

**DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE LEGEND BANG-
BANG PADA AKHLAQ SISWA DI SMK NEGERI 1 KRANGKENG
INDRAMAYU**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)
Program Studi Pendidikan Agama Islam



Disusun Oleh:

SUCI ALVISAHR

NIM : 21086030034

PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER

SYEKH NURJATI CIREBON

2025

LEMBAR PERSETUJUAN
HASIL SIDANG MUNAQOSYAH TESIS
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

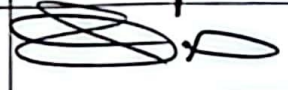
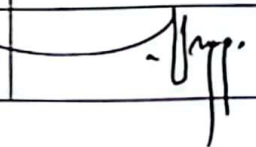
Judul Tesis

**DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE LEGEND BANG-BANG
PADA AKHLAQ SISWA DI SMK NEGERI 1 KRANGKENG INDRAMAYU**

SUCI ALVISAHR

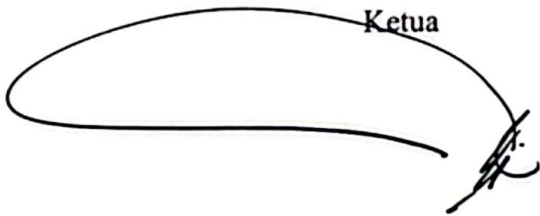
NIM. 21086030034

MENYETUJUI

Dosen	Nama Dosen	Tanggal	Tanda Tangan
Penguji Utama	Dr. H. Rosidi Rido M.A., M.Pd	23 - 07 - 2025	
Penguji 1	Dr. Muslihudin, M. Ag	23 - 07 - 2025	
Penguji 2	Dr. Akhmad Affandi, M. Ag.	23 - 07 - 2025	

Mengetahui

Pimpinan Sidang,


Ketua

Prof. Dr. H. Ilman Nafi'a, M. Ag.
NIP. 19721220 199803 1 004


Sekretaris

Dr. Akhmad Affandi, M. Ag.
NIP. 19721214 200312 1 003

LEMBAR PENGESAHAN

DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE LEGEND BANG-BANG PADA AKHLAQ SISWA DI SMK NEGERI 1 KRANGKENG INDRAMAYU

Disusun Oleh :

SUCI ALVISAHR

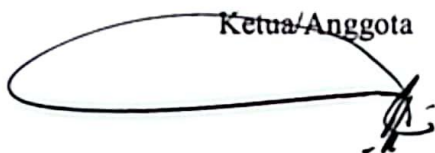
NIM : 21086030034

Telah diujikan pada tanggal 14 Mei 2025 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk
memperoleh gelar Magister Pendidikan (M. Pd)

Cirebon, 26 Mei 2025

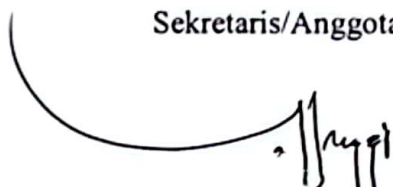
Dewan Penguji

Ketua/Anggota



Prof. Dr. H. Ilman Nafi'a, M. Ag.
NIP. 19721220 199803 1 004

Sekretaris/Anggota



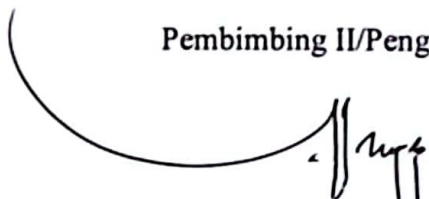
Dr. Akhmad Affandi, M. Ag.
NIP. 19721214 200312 1 003

Pembimbing I/Penguji



Dr. Muslihudin, M. Ag.
NIP. 197001162003121001

Pembimbing II/Penguji



Dr. Akhmad Affandi, M. Ag.
NIP. 19721214 200312 1 003

Penguji Utama



Dr. H. Rosidi Rido M.A., M.Pd
NIP. 196609051992031003

Mengesahkan
Direktur Pascasarjana



Prof. Dr. H. Ilman Nafi'a, M. Ag.
NIP. 19721220 199803 1 004

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Suci Alvisahr

NIM : 21086030034

Jenjang Program : Magister

Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI) pada Program
Pascasarjana Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati
Cirebon.

