

LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Wawancara

Peneliti: Muhamad Khudaifah

Siswa SMK Al-Mu'allim

Judul Penelitian:

Analisa Terhadap Karakter Remaja Pemain Game Online Mobile Legends: Bang Bang Di SMK AL-Mu'allim Kesugihan Cilacap Menurut Ajaran Islam.

Pertanyaan:

Pembuka

“Kita ngobrol santai ya. Sebelum masuk ke hal-hal tentang pandangan Islam, aku mau tahu dulu keseharian dan kebiasaan kamu main ML. Biar aku paham konteksnya.”

→ *Pertanyaannya:*

“Boleh ceritain sedikit tentang kebiasaan kamu main Mobile Legends? Mulai kapan, biasanya main jam berapa, dan sama siapa?”

“Aku juga pengen tahu, seberapa besar game ini punya peran dalam hidup kamu sehari-hari.”

→ *Pertanyaannya:*

“Menurut kamu, Mobile Legends itu punya pengaruh apa aja di aktivitasmu sehari-hari? Misalnya dari sisi belajar, pergaulan, atau emosi?”

B. Segi Akidah Islam (Keimanan & Keyakinan)

(Penjelasan untuk informan)

“Dalam Islam, akidah itu tentang keyakinan kita kepada Allah, seperti menjaga hati, tidak berlebihan, dan tidak menjadikan sesuatu lebih penting dari kewajiban kita. Aku mau tahu bagaimana permainan ini berhubungan dengan keyakinan kamu.”

“Kalau kamu jujur dari hati, main ML ini pernah nggak bikin kamu menunda kewajiban ibadah seperti sholat atau ngaji? Ceritain contohnya.”

“Pernah nggak kamu ngerasa game itu kayak jadi ‘lebih menarik’ dibanding ibadah? Misalnya saat adzan, kamu lebih pilih lanjut main dulu? Ceritain pengalamannya.”

“Menurut kamu, dalam pandangan keislamanmu sendiri, main ML itu cenderung mendekatkan atau menjauhkan kamu dari nilai-nilai iman? Kenapa bisa begitu?”

C. Segi Syariat Islam (Aturan, Kewajiban, dan Batasan)

(Penjelasan untuk informan)

“Syariat itu tentang aturan hidup, seperti mengatur waktu, disiplin, tidak berlebihan (tidak israf), dan menjauhi hal yang mudharat. Aku ingin tahu pengalaman kamu dari sisi itu.”

“Dalam sehari, berapa lama kamu biasanya main? Dan menurut kamu itu sudah termasuk berlebihan atau masih wajar? Ceritakan alasannya.”

“Kalau ada tugas sekolah, pekerjaan rumah, atau kewajiban sosial, apakah main ML pernah membuat kamu mengabaikan hal-hal itu? Ceritakan situasi yang pernah kamu alami.”

“Islam mengajarkan keseimbangan. Menurut kamu, cara kamu main ML sekarang itu sudah seimbang atau perlu diperbaiki? Jelaskan menurut versimu.”

D. Segi Akhlak Islam (Perilaku, Sikap, Etika)

(Penjelasan untuk informan)

“Akhlak itu tentang bagaimana kita bersikap—baik secara ucapan, emosi, dan tindakan—baik di dunia nyata maupun di game. Aku mau tahu kebiasaan kamu saat bermain ML.”

“Kalau lagi rank atau mabar dan tim kamu noob atau kalah, biasanya kamu bereaksi gimana? Pernah marah, toxic, atau ngomel? Ceritain pengalaman paling jelas yang kamu ingat.”

“Menurut kamu, main ML bikin akhlak kamu jadi lebih positif (misalnya kerja sama, sabar) atau justru negatif (misalnya emosi, toxic)? Jelaskan alasan kamu.”

“Kalau kamu ketemu player yang toxic, kamu biasanya balas apa tetap sabar? Apa yang bikin kamu memilih sikap itu?”

E. Pengaruh Game Terhadap Diri dan Lingkungan Sosial

“Mobile Legends itu kadang bisa memperluas pertemanan atau justru membuat konflik. Ceritain pengalaman kamu yang paling berkesan tentang itu.”

“Menurut kamu, orang tua atau guru gimana cara melihat kebiasaan kamu main ML? Dan menurut kamu pendapat mereka ada benarnya atau nggak? Jelasin.”

F. Refleksi Diri (Poin Penting untuk Data Fenomenologi)

(Penjelasan untuk informan)

“Bagian ini lebih ke perasaan dan pandangan kamu sendiri sebagai pemain. Tidak ada benar atau salah.”

“Kalau melihat diri kamu sekarang, apa perubahan terbesar yang kamu rasakan sejak sering main ML? Dari sisi emosi, ibadah, pergaulan, atau tanggung jawab.”

“Kalau kamu melihat dari sisi Islam, menurut kamu kebiasaan main kamu sekarang itu lebih banyak manfaatnya atau mudharatnya? Jelaskan dari pengalamanmu sendiri.”

“Kalau kamu bisa menasihati diri kamu sendiri tentang cara bermain ML yang baik menurut Islam, apa yang akan kamu katakan?”

