kewajiban ibadah karena terlalu fokus pada permainan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan game online secara berlebihan dapat memengaruhi kedisiplinan seseorang dalam menjalankan kewajiban agama (Nasrizen, 2011).

Hasil penelitian terdahulu tersebut dapat dijelaskan melalui teori behaviorisme Burrhus Frederic Skinner, yang menyatakan bahwa perilaku seseorang terbentuk karena adanya kebiasaan yang dilakukan secara terus-menerus dan dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya. Dalam konteks ini, intensitas bermain game online yang tinggi dapat menjadi suatu kebiasaan yang memengaruhi pola perilaku mahasiswa, baik dalam aspek akademik maupun religius. Semakin sering

mahasiswa bermain game Mobile Legends: Bang Bang, maka semakin besar perhatian, waktu, dan energi yang tercurah pada aktivitas tersebut. Akibatnya, mahasiswa dapat mengalami penurunan kedisiplinan dalam menjalankan kewajiban, termasuk ibadah. Oleh karena itu, teori behaviorisme memandang bahwa perilaku lalai terhadap ibadah bukan muncul secara tiba-tiba, melainkan terbentuk dari kebiasaan bermain game secara berlebihan yang dilakukan secara berulang dan terus-menerus (Asfar et al., n.d.).

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Intensitas Bermain Game Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Kedisiplinan Beribadah Shalat Lima Waktu Mahasiswa PAI UMS Dalam Perspektif Pendidikan Agama Islam”. Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana intensitas bermain game *Mobile Legends: Bang Bang* memengaruhi kedisiplinan ibadah mahasiswa PAI.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan perspektif fenomenologis yang bertujuan untuk memahami secara mendalam realitas, pengalaman, serta makna yang dialami mahasiswa terkait intensitas bermain game Mobile Legends: Bang Bang dan pengaruhnya terhadap kedisiplinan beribadah shalat lima waktu. Pendekatan ini digunakan untuk menggambarkan fenomena sebagaimana terjadi di lapangan berdasarkan pengalaman subjektif para informan (Sugiyono, 2011).

Objek penelitian difokuskan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS) yang aktif bermain game Mobile Legends: Bang Bang. Penelitian ini berupaya mengungkap bagaimana intensitas bermain game, yang meliputi frekuensi bermain, durasi bermain, perhatian yang diberikan, serta keterlibatan emosional dalam permainan, memengaruhi kedisiplinan mahasiswa dalam melaksanakan ibadah shalat lima waktu. Analisis dilakukan dalam perspektif Pendidikan Agama Islam dengan meninjau nilai-nilai kedisiplinan ibadah sebagai bagian dari pembentukan karakter religius mahasiswa (Jinan, n.d.).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dan studi dokumentasi (Kiram, 2023). Wawancara dilakukan kepada mahasiswa PAI UMS yang aktif bermain Mobile Legends: Bang Bang sebagai informan utama, serta kepada dosen pembimbing akademik, pengurus organisasi kemahasiswaan, atau pihak lain yang dianggap mengetahui aktivitas keseharian mahasiswa sebagai informan pendukung. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai kebiasaan bermain game dan pelaksanaan ibadah shalat mahasiswa, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi (Hidayati, 2020).

Keabsahan data dijaga melalui teknik triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan member check untuk memastikan kesesuaian data dengan kondisi yang

sebenarnya. Analisis data dilakukan melalui tahapan pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sehingga diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai pengaruh intensitas bermain Mobile Legends: Bang Bang terhadap kedisiplinan beribadah shalat lima waktu mahasiswa PAI UMS dalam perspektif Pendidikan Agama Islam (Haris et al., 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surakarta (PAI UMS), ditemukan bahwa intensitas bermain game Mobile Legends: Bang Bang dapat dianalisis melalui empat aspek utama, yaitu frekuensi bermain, durasi bermain, fokus perhatian, dan keterlibatan emosi. Keempat aspek tersebut menjadi indikator penting untuk mengetahui sejauh mana permainan Mobile Legends telah menjadi bagian dari aktivitas keseharian mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap informan memiliki tingkat intensitas bermain yang berbeda-beda, namun secara umum permainan Mobile Legends telah menjadi salah satu bentuk hiburan yang cukup sering dilakukan oleh para mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari.

a. Frekuensi Bermain

Frekuensi bermain merupakan aspek yang menunjukkan seberapa sering seseorang melakukan aktivitas bermain game dalam rentang waktu tertentu. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa dua dari tiga informan bermain Mobile Legends setiap hari. Sementara itu, satu informan menyatakan bahwa dirinya bermain hanya ketika ada ajakan dari teman untuk bermain bersama (mabar). Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar informan memiliki kebiasaan bermain yang cukup rutin dan terjadwal dalam kehidupan sehari-hari. Bahkan, bagi informan yang bermain setiap hari, aktivitas bermain game telah menjadi bagian dari rutinitas yang sulit dipisahkan dari kegiatan harian mereka.