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tesis dengan judul :

“Dampak Kecanduan Game Online Mobile Legend Bang-bang Pada Akhlaq Siswa Di SMK Negeri 1 Krangkeng Indramayu”, ini secara keseluruhan adalah ASLI hasil penelitian saya, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini dibuat dengan sejujurnya dan penuh dengan kesungguhan hati disertai kesiapan untuk bertanggung jawab atas segala resiko yang mungkin diberikan sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Cirebon, April 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Suci Alvisahr

NIM. 21086030034

Dr. Muslihudin, M.Ag
Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri
Siber Syekh Nurjati Cirebon

NOTA DINAS

Lamp : 6 (Enam) Lembar
Hal : Penyerahan Tesis

Kepada Yth,
Direktur Program Pascasarjana
UIN Siber Syekh Nurjati
Di
CIREBON

Assalamualaikum Warahmatullaahi. Wabarakaatuh.

Setelah membaca, meneliti, dan merevisi seperlunya, kami berpendapat bahwa tesis saudara Suci Alvisahr yang berjudul: **"Dampak Kecanduan Game Online Mobile Legend Bang-bang Pada Akhlaq Siswa Di SMK Negeri 1 Krangkeng Indramayu"** telah dapat diujikan.

Bersama ini kami kirimkan naskahnya untuk diujikan dalam sidang ujian tesis Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.

Atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Warahmatullaahi. Wabarakaatuh.

Cirebon,, ^{Juli} 2025
Pembimbing I,



Dr. Muslihudin, M. Ag

NIP. 197001162003121001

Dr. Akhmad Affandi, M.Ag.
Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri
Siber Syekh Nurjati Cirebon

NOTA DINAS

Lamp : 6 (Enam) Lembar

Hal : Penyerahan Tesis

Kepada Yth,
Direktur Program Pascasarjana
UIN Siber Syekh Nurjati
Di
CIREBON

Assalamualaikum Warahmatullaahi. Wabarakaatuh.

Setelah membaca, meneliti, dan merevisi seperlunya, kami berpendapat bahwa tesis saudara Suci Alvisahr yang berjudul: **“Dampak Kecanduan Game Online Mobile Legend Bang-bang Pada Akhlaq Siswa Di SMK Negeri 1 Krangkeng Indramayu”** telah dapat diujikan.

Bersama ini kami kirimkan naskahnya untuk diujikan dalam sidang ujian tesis Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.

Atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Warahmatullaahi. Wabarakaatuh.

Cirebon,, Juli 2025
Pembimbing II,



Dr. Akhmad Affandi, M. Ag

NIP. 197212142003121003

ABSTRAK

Suci Alvisahr, 21086030034, Dampak Kecanduan Game Online Mobile Legend Bang-bang Pada Akhlaq Siswa Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Krangkeng Indramayu

Perkembangan pesat teknologi digital, khususnya game online seperti Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), memengaruhi kehidupan remaja, termasuk siswa SMK. Di SMKN 1 Krangkeng, kebiasaan bermain MLBB telah menjadi bagian dari aktivitas harian siswa. Intensitas bermain yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan dan berdampak negatif pada akhlak siswa, seperti penurunan sopan santun, tanggung jawab, dan pengabaian kewajiban belajar serta beribadah. Penelitian ini menyoroti pengaruh kecanduan game online (MLBB) pada perubahan perilaku dan moral (akhlak) siswa. Hal ini mengimplikasikan adanya kajian tentang teori kecanduan, dampak media digital terhadap perkembangan remaja, dan konsep akhlak dalam konteks pendidikan. Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: 1) Menganalisis kebiasaan perilaku kecanduan Game Online Mobile Legend Bang-bang pada Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Krangkeng, 2) Menemukan dampak perilaku kecanduan Game Online Mobile Legend Bang-bang pada Akhlaq siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Krangkeng, 3) Menganalisis Faktor yang menyebabkan siswa kecanduan Game Online Mobile Legend Bang-bang Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Krangkeng. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode fenomenologi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dari siswa kelas X, XI, dan XII serta pendidik dan Wakasek Kesiswaan di SMKN 1 Krangkeng. Adapun hasil penelitian yang diperoleh adalah : 1) kebiasaan bermain Game Online Mobile Legend Bang-bang (MLBB) di kalangan siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Krangkeng, yang dimulai sejak sekolah dasar dan dipengaruhi oleh teman, keluarga, serta YouTuber Game. Lokasi bermain bervariasi, dengan durasi 1-2 jam di sekolah dan 4,5-10 jam di rumah, terutama saat libur. 2) Kecanduan Game MLBB berdampak negatif pada akhlak siswa terhadap Allah SWT (menunda sholat), orang tua (mengabaikan perintah), diri sendiri (kesehatan terabaikan), sesama (fokus berkurang saat belajar), dan lingkungan (kebersihan terabaikan). 3) Faktor-faktor yang memengaruhi kecanduan meliputi kebutuhan hiburan, dorongan kemenangan, pengaruh teman sebaya, dan kurangnya pengawasan orang tua.