G. Penutup

“Terakhir, apa pesan kamu buat teman-teman yang sama-sama suka ML supaya tetap bisa main tapi juga tidak meninggalkan kewajiban sebagai seorang muslim?”

Lampiran 2 Hasil Wawancara

Hasil wawancara bersama M. Bayu Widodo XII TKR1 dan Figal Wicahya XII TSM2

Siswa SMK AL Mu'allim Kesugihan, Cilacap 20 November 2025

1. PEMBUKA

Muhamad Khudaifah:	Boleh ceritain sedikit tentang kebiasaan kamu main Mobile Legends? Mulai kapan, biasanya main jam berapa, dan sama siapa?
M. Bayu Widodo:	Saya main ML Mulai tahun 2020, biasanya saya mulai main Mobile Legends itu di jam 8 malam sampai sekitar jam 11 malam, sama teman sekolah/teman tongkrongan di rumah masing-masing (mabar online)
Figal Wicahya:	Kalau saya juga dari tahun 2020 tapi sekarang sudah jarang main, paling kalau di sekolah diajak teman dan kalau malem sekitar jam 8 nan sampai sekitar jam 11 maleman
Muhamad Khudaifah:	Menurut kalian, Mobile Legends itu punya pengaruh apa aja di aktivitas kalian sehari-hari? Misalnya dari sisi belajar, pergaulan, atau emosi?
M. Bayu Widodo:	Saya kalau waktu belajar sing ngga mengganggu ya soalnya sudah di jadwal waktunya main main, waktunya belajar ya belajar, kalo pergaulan masih aman dan kalo emosi sih saya termasuk toxic itu tergantung kondisi di in game dapet tim nob atau ngganya begitu.

Figal Wicahya:	Kalau saya main ML hanya sekedar hobi mas have fun, dari segi belajar, pergaulan dan emosi saya masih netral mas.
----------------	---

2. DARI SEGI AKIDAH ISLAM (KEYAKINAN DAN KEIMANAN)

Muhamad Khudaifah:	Kalau kalian jujur dari hati, main ML ini pernah nggak bikin kamu menunda kewajiban ibadah seperti sholat atau ngaji? Ceritain contohnya.
M. Bayu Widodo:	Pernah mas, terutama sholat Isya, kalau Isya biasanya main begitu cape sampai ketiduran, jadi sudah ga inget sholat Isya.
Figal Wicahya:	Kalo saya sih ngga sampai ninggalin sholat sih, intinya kalau sudah waktunya sholat saya langsung sholat.
Muhamad Khudaifah:	Pernah nggak kamu ngerasa game itu kayak jadi ‘lebih menarik’ dibanding ibadah? Misalnya saat adzan, kamu lebih pilih lanjut main dulu? Ceritain pengalamannya.”
M. Bayu Widodo:	Saya sih kalo misalkan posisi lagi ngerank terus tiba-tiba adzan, saya berani AFK mas, tapi kalo malem, kan saya main setelah ngaji ba’da maghrib, setelah itu main, nah biasanya saya sampai ga denger adzan karena saking fokusnya sampai bablas ketiduran.
Figal Wicahya:	Kalau saya tergantung sih kalo dirumah biasanya kalau waktu Dhuhur posisi lagi main terus adzan, saya masih lanjut main hehehe, tapi kalo disekolah ngga mas, soalnya sholatnya disini berjamaah terus.
Muhamad Khudaifah:	Menurut kalian, dalam pandangan keislamanmu sendiri, main ML itu cenderung

	mendekatkan atau menjauhkan kamu dari nilai-nilai iman? Kenapa bisa begitu?
M. Bayu Widodo:	Tergantung yang main sih mas, tapi kalo saya masih bisa menyesuaikan, ngga sampai bener-bener jauh dari nilai-nilai keislaman
Figal Wicahya:	Saya juga sama mas masih bisa menyesuaikan.

3. SEGI SYARIAT ISLAM (ATURAN, KEWAJIBAN, DAN BATASAN)

Muhamad Khudaifah:	Dalam sehari, berapa lama kalian biasanya main? Dan menurut kalian itu sudah termasuk berlebihan atau masih wajar? Ceritakan alasannya.
M. Bayu Widodo:	Dalam sehari sih kurang lebih 5 sampai 7 jam dalam sehari dan itu bagi saya sudah masuk ke berlebihan, alesannya karena ketagihan.
Figal Wicahya:	Kalau saya sekitar 5 jam dalam sehari, bagi saya sih ngga wajar tapi saya jarang sekarang mas, alesannya lagi ngejar rank lagi winstreak
Muhamad Khudaifah:	Kalau ada tugas sekolah, pekerjaan rumah, atau kewajiban sosial, apakah main ML pernah membuat kalian mengabaikan hal-hal itu? Ceritakan situasi yang pernah kalian alami.
M. Bayu Widodo:	Pernah mas, saya sih dari segi tugas sekolah saya sering lupa kalo ada PR malemnya, ingetnya pas paginya mas.
Figal Wicahya:	Paling saya lupanya jadwal sekolah, yang seharusnya malem buat mempersiapkan buku pelajaran yang besok harus dibawa, tapi saya palah main mas.