Frekuensi bermain yang tinggi menunjukkan bahwa Mobile Legends tidak lagi sekadar menjadi aktivitas selingan, tetapi telah menjadi salah satu kegiatan yang secara konsisten dilakukan. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa para informan memiliki ketertarikan yang cukup besar terhadap permainan ini sehingga mereka menyempatkan waktu khusus untuk bermain, baik setelah aktivitas perkuliahan maupun pada waktu luang lainnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa frekuensi bermain yang tinggi menjadi salah satu indikator adanya intensitas bermain yang kuat pada mahasiswa PAI UMS yang menjadi informan dalam penelitian ini.

b. Durasi Bermain

Selain frekuensi, durasi bermain juga menjadi indikator penting dalam mengukur intensitas bermain Mobile Legends. Berdasarkan hasil penelitian, durasi bermain para informan bervariasi antara 1 hingga 6 jam per hari. Informan pertama menghabiskan waktu sekitar 3 jam per hari untuk bermain Mobile Legends.

Informan kedua memiliki durasi bermain paling tinggi, yaitu sekitar 6 jam setiap hari, sedangkan informan ketiga menghabiskan waktu sekitar 1–3 jam per hari.

Durasi bermain yang relatif panjang tersebut menunjukkan bahwa sebagian informan memberikan alokasi waktu yang cukup besar untuk aktivitas bermain game. Bahkan pada informan kedua, waktu bermain mencapai seperempat dari total waktu dalam satu hari. Kondisi ini menunjukkan bahwa Mobile Legends memiliki daya tarik yang cukup kuat sehingga mampu menyita banyak waktu yang seharusnya dapat digunakan untuk aktivitas lain, seperti belajar, berorganisasi, berinteraksi sosial, maupun menjalankan ibadah.

Berdasarkan hasil wawancara, lamanya waktu bermain dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti keinginan untuk meningkatkan peringkat (rank), bermain bersama teman, mengisi waktu luang, serta menjadikan game sebagai sarana hiburan setelah menjalani aktivitas akademik yang padat. Oleh karena itu, semakin lama durasi bermain yang dilakukan seseorang, semakin tinggi pula tingkat intensitas bermain yang dimilikinya.

c. Fokus Perhatian

Fokus perhatian merupakan aspek yang menunjukkan tingkat konsentrasi dan perhatian individu terhadap suatu aktivitas. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa sebagian besar informan memandang Mobile Legends sebagai sarana hiburan, pelepas stres, dan media untuk mengisi waktu luang. Salah satu informan bahkan mengungkapkan bahwa dirinya memiliki keinginan untuk menjadi seorang pemain profesional (pro player). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa permainan Mobile Legends tidak hanya dimainkan sebagai hiburan semata, tetapi juga menjadi aktivitas yang memperoleh perhatian dan harapan tertentu dari pemainnya.

Hasil observasi menunjukkan bahwa para informan cenderung memberikan perhatian yang cukup besar terhadap permainan. Hal ini terlihat dari kebiasaan mereka yang rutin bermain setiap hari, membahas strategi permainan, mengikuti perkembangan permainan, serta meluangkan waktu khusus untuk bermain bersama teman-temannya. Bagi sebagian informan, Mobile Legends telah menjadi salah satu aktivitas yang dianggap penting dalam kehidupan sehari-hari karena mampu memberikan rasa senang, mengurangi kejenuhan, dan menjadi sarana interaksi sosial dengan teman sebaya.

Tingginya fokus perhatian terhadap permainan menunjukkan bahwa Mobile Legends telah menjadi salah satu pusat aktivitas yang cukup dominan dalam kehidupan informan. Semakin besar perhatian yang diberikan terhadap permainan, maka semakin besar pula kemungkinan aktivitas lain menjadi terganggu apabila tidak diimbangi dengan kemampuan mengelola waktu secara baik.

d. Keterlibatan Emosi

Keterlibatan emosi merupakan aspek yang menggambarkan sejauh mana seseorang memiliki ikatan perasaan terhadap aktivitas yang dilakukannya. Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa terdapat perbedaan tingkat

keterlibatan emosi di antara para informan. Dua informan menyatakan bahwa mereka merasa biasa saja ketika harus menghentikan permainan karena ada kegiatan lain yang lebih penting. Namun, salah satu informan mengaku merasa sangat kesal apabila harus berhenti bermain sebelum permainan selesai.