Intervensi yang tepat diperlukan untuk menyeimbangkan hiburan dan tanggung jawab siswa.

Kata Kunci: Dampak Kecanduan Game Online , Mobile Legends Bang-bang, Akhlaq siswa, Sekolah Menengah Kejuruan , fenomenologi.



ABSTRACT

Suci Alvisahr, 21086030034, The Impact of Mobile Legends: Bang-bang Online Game Addiction on Students' Morality at State Vocational High School 1 Krangkeng Indramayu

The rapid development of digital technology, particularly online games such as Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), influences teenagers' lives, including vocational school students. At SMKN 1 Krangkeng, the habit of playing MLBB has become part of students' daily activities. Excessive playing can lead to addiction and negatively impact students' morals, such as decreasing politeness, responsibility, and neglecting their obligations to learn and worship. This study highlights the effect of online game addiction (MLBB) on students' behavioral and moral (akhlaq) changes. It implies the need for a review of addiction theories, the impact of digital media on adolescent development, and the concept of morals within the educational context. Based on this phenomenon, the objectives of this research are: 1) To analyze the habitual behavior of Mobile Legends Bang Bang (MLBB) game addiction among students at SMKN 1 Krangkeng, 2) To discover the impact of MLBB game addiction behavior on students' akhlaq at SMKN 1 Krangkeng, 3) To analyze the factors causing students' addiction to MLBB at SMKN 1 Krangkeng. This research employs a descriptive qualitative approach with phenomenological methods. Data were collected through observation, interviews, and documentation from grades X, XI, and XII students, as well as educators and the Vice Principal of Student Affairs at SMKN 1 Krangkeng. The findings of this study are: 1) the habit of playing Mobile Legends Bang Bang (MLBB) among students at SMKN 1 Krangkeng, which started in elementary school and was influenced by friends, family, and gaming YouTubers. The location of play varies, with a duration of 1-2 hours at school and 4.5-10 hours at home, especially during holidays. 2) MLBB addiction has a negative impact on students' morals towards Allah SWT (delaying prayer), parents (ignoring commands), oneself (neglecting health), others (reduced focus during studying), and the environment (neglecting cleanliness). 3) Factors influencing addiction include entertainment needs, desire for victory, peer influence, and lack of parental supervision. Appropriate interventions are needed to balance entertainment and students' responsibilities.

Keywords: Online Game Addiction Impact, Mobile Legends Bang Bang, Student Morals (Akhlaq), Vocational School, Phenomenology.

الملخص

سوسي ألف شهر 21086030034 أثر الإدمان على الألعاب الإلكترونية المحمولة "موبايل لجند بانج بانج" على أخلاق الطلاب في المدرسة الثانوية الصناعية الحكومية 1 كركينغ إندرامايو