Muhamad Khudaifah:	Islam mengajarkan keseimbangan. Menurut kalian, cara kamu main ML sekarang itu sudah seimbang atau perlu diperbaiki? Jelaskan menurut versimu
M. Bayu Widodo:	Kalau saya sih sudah seimbang walupun terkadang masih perlu di perbaiki waktu sholat isyanya.
Figal Wicahya:	Kalau saya sudah seimbang mas, yang kadang masih tledor itu mempersiapkan jadwal pelajaran pas malamnya.

4. SEGI AKHLAK ISLAM (PERILAKU, SIKAP, ETIKA)

Muhamad Khudaifah:	Kalau lagi rank atau mabar dan tim kalian noob atau kalah, biasanya kalian bereaksi gimana? Pernah marah, toxic, atau ngomel? Ceritain pengalaman paling jelas yang kamu ingat
M. Bayu Widodo:	Kalau saya tak maki-maki mas.
Figal Wicahya:	Tergantung sih kalo lagi winstreak terus tiba-tiba ketemu tim nob saya sih masih aman, tapi kalo memang lagi losetreak terus ketambahan tim nob baru tak maki-maki mas.
Muhamad Khudaifah:	Menurut kalian, main ML bikin akhlak kalian jadi lebih positif (misalnya kerja sama, sabar) atau justru negatif (misalnya emosi, toxic)? Jelaskan alasan kamu.
M. Bayu Widodo:	Saya kebanyakan negatif mas, soalnya dari ML sudah kebiasaan ngomong kotor, biasanya dibawa sampai dunia nyata.
Figal Wicahya:	Saya juga sama mas seperti itu.
Muhamad Khudaifah:	Kalau kalian ketemu player yang toxic, kalian biasanya balas apa tetap sabar? Apa yang bikin kamu memilih sikap itu?

M. Bayu Widodo:	Saya jarang banget sih, tapi biasanya saya yang sampai di japri.
Figal Wicahya:	Kalau dari Tim sih biasa saja saya mas, tapi kalo dari musu dari awal sudah toxic kemudian kalah baru saya bacotin balik mas.

5. PENGARUH GAME TERHADAP DIRI DAN LINGKUNGAN SOSIAL

Muhamad Khudaifah:	Mobile Legends itu kadang bisa memperluas pertemanan atau justru membuat konflik. Ceritain pengalaman kalian yang paling berkesan tentang itu.
M. Bayu Widodo:	Saya sih dibilang memperluas pertemanan sih ngga ya, masih stagnan itu itu saja teman saya dan tidak sampai ada konflik juga sama teman mabar sendiri.
Figal Wicahya:	Kalau saya ga pernah sampai ada konflik gara-gara main ML mas, soalnya mainnya saya havefun, kadang ngetrol bareng palah.
Muhamad Khudaifah:	Menurut kalian, orang tua atau guru gimana cara melihat kebiasaan kamu main ML? Dan menurut kalian pendapat mereka ada benarnya atau nggak? Jelasin.”
M. Bayu Widodo:	Emm kalau dari mereka sih ga pernah kaya ngebilangin mas, paling dari kesadaran saya saja, kadang main duduknya jegang, paling kalu mainnya berlebihan dari orang tua kasih tahu mas, dan bagi saya itu wajar sih kalo main saya berlebihan.
Figal Wicahya:	Kalau saya pas meped waktu sholat saya masih main, biasanya orang tua/guru itu ngasih tahu mas. Dan bagi saya pendapat

	mereka benar karena ditakutkan telat sholat atau bahkan lalai sholat.
--	---

6. REFLEKSI DIRI (POIN PENTING UNTUK DATA FENOMENOLOGI)

Muhamad Khudaifah:	Kalau melihat diri kalian sekarang, apa perubahan terbesar yang kalian rasakan sejak sering main ML? Dari sisi emosi, ibadah, pergaulan, atau tanggung jawab.
M. Bayu Widodo:	Kalau saya perubahan yang paling signifikan dari segi emosi saya berubah jadi buruk mas, selain itu masih aman.
Figal Wicahya:	Kalao saya sih masih biasa saja mas ngga ada perubahan yang signifikan ga ada perubahan biasa saja.
Muhamad Khudaifah:	Kalau kalian melihat dari sisi Islam, menurut kalian kebiasaan main kalian sekarang itu lebih banyak manfaatnya atau mudharatnya? Jelaskan dari pengalamanmu sendiri.”
M. Bayu Widodo:	Lebih banyak mudharatnya mas, karena saya main dari jam 8 sampai jam 11 an itu menurut saya sangat menguras banyak waktu mas, yang seharusnya buat belajar tapi palah dipake untuk main ML, jadi waktunya kebuang sia-sia
Figal Wicahya:	Saya juga banyak mudharatnya, soalnya kaya jadi kaya gampang kesel saja ke orang begitu.
Muhamad Khudaifah:	Kalau kalian bisa menasihati diri kalian sendiri tentang cara bermain ML yang baik menurut Islam, apa yang akan kalian katakan?
M. Bayu Widodo:	Harusnya ngga usah berkata toxic dan jangan terlalu membuang-buang waktu hanya untuk bermain ML, soalnya kan kewajiban sebagai siswa kan belajar, kalo main hanya untuk kesenangan cukup 1 sampai 2 jam saja.