Perasaan kesal yang muncul ketika permainan dihentikan menunjukkan adanya keterikatan emosional yang cukup kuat terhadap aktivitas bermain Mobile Legends. Keterlibatan emosi juga terlihat dari antusiasme informan ketika membicarakan permainan, keinginan untuk memenangkan pertandingan, serta rasa puas yang diperoleh setelah mencapai target tertentu dalam permainan. Sebaliknya, kekalahan dalam pertandingan juga dapat menimbulkan perasaan kecewa, kesal, bahkan keinginan untuk terus bermain hingga memperoleh kemenangan.

Menurut perspektif teori behaviorisme B.F. Skinner, kondisi tersebut terjadi karena permainan memberikan penguatan (reinforcement) berupa kesenangan, kepuasan, penghargaan, dan pengalaman kompetitif yang membuat individu terdorong untuk mengulangi perilaku bermain secara terus-menerus. Semakin sering seseorang memperoleh penguatan positif dari permainan, maka semakin tinggi pula keterlibatan emosional yang terbentuk. Oleh karena itu, keterlibatan emosi yang tinggi dapat menjadi salah satu faktor yang menyebabkan mahasiswa lebih sulit melepaskan diri dari aktivitas bermain game dan berpotensi memengaruhi aktivitas lainnya, termasuk pelaksanaan ibadah shalat lima waktu.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain Mobile Legends pada mahasiswa PAI UMS tergolong cukup tinggi. Hal tersebut terlihat dari frekuensi bermain yang dilakukan hampir setiap hari, durasi bermain yang mencapai beberapa jam dalam sehari, fokus perhatian yang cukup besar terhadap permainan, serta adanya keterlibatan emosional yang kuat pada sebagian informan. Temuan ini mengindikasikan bahwa Mobile Legends telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sebagian mahasiswa dan berpotensi memengaruhi perilaku mereka dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk kedisiplinan dalam menjalankan ibadah shalat lima waktu.

Setelah diketahui bahwa intensitas bermain Mobile Legends pada informan tergolong cukup tinggi yang ditunjukkan melalui frekuensi bermain yang rutin, durasi bermain yang relatif lama, fokus perhatian yang besar terhadap permainan, serta adanya keterlibatan emosi yang kuat, maka penelitian ini selanjutnya mengkaji bagaimana kondisi kedisiplinan beribadah shalat lima waktu pada mahasiswa PAI UMS yang menjadi informan penelitian. Kedisiplinan beribadah merupakan salah satu indikator penting dalam menilai kualitas religiusitas mahasiswa, khususnya mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam yang diharapkan mampu menjadi teladan dalam pelaksanaan ajaran Islam. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diperoleh beberapa temuan mengenai pemahaman, kebiasaan, serta perilaku informan dalam melaksanakan shalat lima waktu.

a. Pemahaman tentang Pentingnya Shalat

Berdasarkan hasil wawancara, seluruh informan memiliki pemahaman yang baik mengenai pentingnya shalat lima waktu. Seluruh informan menyatakan bahwa shalat merupakan kewajiban utama bagi setiap muslim dan menjadi tiang agama yang harus dijaga pelaksanaannya. Informan juga memahami bahwa shalat merupakan bentuk ketaatan kepada Allah SWT yang tidak dapat digantikan oleh ibadah lainnya.

Pemahaman yang baik tersebut menunjukkan bahwa secara kognitif para informan telah mengetahui kedudukan shalat dalam ajaran Islam. Salah satu informan menyatakan bahwa shalat sangat penting karena merupakan tiang agama, sedangkan informan lainnya menyebutkan bahwa shalat adalah kewajiban yang harus dilaksanakan oleh setiap muslim. Temuan ini menunjukkan bahwa tidak terdapat permasalahan pada aspek pengetahuan keagamaan para informan. Mereka telah memahami bahwa shalat memiliki kedudukan yang sangat penting dalam kehidupan seorang muslim.

Pemahaman mengenai pentingnya shalat dapat dipandang sebagai stimulus yang diperoleh individu melalui proses pendidikan agama, lingkungan keluarga, maupun lingkungan sosial keagamaan. Stimulus tersebut membentuk kesadaran bahwa shalat merupakan kewajiban yang harus dilaksanakan. Akan tetapi, menurut Skinner, pengetahuan saja belum tentu menghasilkan perilaku yang konsisten apabila tidak diikuti dengan pembiasaan dan penguatan (reinforcement) yang berkelanjutan. Oleh karena itu, meskipun seluruh informan memahami pentingnya shalat, tingkat kedisiplinan pelaksanaannya masih dapat berbeda-beda tergantung pada kebiasaan yang terbentuk dalam kehidupan sehari-hari.

b. Kebiasaan Melaksanakan Shalat

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dua informan memiliki kebiasaan melaksanakan shalat berjamaah di masjid, sedangkan satu informan menyatakan dirinya rajin melaksanakan shalat meskipun tidak selalu dilakukan di masjid. Temuan ini menunjukkan bahwa secara umum para informan masih berusaha menjaga pelaksanaan shalat lima waktu sebagai kewajiban agama.