يؤثر التطور السريع للتكنولوجيا الرقمية، خاصة الألعاب عبر الإنترنت مثل موبايل لجند بانج ، على حياة المراهقين، بما في ذلك طلاب المدرسة الثانوية الصناعية. في (MLBB) بانج جزءًا من أنشطة MLBB المدرسة الثانوية الصناعية 1 كركينغ، أصبحت عادة لعب الطلاب اليومية. قد تؤدي كثرة اللعب إلى الإدمان، وله تأثيرات سلبية على أخلاق الطلاب، مثل انخفاض الأدب، وتحمل المسؤولية، والتجاهل للواجبات الدراسية والعبادية. تتناول هذه على تغيير سلوك وأخلاق الطلاب. (MLBB) الدراسة تأثير إدمان الألعاب عبر الإنترنت وتوضح الدراسة أهمية دراسة نظرية الإدمان، وتأثير وسائل الإعلام الرقمية على نمو المراهقين، ومفهوم الأخلاق في سياق التعليم. استنادًا إلى الظاهرة، تهدف هذه الدراسة إلى تحليل عادة سلوك إدمان لعبة الموبايل لجند بانج بانج بين الطلاب في المدرسة الثانوية (١) اكتشاف تأثير إدمان لعبة الموبايل لجند بانج بانج على (الصناعية الحكومية 1 كركينغ، ٢ تحليل العوامل التي (٣ أخلاق الطلاب في المدرسة الثانوية الصناعية الحكومية 1 كركينغ، تؤدي إلى إدمان الطلاب على لعبة الموبايل لجند بانج بانج في المدرسة الثانوية الصناعية تستخدم الدراسة النهج الوصفي النوعي مع منهج الظواهر. وتم جمع .الحكومية 1 كركينغ المقابلات، وتوثيق البيانات من طلبة الصفوف العاشر، الحادي البيانات من خلال الملاحظة عشر، والثاني عشر، بالإضافة إلى المعلمين ونواب مدير المدرسة لشؤون الطلاب في أن عادة لعب لعبة الموبايل (١) أما نتائج الدراسة فهي .المدرسة الثانوية الصناعية 1 كركينغ الأصدقاء، وأفراد بين الطلاب بدأت منذ المرحلة الابتدائية، وت (MLBB) لجند بانج بانج الأسرة، يوتيوبز الألعاب، وتتنوع أماكن اللعب، حيث يستمر الجيل لمدة ساعة إلى ساعتين أن إدمان (٢) .في المدرسة، وخمس إلى عشرة ساعات في المنزل، خاصة أثناء الإجازات له تأثير سلبي على أخلاق الطلاب تجاه الله تعالى (تأخير الصلاة)، تجاه الوالدين MLBB (تجاهل الأوامر)، تجاه الذات (إهمال الصحة)، تجاه الآخرين (قلة التركيز أثناء الدراسة)، تشمل العوامل المؤثرة على الإدمان الحاجة إلى الترفيه، (٣) .(وتجاه البيئة (تجاهل النظافة ورغبة الانتصار، وتأثير الأصدقاء، ونقص الرقابة الأهلية. ويُستلزم تدخل مناسب لتحقيق توازن بين الترفيه والواجبات لدى الطلاب.

الكلمات المفتاحية: تأثير إدمان الألعاب الإلكترونية، موبايل لجند بانج بانج، أخلاق الطلاب، المدرسة الثانوية الصناعية، الظواهر.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur Penulis panjatkan kehadiran Ilahi Rabbi yang telah melimpahkan taufiq dan hidayah-Nya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan Tesis ini. Semoga serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Saw, beserta segenap keluarga, sahabat dan seluruh pengikutnya.

Penulis menyadari bahwa di dalam Penulisan tesis ini, banyak menemui kesulitan dan hambatan, namun berkat bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak, maka semuanya dapat Penulis selesaikan dengan baik. Untuk sudah sepatutnya apabila dalam kesempatan ini Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ayahanda dan Ibunda serta segenap keluarga tercinta yang selalu mencurahkan kasih sayang dan tiada hentinya untuk mendo'akan keberhasilan penulis dalam menyelesaikan studi di Pascasarjana Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.
2. Bapak Prof. Dr. H. Aan Jaelani, M. Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.
3. Bapak Prof. Dr.H. Ilman Nafi'a, M.Ag., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon
4. Bapak Dr. Muslihudin, M.Ag, selaku Dosen Pembimbing I yang telah rela meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan dan masukan yang sangat berarti bagi penulis.
5. Bapak Dr. Akhmad Affandi, M.Ag, selaku Dosen Pembimbing II yang telah rela meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan dan masukan yang sangat berarti bagi penulis.
6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah membekali Penulis dengan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang sangat berharga bagi Penulis yang tidak mungkin dapat dilupakan.
7. Suami Tercinta Mantikul badiul Bayan, yang telah membantu memberikan dukungan terus menerus untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
8. serta kawan-kawan PAI B juga berbagai pihak lain yang telah memberikan dorongan dan semangat kepada Penulis dalam menyelesaikan tesis ini, yang tidak mungkin Penulis sebutkan satu per satu.