Figal Wicahya:	Main ML sewajarnya saja sih mas, kalau waktunya sholat ya sholat, jangan sampai berlebihan sampai ninggalin sholat.
----------------	---

7. PENUTUP

Muhamad Khudaifah:	Terakhir, apa pesan kalian buat teman-teman yang sama-sama suka ML supaya tetap bisa main tapi juga tidak meninggalkan kewajiban sebagai seorang muslim?
M. Bayu Widodo:	Intinya kalau sudah mendekati waktunya sholat ya berhenti lah mas, setidaknya setengah jam mendekati waktu sholat berhenti, takutnya kalo main nanti waktunya kebablasan jadi ga sholat atau bahkan ninggalin sholat.
Figal Wicahya:	Mungkin di jadwal saja mas kegiatannya, jangan berlebihan, waktunya main main, waktunya belajar ya belajar dan waktunya ibadah ya ibadah.

Hasil wawancara bersama A. Arnol Basthiyan XI TKR2, M. Dimas Saputra XI TKR2

Siswa SMK AL Mu'allim Kesugihan, Cilacap 22 November 2025

1. PEMBUKA

Muhamad Khudaifah:	Boleh ceritain sedikit tentang kebiasaan kamu main Mobile Legends? Mulai kapan, biasanya main jam berapa, dan sama siapa?
A. Arnol Basthiyan:	Saya main ML sudah dari sekitar tahun 2020, biasanya mainnya setelah sholat isya jam 8 malam sampai jam 10 , biasanya mainnya sama teman rumah.
M. Dimas Saputra:	Biasanya saya lebih sering main di jam 8 malem sampai jam 10 an, tapi kalau lagi libur biasanya lebih.
Muhamad Khudaifah:	Menurut kalian, Mobile Legends itu punya pengaruh apa aja di aktivitas kalian sehari-hari? Misalnya dari sisi belajar, pergaulan, atau emosi?
A. Arnol Basthiyan:	Kalo saya sih sudah bisa mengatur waktu, waktunya belajar belajar, waktunya main ya main, kemudian pergaulan juga masih biasa saja, kalo dari segi emosi paling biasanya di in game, tapi ga sampai dibawa di kehidupan sehari-hari.
M. Dimas Saputra:	Saya juga sama mas.

2. DARI SEGI AKIDAH ISLAM (KEYAKINAN DAN KEIMANAN)

Muhamad Khudaifah:	Kalau kalian jujur dari hati, main ML ini pernah nggak bikin kamu menunda kewajiban
--------------------	---

	ibadah seperti sholat atau ngaji? Ceritain contohnya.
A. Arnol Basthiyan	Saya sih di sholat isya biasanya kemalemenn sholatnya, tapi alhamdulillah belum sampai ninggalin sholat,
M. Dimas Saputra:	Kalau saya juga sholat isyanya kemalaman, tapi ga sampai ninggalin.
Muhamad Khudaifah:	Pernah nggak kamu ngerasa game itu kayak jadi ‘lebih menarik’ dibanding ibadah? Misalnya saat adzan, kamu lebih pilih lanjut main dulu? Ceritain pengalamannya.”
A. Arnol Basthiyan:	Kalau saya biasanya sudah tahu lah biasanya kalo jamnya sholat pasti saya sudah ingat, baru nanti setelah sholat bisa di lanjutkan mainnya.
M. Dimas Saputra:	Kalo saya sudah denger adzan saya stop dulu mainnya, bahkan berani AFK
Muhamad Khudaifah:	Menurut kalian, dalam pandangan keislamanmu sendiri, main ML itu cenderung mendekatkan atau menjauhkan kalian dari nilai-nilai iman? Kenapa bisa begitu?
A. Arnol Basthiyan:	Sejujurnya iya mas sedikit, kadang-kadang bisa kurang tepat waktu pas sholat isya kemalemenn, kadang-kadang juga main toxic juga mas.
M. Dimas Saputra:	Saya juga sama persis mas.