Kebiasaan melaksanakan shalat di masjid menunjukkan adanya komitmen yang cukup baik dalam menjalankan ibadah. Selain memperoleh pahala berjamaah, kebiasaan tersebut juga menunjukkan adanya pengendalian diri dan kemampuan mengatur waktu di tengah berbagai aktivitas sehari-hari, termasuk aktivitas bermain game online. Namun demikian, berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa tingkat konsistensi pelaksanaan shalat masing-masing informan tidak selalu sama. Beberapa informan masih mengalami keterlambatan dalam melaksanakan shalat ketika sedang terlibat dalam aktivitas tertentu, termasuk bermain Mobile Legends.

Kebiasaan melaksanakan shalat merupakan bentuk perilaku yang terbentuk melalui proses pembiasaan yang dilakukan secara berulang-ulang. Apabila seseorang secara konsisten melaksanakan shalat tepat waktu dan mendapatkan penguatan positif, baik berupa ketenangan batin, kepuasan spiritual, maupun

apresiasi dari lingkungan sekitar, maka perilaku tersebut akan semakin kuat dan cenderung dipertahankan. Sebaliknya, apabila terdapat aktivitas lain yang lebih sering memberikan penguatan positif, maka perilaku tersebut berpotensi menggeser prioritas individu dalam menjalankan kewajiban ibadah.

c. Shalat yang Sering Terlambat

Berdasarkan hasil observasi, shalat yang paling sering mengalami keterlambatan pelaksanaan adalah shalat Subuh dan shalat Isya. Sebagian informan mengaku bahwa kedua waktu shalat tersebut merupakan waktu yang paling sulit dilaksanakan secara tepat waktu dibandingkan shalat lainnya.

Keterlambatan shalat Subuh umumnya disebabkan oleh pola tidur yang kurang teratur, terutama ketika informan bermain Mobile Legends hingga larut malam. Durasi bermain yang cukup panjang menyebabkan waktu istirahat berkurang sehingga memengaruhi kemampuan mereka untuk bangun pada waktu Subuh. Sementara itu, keterlambatan shalat Isya sering terjadi ketika informan masih terlibat dalam pertandingan yang sedang berlangsung dan memilih menyelesaikan permainan terlebih dahulu sebelum melaksanakan shalat.

Temuan ini menunjukkan adanya hubungan antara intensitas bermain Mobile Legends dengan kedisiplinan pelaksanaan shalat. Semakin tinggi intensitas bermain, terutama pada malam hari, maka semakin besar kemungkinan terjadinya keterlambatan dalam melaksanakan shalat Subuh maupun Isya. Dalam perspektif behaviorisme Skinner, kondisi tersebut dapat dijelaskan melalui konsep reinforcement. Kemenangan dalam permainan, peningkatan rank, dan kepuasan saat bermain menjadi bentuk penguatan positif yang membuat individu terus mengulangi perilaku bermain. Akibatnya, aktivitas bermain menjadi lebih dominan dibandingkan kewajiban lain yang seharusnya diprioritaskan. Perilaku menunda shalat yang dilakukan berulang kali kemudian berpotensi berkembang menjadi kebiasaan apabila tidak segera dikendalikan.

d. Perasaan Ketika Menunda Shalat

Meskipun sebagian informan pernah mengalami keterlambatan dalam melaksanakan shalat, seluruh informan menunjukkan respons negatif terhadap perilaku tersebut. Informan mengaku merasa bersalah, tidak tenang, sedih, bahkan menyesal ketika menyadari bahwa mereka telah menunda atau meninggalkan shalat karena aktivitas tertentu.

Perasaan bersalah yang muncul menunjukkan bahwa para informan masih memiliki kesadaran religius yang baik. Mereka menyadari bahwa menunda atau meninggalkan shalat bukanlah perilaku yang sesuai dengan ajaran Islam. Beberapa informan juga menyatakan bahwa setelah menunda shalat, mereka segera melaksanakan shalat sebagai bentuk tanggung jawab terhadap kewajiban yang telah ditinggalkan.