Tiada kata yang dapat penulis berikan sebagai balas budi, selain untaian do'a semoga amal beliau dibalas dan diterima serta diampuni segala dosa-dosanya di sisi Allah Swt.

Penulis menyadari bahwa dalam Penulisan tesis ini masih jauh dari kesempurnaan, karena keterbatasan kemampuan yang Penulis miliki mengingat Penulis adalah manusia biasa yang tak luput dari kekurangan, untuk itu Penulis mengharapkan kritik, saran dan masukan yang bersifat konstruktif demi sempurnanya Penulisan tesis ini.

Akhirnya Penulis berharap semoga tesis ini bisa bermanfaat khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

Cirebon, April 2025

Suci Alvisahr
NIM. 21086030034



MOTTO

" مَنْ جَاءَ بِالْحَسَنَةِ فَلَهُ عَشْرُ أَمْثَالِهَا وَمَنْ جَاءَ بِالسَّيِّئَةِ فَلَا يُجْزَى إِلَّا مِثْلَهَا وَهُمْ لَا يُظْلَمُونَ ١٦٠

“Barangsiapa membawa amal yang baik, maka baginya (pahala) sepuluh kali lipat amalnya; dan barangsiapa yang membawa perbuatan jahat maka dia tidak diberi pembalasan melainkan seimbang dengan kejahatannya, sedang mereka sedikitpun tidak dianiaya (dirugikan)” (QS. Al-An’am : 160)



PERSEMBAHAN

Bismillaahirrahmaanirrahiim,

Alhamdulillah puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT karena dengan izinnya saya bisa menyelesaikan tugas akhir kuliah yang bernama **“Tesis”**. Tidak lupa shalawat beserta salam, semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Saw. Berkat dukungan dari berbagai pihak, tidak lupa saya haturkan banyak-banyak terimakasih sehingga skripsi ini bisa terselesaikan tepat waktu.

1. Kupersembahkan sebuah karya kecil ini untuk Ayahanda tercinta dan Ibunda tercinta. yang tiada pernah ada hentinya selama ini memberiku semangat, do’a, dorongan, nasehat dan kasih sayang serta pengorbanan yang tak tergantikan hingga aku selalu kuat menjalani setiap rintangan yang ada didepanku. Ayahanda dan Ibunda terimalah bukti kecil ini sebagai kado keseriusanku untuk membalas semua pengorbananmu, dalam hidupmu demi hidupku kalian ikhlas mengorbankan segala perasaan tanpa kenal lelah, dalam lapar berjuang separuh nyawa hingga segalanya. Maafkan anakmu Ayah... Ibu... masih saja ananda menyusahkanmu.

Dalam silah di lima waktu mulai terbit fajar hingga terbenam seraya tanganku menadah “...Ya Allah Ya Rahman Ya Rahim... terimakasih telah kau tempatkan aku diantara kedua malaikatmu yang setiap waktu ikhlas menjagaku, mendidikku, membimbingku dengan baik, ya Allah berikanlah balasan syurga firdaus untuk mereka dan jauhkanlah mereka nanti dari panasnya sengat hawa api nerakamu. Terimakasih juga telah membesarkanku dengan penuh cinta, kasih sayang, kesederhanaan dan keikhlasan. Terimakasih atas setiap tetes keringat dan untaian do’a dari Ayah dan Ibu, semua itu tidak lain hanya demi kebahagiaan dan kesuksesanku.

2. Kupersembahkan karya kecil ini untuk suami, anak yang masih dalam kandungan, saudara-saudaraku tercinta, sahabat dan teman-teman seperjuangan yang tidak bisa saya sebutkan satu-satu yang senantiasa selalu memberikan dorongan dan memberi semangat Penulis dalam meraih cita-cita.
3. Kupersembahkan karya kecil ini juga untuk Almamaterku tercinta Pascasarjana Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.

RIWAYAT HIDUP



Saya, Suci Alvisahr, lahir di Subang pada tanggal 23 April 1998. Alamat rumah saya, Desa Benda Blok Tangsi, Kecamatan Karangampel, Kabupaten Indramayu. Ayah saya, Yunan, dan ibu saya, Tursini. Saya memiliki dua saudara kandung, yaitu Rizqo Aidzin dan Agis Maladi.