3. SEGI SYARIAT ISLAM (ATURAN, KEWAJIBAN, DAN BATASAN)

Muhamad Khudaifah:	Dalam sehari, berapa lama kalian biasanya main? Dan menurut kalian itu sudah termasuk berlebihan atau masih wajar? Ceritakan alasannya.
--------------------	---

A. Arnol Basthiyan:	Dalam sehari sih saya hanya 2 jaman, bagi saya satu hari hanya 2 jam main sih masih wajar mas, tapi kalo ada kesempatan kalo besoknya free atau libur bisa sampai 4 jam
M. Dimas Saputra:	Kalau saya juga kurang lebihnya sama mas.
Muhamad Khudaifah:	Kalau ada tugas sekolah, pekerjaan rumah, atau kewajiban sosial, apakah main ML pernah membuat kalian mengabaikan hal-hal itu? Ceritakan situasi yang pernah kalian alami.
A. Arnol Basthiyan:	Pernah mas, tapi dari niatan hati sih memang ngga mau ngerjain PR saja sih mas, bukan karena main ML
M. Dimas Saputra:	Pernah mas dulu pas kelas 1 SMK, karena sudah terlanjur lupa gara-gara main ML.
Muhamad Khudaifah:	Islam mengajarkan keseimbangan. Menurut kalian, cara kalian main ML sekarang itu sudah seimbang atau perlu diperbaiki? Jelaskan menurut versimu
A. Arnol Basthiyan:	Kalau saya sih sudah seimbang walupun terkadang masih perlu di perbaiki waktu sholat isyanya.
M. Dimas Saputra:	Kalau saya sudah seimbang mas, paling pas waktu libur itu mas mainnya terlalu lama

4. SEGI AKHLAK ISLAM (PERILAKU, SIKAP, ETIKA)

Muhamad Khudaifah:	Kalau lagi rank atau mabar dan tim kalian noob atau kalah, biasanya kalian bereaksi gimana? Pernah marah, toxic, atau ngomel? Ceritain pengalaman paling jelas yang kamu ingat
--------------------	--

A. Arnol Basthiyan:	Kalau saya dapet timnya terlalu tolol atau nob paling sering toxic sampai tak chat pribadi mas.
M. Dimas Saputra:	Saya hampir sama sih mas kalo dapet tim nob banget tak gituin juga.
Muhamad Khudaifah:	Menurut kalian, main ML bikin akhlak kamu jadi lebih positif (misalnya kerja sama, sabar) atau justru negatif (misalnya emosi, toxic)? Jelaskan alasan kalian
A. Arnol Basthiyan	Kalo saya sih tergantung keadaan mas, kondisinya lagi winstreak ya ngga marah-marah tapi kalo lagi losetreak nah marahmarah mas.
M. Dimas Saputra:	Saya lebih negatif deh, kalau kalah itu kadang emosi lah terus marah-marah sendiri.
Muhamad Khudaifah:	Kalau kalian ketemu player yang toxic, kalian biasanya balas apa tetap sabar? Apa yang bikin kamu memilih sikap itu?
A. Arnol Basthiyan	Kalau saya sih balas dengan aksi comeback, kalau ngga lihat hasil matchnya kalau dapetnya silver atau coklat, nanti kalo sudah baru saya chat pribadi “di benerin dulu mainnya” ata apalah begitu.
M. Dimas Saputra:	Kalau saya sih ga terlalu peduli sih mas.

5. PENGARUH GAME TERHADAP DIRI DAN LINGKUNGAN SOSIAL

Muhamad Khudaifah:	Mobile Legends itu kadang bisa memperluas pertemanan atau justru membuat konflik. Ceritain pengalaman kalian yang paling berkesan tentang itu.
A. Arnol Basthiyan	Kalau saya sih biasa saja, paling tambah akrab saja sama teman random.

M. Dimas Saputra:	Kalau saya jadi tambah banyak temen karena main ML sih
Muhamad Khudaifah:	Menurut kalian, orang tua atau guru gimana cara melihat kebiasaan kamu main ML? Dan menurut kalian pendapat mereka ada benarnya atau nggak? Jelasin.”
A. Arnol Basthiyan:	Kalau seinget saya, saya gapernah karena saya sudah tahu waktunya main.
M. Dimas Saputra:	Kalau saya juga gapernah mas, kalo dari guru palah di dukung palah ngadai tournament disini class meet antar kelas, pernah di ajak mabar gurunya ya pernah.

6. REFLEKSI DIRI (POIN PENTING UNTUK DATA FENOMENOLOGI)

Muhamad Khudaifah:	Kalau melihat diri kalian sekarang, apa perubahan terbesar yang kalian rasakan sejak sering main ML? Dari sisi emosi, ibadah, pergaulan, atau tanggung jawab.
A. Arnol Basthiyan:	Kalau saya perubahan sih sedikit tapi ga terlalu pengaruh di bagian emosional dan sikap.
M. Dimas Saputra:	Kalao saya sih dari segi sosial sih, dulunya saya lebih suka sendiri ga ingin kumpul-kumpul sama teman, dulunya introvert sekarang ekstrovert, dulu sering dikamar sekarang sudah berani keluar.
Muhamad Khudaifah:	Kalau kalian melihat dari sisi Islam, menurut kalian kebiasaan main kalian sekarang itu lebih banyak manfaatnya atau mudharatnya? Jelaskan dari pengalamanmu sendiri.”
A. Arnol Basthiyan:	Kalau pribadi saya sih banyak mudharatnya sih, kalau biasanya main ML kan bisa di ganti ke hal yang lebih bermanfaat lagi.