Perasaan bersalah dan ketidaknyamanan tersebut dapat dipahami sebagai bentuk konsekuensi psikologis yang muncul setelah seseorang melakukan perilaku yang bertentangan dengan nilai yang diyakininya. Konsekuensi tersebut berfungsi

sebagai reinforcement negatif yang dapat mendorong individu untuk mengurangi perilaku menunda shalat pada kesempatan berikutnya. Dengan kata lain, rasa bersalah yang dialami informan dapat menjadi faktor yang membantu terbentuknya perilaku disiplin dalam beribadah apabila diikuti dengan komitmen untuk memperbaiki diri.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa para informan memiliki pemahaman yang baik mengenai pentingnya shalat dan masih berupaya menjaga pelaksanaannya. Akan tetapi, tingginya intensitas bermain Mobile Legends pada sebagian informan menyebabkan munculnya beberapa bentuk ketidakdisiplinan, seperti keterlambatan shalat, terutama pada waktu Subuh dan Isya. Temuan ini memperkuat asumsi teori behaviorisme B.F. Skinner bahwa perilaku manusia sangat dipengaruhi oleh kebiasaan dan penguatan yang diterima secara terus-menerus. Semakin sering seseorang memperoleh penguatan positif dari aktivitas bermain game, maka semakin besar kemungkinan aktivitas tersebut memengaruhi perilaku lainnya, termasuk kedisiplinan dalam menjalankan ibadah shalat lima waktu.

Setelah diketahui bahwa para informan memiliki pemahaman yang baik mengenai pentingnya shalat serta berusaha menjaga pelaksanaan ibadah dalam kehidupan sehari-hari, penelitian ini selanjutnya mengkaji bagaimana pengaruh intensitas bermain Mobile Legends: Bang Bang terhadap kedisiplinan beribadah shalat lima waktu. Analisis ini menjadi penting karena berdasarkan teori behaviorisme B.F. Skinner, suatu perilaku yang dilakukan secara berulang dan memperoleh penguatan positif akan cenderung menjadi kebiasaan yang dapat memengaruhi perilaku lainnya.

Dalam konteks penelitian ini, aktivitas bermain Mobile Legends yang dilakukan secara rutin berpotensi memengaruhi pola perilaku mahasiswa dalam menjalankan kewajiban ibadah, khususnya shalat lima waktu. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap tiga informan, ditemukan bahwa pengaruh Mobile Legends terhadap kedisiplinan shalat tidak terjadi secara seragam pada seluruh informan. Tingkat pengaruh yang muncul bergantung pada intensitas bermain, kemampuan mengontrol diri, serta kesadaran masing-masing informan dalam menempatkan kewajiban ibadah sebagai prioritas utama.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dua dari tiga informan mengaku pernah menunda pelaksanaan shalat karena sedang bermain Mobile Legends. Sementara itu, satu informan menyatakan bahwa dirinya tidak pernah menunda shalat karena bermain game dan tetap berusaha mengutamakan pelaksanaan ibadah ketika waktu shalat telah tiba. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun seluruh informan merupakan mahasiswa Pendidikan Agama Islam yang memahami pentingnya shalat, aktivitas bermain game tetap berpotensi memengaruhi perilaku ibadah pada sebagian mahasiswa.

Berdasarkan keterangan informan, penundaan shalat umumnya terjadi ketika pertandingan sedang berlangsung (in game), terutama ketika pertandingan

berada pada kondisi yang dianggap penting, menegangkan, atau hampir mencapai kemenangan. Pada situasi tersebut, informan cenderung memilih menyelesaikan pertandingan terlebih dahulu sebelum melaksanakan shalat. Beberapa informan beralasan bahwa pertandingan Mobile Legends tidak dapat dihentikan secara tiba-tiba karena dapat merugikan tim dan menyebabkan kekalahan. Akibatnya, waktu pelaksanaan shalat menjadi tertunda hingga pertandingan selesai. Fenomena tersebut dapat dijelaskan melalui teori behaviorisme B.F. Skinner yang menekankan bahwa perilaku manusia dipengaruhi oleh stimulus dan reinforcement (penguatan).

Dalam permainan Mobile Legends, pemain memperoleh berbagai bentuk penguatan positif, seperti kemenangan, peningkatan rank, penghargaan dalam permainan, pujian dari teman satu tim, serta perasaan puas ketika berhasil memenangkan pertandingan. Penguatan positif tersebut mendorong individu untuk terus mempertahankan perilaku bermain bahkan ketika berhadapan dengan aktivitas lain yang seharusnya menjadi prioritas. Dengan kata lain, kesenangan dan kepuasan yang diperoleh selama bermain menjadi faktor yang memperkuat perilaku bermain sehingga sebagian mahasiswa memilih menunda shalat sampai pertandingan selesai.