Saya menempuh pendidikan formal mulai dari Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal karangampel (2002–2004), SDN Benda IV (2004–2010), MTs N KaranGamepel (2010–2013), hingga SMAN 1 Krangkeng (2013–2016). Setelah menyelesaikan pendidikan menengah atas, saya melanjutkan studi di Insitut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon Jurusan Ilmu Pendidikan Agama Islam dan lulus pada tahun 2020 dengan gelar Sarjana Agama (S.Pd.). Pendidikan nonformal juga dilalui di beberapa pondok pesantren, yaitu Pondok Pondok Pesantren Ulumuddin Cirebon (2016–2020).

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan tesis ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158/1987 dan 0543b/U/1987.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Bā'	b	be
ت	Tā'	t	te
ث	Šā'	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jīm	j	je
ح	Hā'	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Khā'	kh	ka dan ha
د	Dāl	d	de
ذ	Žāl	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Rā'	r	er
ز	Zai	z	zet
س	sīn	s	es
ي	syīn	sy	es dan ye
ص	šād	š	es (dengan titik di bawah)
ڍ	ḍād	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ڌ	ṭā'	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ڙ	ẓā'	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik di atas
غ	gain	g	ge
ف	fā'	f	ef

ق	qāf	q	qi
ك	kāf	k	ka
ل	lām	l	el
م	mīm	m	em
ن	nūn	n	en
و	wāw		w
هـ	hā'	w	ha
ء	hamzah	h	apostrof
ي	yā'	`	ye
		Y	

A. Konsonan Rangkap karena Syaddah Ditulis Rangkap

متعددة	Ditulis	Muta'addidah
عدة	Ditulis	'iddah

B. Tā' marbūṭah

Semua tā' marbūṭah ditulis dengan h, baik berada pada akhir kata tunggal ataupun berada di tengah penggabungan kata (kata yang diikuti oleh kata sandang "al"). Ketentuan ini tidak diperlukan bagi kata-kata Arab yang sudah terserap dalam bahasa Indonesia, seperti shalat, zakat, dan sebagainya kecuali dikehendaki kata aslinya.

حكمة	ditulis	ḥikmah
علة	ditulis	'illah
كرامة الأولياء	ditulis	karāmah al-auliyyā'

C. Vokal Pendek dan Penerapannya

-----َ-----	Fatḥah	ditulis	A
-----ِ-----	Kasrah	ditulis	i
-----ُ-----	Ḍammah	ditulis	u

فَعَلَ	Fatḥah	ditulis	fa‘ala
ذُكِرَ	Kasrah	ditulis	żukira
يَذْهَبُ	Ḍammah	ditulis	yażhabu

D. Vokal Panjang

1. fathah + alif جَاهِلِيَّة	ditulis	Ā
2. fathah + ya’ mati تَنْسَى	ditulis	jāhiliyyah
3. Kasrah + ya’ mati كَرِيم	ditulis	ā
4. Dammah + wawu mati فُرُوض	ditulis	tansā
	ditulis	ī
	ditulis	karīm
	ditulis	ū
	ditulis	furūd

E. Vokal Rangkap

1. fathah + ya’ mati بَيْنَكُمْ	ditulis	Ai
2. fathah + wawu mati قَوْل	ditulis	bainakum
	ditulis	au
	ditulis	qaul

F. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan Apostrof

أَنْتُمْ	ditulis	A'antum
أَعَدَّتْ	ditulis	U'iddat
لَنُشْكِرَكُمْ	ditulis	La'in syakartum

G. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti huruf Qamariyyah maka ditulis dengan menggunakan huruf awal “al”