M. Dimas Saputra:	Kalau saya seimbang ada manfaatnya ada mudharatnya.
Muhamad Khudaifah:	Kalau kalian bisa menasihati diri kamu sendiri tentang cara bermain ML yang baik menurut Islam, apa yang akan kalian katakan?
A. Arnol Basthiyan:	Main ML secukupnya, ingat waktu, waktunya ibadah ibadah, waktunya belajar belajar gitu
M. Dimas Saputra:	Kalau dari saya jangan berlebihan dan jangan kemalaman.

7. PENUTUP

Muhamad Khudaifah:	Terakhir, apa pesan kalian buat teman-teman yang sama-sama suka ML supaya tetap bisa main tapi juga tidak meninggalkan kewajiban sebagai seorang muslim?
A. Arnol Basthiyan:	Dari saya cukup main ML kalo sudah waktunya luang, tidak nabrak waktu ibadah atau yang lain, kalau ada kesempatan saja, intinya inget waktu lah, kan ada waktunya sendiri-sendiri.
M. Dimas Saputra:	Kalau dari saya jangan sampai berlebihan lah, main jangan sampai kemalemen harus di batasin.

Hasil wawancara bersama Adit Maolana XI TSM2, M. Adi Saputra XI TKR2 dan Wanto Budiono XI TKR1

Siswa SMK AL Mu'allim Kesugihan, Cilacap 24 November 2025

1. PEMBUKA

Muhamad Khudaifah:	Boleh ceritain sedikit tentang kebiasaan kalian main Mobile Legends? Mulai kapan, biasanya main jam berapa, dan sama siapa?
Adit Maolana	Saya bermain ML sudah ada sekitar 4 tahunan mas, mulai pagi sekitar jam 8 sampai jam 10 pagi kalo libur, biasanya malem jam 8 sampai jam 11, biasanya mainnya sama teman tetangga.
M. Adi Saputra	Kalo saya sudah 1 tahun kurang lah mas, kalo ga sekolah kadang jam 9 pagi, tapi kalo lagi sekolah paling malem mainnya sekitar jam set 8 sampai jam 9 nan, kalau saya seringnya sendiri, tapi kadang sama teman sekolah.
Wanto Budiono	Kalo saya dari 2020 kalo ga salah mas, kalo lagi libur kadang bangun jam 2 pagi sampai pagi, kalo pas sekolah itu pas pulang sekolah sampai jam 5 sore, biasanya main sama teman rumahan, kadang sama teman sekolah juga.
Muhamad Khudaifah:	Menurut kalian, Mobile Legends itu punya pengaruh apa aja di aktivitas kalian sehari-hari? Misalnya dari sisi belajar, pergaulan, atau emosi?
Adit Maolana	Dari segi emosi sih mas kalo saya jadi gampang toxic, suka marah-marah sendiri apalagi kalau sinyal jelek.

M. Adi Saputra	Paling dari segi emosi kadang suka marah sendiri apalagi kalo timnya mainnya ga bener.
Wanto Budiono	Saya juga sama dari segi emosi, yang paling menonjol di sinyal sih mas.

2. DARI SEGI AKIDAH ISLAM (KEYAKINAN DAN KEIMANAN)

Muhamad Khudaifah:	Kalau kalian jujur dari hati, main ML ini pernah nggak bikin kalian menunda kewajiban ibadah seperti sholat atau ngaji? Ceritain contohnya.
Adit Maolana	Iya pernah mas, biasanya lagi adzan saya masih main.
M. Adi Saputra	Kalau saya sih kadang bisa di tinggal dulu gamenya pas waktunya sholat, karena musholla deket kalau ngga nanti dimarahin orangtua saya.
Wanto Budiono	Biasanya sih saya masih lanjut main pas adzan berkumandang, paling kalo di tegur baru saya bisa berhenti.
Muhamad Khudaifah:	Pernah nggak kalian ngerasa game itu kayak jadi 'lebih menarik' dibanding ibadah? Misalnya saat adzan, kamu lebih pilih lanjut main dulu? Ceritain pengalamannya."
Adit Maolana	Kalo saya sih pernah tapi jarang mas.
M. Adi Saputra	Kalo saya hampir gapernah sih mas, karena memang saya tahu waktunya.
Wanto Budiono	Kalo saya sering lanjutin mainnya.
Muhamad Khudaifah:	Menurut kalian, dalam pandangan keislamanmu sendiri, main ML itu cenderung mendekatkan atau menjauhkan kalian dari nilai-nilai iman? Kenapa bisa begitu?

Adit Maolana	Lebih jauh sih mas, karena ya itu tadi dari segi emosi kurang terkontrol dan masih sering nunda sholat gara-gara main.
M. Adi Saputra	Makin jauh sih kalo saya mas, alasannya juga sama seperti mas Maulana
Wanto Budiono	Saya juga sama makin jauh mas alasannya sama.