Selain perilaku menunda shalat, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa satu informan pernah meninggalkan shalat karena terlalu asyik bermain Mobile Legends. Sementara itu, dua informan lainnya mengaku tidak pernah meninggalkan shalat meskipun terkadang mengalami keterlambatan dalam pelaksanaannya. Temuan ini menunjukkan bahwa pengaruh Mobile Legends terhadap kedisiplinan ibadah memiliki tingkat yang berbeda pada masing-masing individu.

Pada informan yang memiliki kontrol diri lebih baik, permainan hanya menyebabkan keterlambatan sementara. Namun pada informan yang memiliki keterikatan lebih tinggi terhadap permainan, aktivitas bermain dapat sampai pada tahap mengabaikan kewajiban ibadah. Perbedaan tingkat pengaruh tersebut juga terlihat dari respons informan ketika adzan berkumandang saat mereka sedang bermain. Satu informan menyatakan bahwa dirinya segera menyelesaikan pertandingan sebelum melaksanakan shalat. Informan lainnya memilih langsung meninggalkan permainan dan segera melaksanakan shalat. Namun terdapat pula informan yang mengaku tetap melanjutkan permainan terlebih dahulu sebelum menunaikan shalat. Perbedaan respons ini menunjukkan adanya variasi tingkat prioritas yang diberikan masing-masing informan terhadap kewajiban ibadah ketika berhadapan dengan aktivitas bermain game.

Apabila dianalisis menggunakan teori behaviorisme B.F. Skinner, perilaku tersebut merupakan hasil dari proses pembiasaan yang berlangsung secara terus-menerus. Semakin sering seseorang bermain Mobile Legends dan memperoleh pengalaman menyenangkan dari permainan tersebut, maka semakin kuat kecenderungan individu untuk mengulangi perilaku bermain. Aktivitas bermain yang awalnya hanya menjadi sarana hiburan lambat laun dapat berkembang menjadi kebiasaan yang mendominasi penggunaan waktu sehari-hari. Ketika

kebiasaan tersebut telah terbentuk secara kuat, individu berpotensi mengalami kesulitan dalam mengalihkan perhatian kepada aktivitas lain, termasuk pelaksanaan shalat tepat waktu.

Meskipun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa para informan masih memiliki kesadaran religius yang cukup baik. Hal ini terlihat dari adanya perasaan bersalah, menyesal, dan tidak tenang setelah menunda atau meninggalkan shalat. Perasaan tersebut menunjukkan bahwa nilai-nilai keagamaan yang dimiliki para informan masih berfungsi sebagai kontrol internal terhadap perilaku mereka.

Dalam perspektif behaviorisme, kondisi ini dapat dipahami sebagai bentuk reinforcement negatif yang mendorong individu untuk memperbaiki perilakunya di masa mendatang. Rasa bersalah yang muncul setelah menunda shalat dapat menjadi pengalaman yang mengurangi kecenderungan individu untuk mengulangi perilaku yang sama pada kesempatan berikutnya. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa Mobile Legends: Bang Bang memiliki pengaruh terhadap kedisiplinan beribadah shalat lima waktu pada sebagian mahasiswa PAI UMS. Pengaruh tersebut terlihat dalam bentuk penundaan pelaksanaan shalat, berkurangnya ketepatan waktu dalam beribadah, serta pada kasus tertentu menyebabkan mahasiswa meninggalkan shalat karena terlalu fokus pada permainan. Temuan ini memperkuat teori behaviorisme B.F. Skinner yang menyatakan bahwa perilaku manusia terbentuk melalui proses stimulus, respons, dan reinforcement yang berlangsung secara berulang. Semakin tinggi intensitas bermain Mobile Legends, maka semakin besar peluang terbentuknya kebiasaan yang dapat memengaruhi kedisiplinan mahasiswa dalam melaksanakan ibadah shalat lima waktu.

Teori behaviorisme B.F. Skinner menjelaskan bahwa perilaku manusia terbentuk melalui proses stimulus, respons, dan reinforcement (penguatan). Perilaku yang memberikan kesenangan akan cenderung diulang secara terus-menerus hingga menjadi kebiasaan. Dalam penelitian ini, Mobile Legends memberikan stimulus berupa kesenangan, kemenangan, kenaikan rank, serta interaksi sosial dengan teman bermain. Stimulus tersebut menghasilkan respons berupa keinginan untuk terus bermain dalam durasi yang lebih lama.