الْقُرْآنُ	ditulis	Al-Qur'ān
الْقِيَاسُ	ditulis	Al-Qiyās

2. Bila diikuti huruf Syamsiyyah ditulis sesuai dengan huruf pertama Syamsiyyah tersebut

السَّمَاءُ	ditulis	As-Samā'
الشَّمْسُ	ditulis	Asy-Syams

H. Penulisan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

Ditulis menurut penulisannya

ذَوِ الْفُرُودِ	Ditulis	Żawi al-furūd
أَهْلُ السُّنَّةِ	Ditulis	Ahl as-sunnah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	II
LEMBAR PENGESAHAN	III
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	IV
NOTA DINAS	V
ABSTRAK	VII
KATA PENGANTAR.....	2
MOTTO.....	4
RIWAYAT HIDUP	6
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	7
DAFTAR ISI	11
BAB I PENDAHULUAN	14
A. LATAR BELAKANG	14
B. RUMUSAN MASALAH	24
C. TUJUAN PENELITIAN	24
D. MANFAAT PENELITIAN	24
E. KAJIAN PUSTAKA.....	25
BAB II KAJIAN TEORI.....	37
A. GAME ONLINE MOBILE LEGEND BANG-BANG.....	37
a. Game Online Mobile Legend Bang-bang.....	37
b. Sejarah Game Online.....	39
c. Jenis-Jenis Game Online	40
d. Alasan peserta didik bermain Game Online.....	42
e. Kelebihan dan Kelemahan Game Online	44
B. KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE LEGEND BANG-BANG.....	45
a. Kecanduan Game Online.....	45
b. Mekanisme Kerja Otak Pada Pecandu Game Online	48
c. Gejala Adiktif Pada Konsumsi Game Online.....	51

d.	Faktor Kecanduan Game Online	53
e.	Indikator Kecanduan Game Online	55
f.	Dampak kecanduan Game Online	59
C.	AKHLAK	69
a.	Pengertian Akhlak	69
b.	Ruang Lingkup Akhlak	71
BAB III METODE PENELITIAN.....		78
A.	JENIS DAN PENDEKATAN PENELITIAN.....	78
B.	FOKUS PENELITIAN	82
C.	DATA DAN SUMBER DATA	82
D.	TEKNIK PEROLEHAN DATA	83
1.	Observasi	84
2.	Wawancara Mendalam	84
3.	Dokumentasi.....	85
E.	TEKNIK ANALISI DATA	85
1.	Reduksi data (Data reduction).....	85
2.	Penampilan data (Data display).....	86
3.	Penarikan kesimpulan / Verifikasi (Conclusion / verification).....	86
F.	TEKNIK PEMERIKSAAN KEABSAHAN DATA.....	87
G.	INDIKATOR KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA.....	89
BAB IV PEMBAHASAN.....		98
A.	DESKRIPSI TEMPAT PENELITIAN.....	98
1.	Sejarah Singkat SMKN 1 Krangkeng.....	98
2.	Deskripsi Profil Sekolah SMK Negeri 1 Krangkeng	99
B.	HASIL TEMUAN	101
1.	Kebiasaan bermain Game Online Mobile Legend Bang-bang Pada Siswa di SMKN 1 Krangkeng	101
a.	Awal mengenal Game Online Mobile Legend Bang-bang	102
b.	Tempat bermain Game Online Mobile Legend Bang-bang.....	104
c.	Durasi.....	106

2.	Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Mobile Legend Bang-bang Pada Akhlaq Siswa Di SMKN 1 Krangkeng	110
a.	Akhlak kepada Allah SWT	111
b.	Akhlak Kepada orang Tua	114
c.	Akhlak kepada diri sendiri	120
d.	Akhlak kepada sesama	125
e.	Akhlak kepada Lingkungan	142
3.	Faktor Penyebab siswa kecanduan Game Online Mobile Legend Bang-bang.....	146
C.	ANALISI HASIL PENELITIAN.....	156
1.	Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Mobile Legend Bang-bang Pada Siswa di SMKN 1 Krangkeng.....	156
a.	Awal Mula Mengenal Game	156
b.	Tempat bermain	157
c.	Durasi Bermain	159
2.	Analisis Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Mobile Legend Bang-bang Pada Akhlaq Siswa Di SMKN 1 Krangkeng.....	161
a.	Akhlak Kepada Allah SWT	161
b.	Akhlak Kepada Orang Tua	163
c.	Akhlak Kepada Diri Sendiri	166
d.	Akhlak Kepada Sesama	171
e.	Akhlak kepada Lingkungan	179
3.	Analisis Faktor-faktor Penyebab Kecanduan Game Online MLBB pada siswa dan upaya dalam mengatasi Kecanduan Game Online Mobile Legend Bang-bang.....	180
	BAB V KESIMPULAN.....	194
	DAFTAR PUSTAKA	200