3. SEGI SYARIAT ISLAM (ATURAN, KEWAJIBAN, DAN BATASAN)

Muhamad Khudaifah:	Dalam sehari, berapa lama kalian biasanya main? Dan menurut kalian itu sudah termasuk berlebihan atau masih wajar? Ceritakan alasannya.
Adit Maolana	Saya sehari sih main sekitar 4 jam, itu sudah ngga wajar bagi saya, alesannya karena merusak mata, mengganggu belahar dan tidur.
M. Adi Saputra	Saya sih 3 jam mas, bagi saya masih wajar, soalnya ga langsung ngedur 3 jam itu ngga, kadang pulang sekolah, terus lanjut malemnya.
Wanto Budiono	Kalau saya sih 1 jam 2 jaman, bagi saya masih wajar, soalnya memang punya game lain selain ML.
Muhamad Khudaifah:	Kalau ada tugas sekolah, pekerjaan rumah, atau kewajiban sosial, apakah main ML pernah membuat kalian mengabaikan hal-hal itu? Ceritakan situasi yang pernah kalian alami.
Adit Maolana	Pernah mas, karena males saja mau ngerjain PR, biasanya ngerjainnya di sekolah.

M. Adi Saputra	Kalo saya sih ngga mas, ngga pernah nunda tugas sekolah kalo ada PR ya di kerjain, ngga sampai ditunda.
Wanto Budiono	Kalo PR saya ditunda mas, paling ngerjainnya pas di sekolah besoknya.
Muhamad Khudaifah:	Islam mengajarkan keseimbangan. Menurut kalian, cara kalian main ML sekarang itu sudah seimbang atau perlu diperbaiki? Jelaskan menurut versimu
Adit Maolana	Masih perlu di perbaiki sih, soalnya waktunya main game lama sih ga wajar.
M. Adi Saputra	Saya seimbang mas masih bisa ngatur wakru.
Wanto Budiono	Kalo saya masih perlu diperbaiki, karena kadang nunda PR dan sholat.

4. SEGI AKHLAK ISLAM (PERILAKU, SIKAP, ETIKA)

Muhamad Khudaifah:	Kalau lagi rank atau mabar dan tim kalian noob atau kalah, biasanya kalian bereaksi gimana? Pernah marah, toxic, atau ngomel? Ceritain pengalaman paling jelas yang kamu ingat
Adit Maolana	Reaksi saya marah mas, kalo pas main kan keliatan kalo ada orang ga bener mainnya, saya langsung chat di in game kaya “lol” dan katakata binatang.
M. Adi Saputra	Kalo saya kadang suka keblabasen ngatangatain orang kadang suka ngechat pribadi ke orang juga.
Wanto Budiono	Kalau saya sih ngga mas, biasanya palah teman saya yang ngatangatain.
Muhamad Khudaifah:	Menurut kalian, main ML bikin akhlak kamu jadi lebih positif (misalnya kerja sama, sabar)

	atau justru negatif (misalnya emosi, toxic)? Jelaskan alasan kalian
Adit Maolana	Kalau saya negatif mas, karena suka emosi suka toxic, karena memang susah di kontrol karena kebiasaan.
M. Adi Saputra	Kalo saya juga negatif alesannya juga sama.
Wanto Budiono	Kalo saya juga negatif apalagi rumah saya di gunung yang susah sinyal jadi sering marah marah.
Muhamad Khudaifah:	Kalau kalian ketemu player yang toxic, kalian biasanya balas apa tetap sabar? Apa yang bikin kamu memilih sikap itu?
Adit Maolana	Kalao saya biarin saja mas, alesannya memang ga kenal dan buat apa juga.
M. Adi Saputra	Kalo saya, saya mute pesan dari timnya di matiin.
Wanto Budiono	Kadang saya suka panaspanasin juga, karena seru saja.

5. PENGARUH GAME TERHADAP DIRI DAN LINGKUNGAN SOSIAL

Muhamad Khudaifah:	Mobile Legends itu kadang bisa memperluas pertemanan atau justru membuat konflik. Ceritain pengalaman kalian yang paling berkesan tentang itu.
Adit Maolana	Saya sejauh ini sih pertemanan masih aman ngga sampe gara main ML terus jadi ada konflik sama teman iyu ngga.
M. Adi Saputra	Kalau saya memang jarang saja main sama teman mas, jadi masih aman saja.
Wanto Budiono	Saya juga masih aman saja karena have fun mainnya.

Muhamad Khudaifah:	Menurut kalian, orang tua atau guru gimana cara melihat kebiasaan kamu main ML? Dan menurut kalian pendapat mereka ada benarnya atau nggak? Jelasin.”
Adit Maolana	Saya pernah garagara keseringan main sama orang tua dan guru.
M. Adi Saputra	Kalau dari Orang tua kadang-kadang, tapi masih aman, kalo dari guru sih ga pernah, soalnya memang jarang main saja di sekolah.
Wanto Budiono	Paling dari orang tua, kalo di sekolah saya kalo ada guru langsung saya matikan.