Ketika pemain memperoleh kepuasan dari permainan, maka terjadi reinforcement positif yang mendorong individu mengulangi perilaku bermain secara terus-menerus. Akibatnya, sebagian mahasiswa mengalami perubahan perilaku berupa menunda pelaksanaan shalat ketika pertandingan sedang berlangsung, mengutamakan penyelesaian permainan dibanding segera melaksanakan shalat, berkurangnya kedisiplinan dalam mengatur waktu ibadah. Temuan ini sesuai dengan pandangan Skinner bahwa perilaku lalai terhadap ibadah tidak muncul secara tiba-tiba, tetapi terbentuk melalui kebiasaan yang dilakukan berulang kali. Semakin tinggi intensitas bermain Mobile Legends, semakin besar

kemungkinan mahasiswa mengulangi perilaku menunda shalat karena memperoleh penguatan dari aktivitas bermain game.

Dalam perspektif Pendidikan Agama Islam (PAI), bermain game pada dasarnya termasuk dalam kategori aktivitas mubah (diperbolehkan), selama tidak mengandung unsur yang diharamkan dan tidak menimbulkan dampak negatif bagi pelakunya. Islam tidak melarang hiburan sebagai bagian dari kebutuhan psikologis manusia, namun memberikan batasan yang jelas agar aktivitas tersebut tetap berada dalam koridor syariat. Prinsip utama yang ditekankan dalam Islam adalah keseimbangan (tawazun) antara urusan dunia dan akhirat, sehingga setiap aktivitas duniawi, termasuk bermain game, tidak boleh sampai melalaikan kewajiban utama seorang Muslim, khususnya ibadah shalat lima waktu.

Dalam kajian Pendidikan Agama Islam, shalat merupakan kewajiban fundamental yang memiliki kedudukan sangat tinggi dan tidak dapat ditinggalkan tanpa alasan yang dibenarkan secara syar'i. Oleh karena itu, apabila aktivitas bermain game menyebabkan seseorang menunda, melupakan, atau mengabaikan waktu shalat, maka hal tersebut sudah keluar dari batasan yang diperbolehkan dalam Islam. Kondisi ini menunjukkan bahwa hiburan digital seperti game harus ditempatkan secara proporsional, yaitu hanya sebagai sarana rekreasi yang tidak mengganggu kewajiban ibadah. Dengan demikian, game tidak boleh menjadi prioritas yang mengalahkan kewajiban kepada Allah SWT.

Selain itu, Pendidikan Agama Islam juga menekankan pentingnya pengendalian diri (mujahadah an-nafs) sebagai bagian dari pembentukan karakter peserta didik. Dalam konteks bermain game, pengendalian diri tercermin dari kemampuan individu untuk mengatur waktu, mengendalikan emosi, serta mendahulukan kewajiban ibadah dibandingkan aktivitas hiburan. Apabila seseorang tidak mampu mengontrol intensitas bermain game, maka hal tersebut dapat mengarah pada perilaku lalai, seperti menunda shalat karena masih berada dalam permainan atau mengutamakan penyelesaian pertandingan dibandingkan melaksanakan ibadah tepat waktu. Hal ini menunjukkan adanya kelemahan dalam aspek disiplin spiritual yang menjadi perhatian utama dalam Pendidikan Agama Islam.

Dalam perspektif Pendidikan Agama Islam, teknologi digital termasuk game memiliki dua sisi dampak, yaitu positif dan negatif. Dampak positifnya antara lain dapat melatih kerja sama tim, kemampuan berpikir strategis, serta menjadi sarana rekreasi untuk mengurangi stres. Namun, di sisi lain, game juga berpotensi menimbulkan dampak negatif seperti kecanduan, berkurangnya kedisiplinan ibadah, serta terganggunya manajemen waktu. Oleh karena itu, penggunaan game harus disertai dengan kontrol diri yang kuat agar tidak mengarah pada perilaku yang bertentangan dengan nilai-nilai Islam.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain game Mobile Legends: Bang Bang perlu dikelola secara bijaksana agar tidak mengurangi kedisiplinan mahasiswa dalam melaksanakan ibadah shalat lima waktu.

Sebagai mahasiswa Pendidikan Agama Islam, kemampuan dalam mengendalikan diri dan memprioritaskan ibadah merupakan wujud nyata dari penerapan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh intensitas bermain game Mobile Legends: Bang Bang terhadap kedisiplinan beribadah shalat lima waktu mahasiswa PAI UMS dalam perspektif Pendidikan Agama Islam, dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain game pada sebagian mahasiswa tergolong cukup tinggi. Hal tersebut ditunjukkan melalui frekuensi bermain yang dilakukan hampir setiap hari, durasi bermain yang mencapai beberapa jam dalam sehari, tingginya fokus perhatian terhadap permainan, serta adanya keterlibatan emosi yang cukup kuat selama bermain. Keempat aspek tersebut menunjukkan bahwa Mobile Legends telah menjadi salah satu aktivitas yang cukup dominan dalam kehidupan sehari-hari mahasiswa.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa seluruh informan memiliki pemahaman yang baik mengenai pentingnya shalat lima waktu serta masih berupaya menjaga pelaksanaan ibadah sebagai kewajiban seorang muslim. Namun demikian, tingginya intensitas bermain Mobile Legends pada sebagian informan menyebabkan munculnya beberapa bentuk ketidakdisiplinan dalam beribadah, seperti keterlambatan melaksanakan shalat, terutama pada waktu Subuh dan Isya, bahkan terdapat informan yang pernah meninggalkan shalat karena terlalu fokus bermain game.

Berdasarkan teori behaviorisme B.F. Skinner, perilaku tersebut terjadi karena aktivitas bermain game memberikan stimulus dan reinforcement positif berupa kesenangan, kepuasan, kemenangan, serta peningkatan peringkat dalam permainan. Penguatan tersebut mendorong mahasiswa untuk terus mengulangi perilaku bermain sehingga pada kondisi tertentu dapat memengaruhi prioritas mereka dalam menjalankan ibadah. Semakin tinggi intensitas bermain Mobile Legends, maka semakin besar pula kemungkinan terbentuknya kebiasaan yang dapat memengaruhi kedisiplinan mahasiswa dalam melaksanakan shalat lima waktu.

Dalam perspektif Pendidikan Agama Islam, bermain game pada dasarnya diperbolehkan (mubah) selama tidak mengandung unsur yang dilarang dan tidak menyebabkan kelalaian terhadap kewajiban ibadah. Oleh karena itu, mahasiswa PAI diharapkan mampu mengendalikan intensitas bermain game, mengatur waktu dengan baik, serta menempatkan ibadah shalat sebagai prioritas utama agar keseimbangan antara aktivitas hiburan dan kewajiban kepada Allah SWT tetap terjaga.

DAFTAR PUSTAKA

- Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., & Halamury, M. F. (2019). *Teori behaviorisme (Theory of behaviorism)* [Manuskrip tidak diterbitkan]. Program Doktoral Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34507.44324>
- Fadhlika, L. (2023). *Pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap kedisiplinan ibadah shalat fardhu mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta* [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta]. Repository UMY. <https://etd.umy.ac.id/id/eprint/41750/>
- Firdaus, M. (2019). *Pengaruh intensitas bermain game online terhadap prestasi belajar mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta* [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta]. Repository UMY. <http://repository.umy.ac.id/handle/123456789/29346>
- Haris, A., Anggraini, D. C., & Mardiana, D. (2024). Pengaruh game online terhadap ketaatan beribadah mahasiswa di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 16(1), 75–82. <https://doi.org/10.26418/jvip.v16i1.46300>
- Hidayati, I. A., & Taufik. (2020). Adversity quotient of outstanding students with limited conditions. *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 195–206. <https://doi.org/10.23917/indigenous.v5i2.10823>
- Muthoifin, & Jinan, M. (2015). Pendidikan karakter Ki Hadjar Dewantara: Studi kritis pemikiran karakter dan budi pekerti dalam tinjauan Islam. *Profetika: Jurnal Studi Islam*, 16(2), 167–180. <https://doi.org/10.23917/profetika.v16i2.1852>
- Nasrizen. (2011). *Pengaruh game online terhadap pelaksanaan ibadah sholat lima waktu mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta* [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta]. Repository UMY. <http://repository.umy.ac.id/handle/123456789/4629>
- Nugroho, K., Kiram, M. Z., & Andriawan, D. (2023). The influence of hermeneutics in double movement theory: Critical analysis of Fazlurrahman's interpretation methodology. *QiST: Journal of Quran and Tafseer Studies*, 2(3), 275–289. <https://doi.org/10.23917/qist.v2i3.2531>
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2020). Dampak game online Mobile Legends: Bang Bang terhadap mahasiswa. *PERSPEKTIF*, 7(1), 6–12. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v7i1.2520>
- Ratu, D. M., & Pangemanan, M. (2024). Dampak game online: Mobile Legends pada mahasiswa. *VitaMedica: Jurnal Rumpun Kesehatan Umum*, 2(2), 114–121. <https://doi.org/10.62027/vitamedica.v2i2.242>
- Riki, R., Nurtofik, N., Sultan, U., Muchtarom, M., & Mulyati, M. (2024). Analisis nilai-nilai pendidikan dalam Al-Quran Surah Al-Ashr ayat 1–3. *JlIP—Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(4), 3577–3586. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i4.3899>
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Cet. ke-13). Alfabeta.

Yunus, A. (2015). Implementasi pendidikan karakter dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Madinah Kebumen tahun 2014. *Profetika: Jurnal Studi Islam*, 16(2), 181–193.
<https://doi.org/10.23917/profetika.v16i2.1853>