6. REFLEKSI DIRI (POIN PENTING UNTUK DATA FENOMENOLOGI)

Muhamad Khudaifah:	Kalau melihat diri kalian sekarang, apa perubahan terbesar yang kalian rasakan sejak sering main ML? Dari sisi emosi, ibadah, pergaulan, atau tanggung jawab.
Adit Maolana	Kalo saya sih emosi, ibadah, pergaulan dan tanggung jawab masih stabil mas aman.
M. Adi Saputra	Kalo saya segi emosi jadi naik turun, tapi lebih naik, kalo dari ibadah, pergaulan dan tanggung jawab aman.
Wanto Budiono	Kalo saya dari emosi, soalnya bukan karena gamenya sih, tapi karena sinyalnya soalnya saya di pegunungan, jadi sering naik emosi, kalo dari segi ibadah, pergaulan dan tanggung jawab masih netral.
Muhamad Khudaifah:	Kalau kalian melihat dari sisi Islam, menurut kalian kebiasaan main kalian sekarang itu lebih banyak manfaatnya atau mudharatnya? Jelaskan dari pengalamanmu sendiri.”
Adit Maolana	Kalau menurut saya lebih banya mudharatnya, alasannya ya toxic, ibadah

	masih di tunda-tunda dan tidurnya juga jadi berkurang.
M. Adi Saputra	Kalau say juga lebih banyak mudharatnya sih, suka emosi-emosi sendiri, kalo di senggol dikit emosi kalau dapet tim yang ngga baik.
Wanto Budiono	Kalau saya juga lebih banyak mudharatnya, sudah tahu sinyalnya jelek tapi tetap main jadi gampang emosi.
Muhamad Khudaifah:	Kalau kalian bisa menasihati diri kalian sendiri tentang cara bermain ML yang baik menurut Islam, apa yang akan kalian katakan?
Adit Maolana	Mungkin durasi mainnya di minimalisir supaya ga terlalu banyak waktu yang terbuang lagi.
M. Adi Saputra	Lebih diturunin lagi emosinya, waktunya juga lebih di pangkas lagi.
Wanto Budiono	Jangan memaksakan main kalau sinyalnya jelek, karena ujung-ujungnya marah-marah sendiri

7. PENUTUP

Muhamad Khudaifah:	Terakhir, apa pesan kalian buat teman-teman yang sama-sama suka ML supaya tetap bisa main tapi juga tidak meninggalkan kewajiban sebagai seorang muslim?
Adit Maolana	Main ML jangan toxic, jangan emosian.
M. Adi Saputra	Jangan terlalu membuang-buang waktu hanya untuk main ML dan lebih dijaga waktu tidurnya.
Wanto Budiono	Main sewajarnya saja cukup 1 match saja begitu jangan membuang-buang waktu, sabar juga, terus jangan terlalu memaksakan main kalo kalian sinyalnya jelek.

Hasil wawancara bersama Fajar Pangestu XII TKR2

Siswa SMK AL Mu'allim Kesugihan, Cilacap 25 November 2025

1. PEMBUKA

Muhamad Khudaifah:	Boleh ceritain sedikit tentang kebiasaan kamu main Mobile Legends? Mulai kapan, biasanya main jam berapa, dan sama siapa?
Fajar Pangestu:	Mainnya kurang lebih dari 2017 ,mainnya setelah isya sampai jam 12 malam sama teman rumah mas.
Muhamad Khudaifah:	Menurut kamu, Mobile Legends itu punya pengaruh apa aja di aktivitas kamu sehari-hari? Misalnya dari sisi belajar, pergaulan, atau emosi?
Fajar Pangestu:	Menurut saya ml melatih kita agar kompak dalam kelompok trus, mengganggu belajar , klo emosi tidak karena itu hanya sebuah game hiburan

2. DARI SEGI AKIDAH ISLAM (KEYAKINAN DAN KEIMANAN)

Muhamad Khudaifah:	Kalau kamu jujur dari hati, main ML ini pernah nggak bikin kamu menunda kewajiban ibadah seperti sholat atau ngaji? Ceritain contohnya.
Fajar Pangestu:	Menurut saya menunda sholat atau yang lain itu Tergantung orangnya tersebut bisa mengontrol atau tidak, kalau saya main mobil legend itu setelah isya karena di situ tempat kosong tidak mengganggu aktivitas yang lain.

Muhamad Khudaifah:	Pernah nggak kamu ngerasa game itu kayak jadi 'lebih menarik' dibanding ibadah? Misalnya saat adzan, kamu lebih pilih lanjut main dulu? Ceritain pengalamannya.”
Fajar Pangestu:	Dulu saya pernah seperti itu pas baru awal main mobile legends pas lagi ngerank mau selesai trus adzan trus saya lebih mementingkan permainan dari pada sholat.
Muhamad Khudaifah:	Menurut kamu, dalam pandangan keislamanmu sendiri, main ML itu cenderung mendekatkan atau menjauhkan kamu dari nilai-nilai iman? Kenapa bisa begitu?
Fajar Pangestu:	Menurut saya lebih cenderung menjauh kan karena sering tidak bisa mengontrol emosi jadi sering menunda sholat.

3. SEGI SYARIAT ISLAM (ATURAN, KEWAJIBAN, DAN BATASAN)

Muhamad Khudaifah:	Dalam sehari, berapa lama kamu biasanya main? Dan menurut kamu itu sudah termasuk berlebihan atau masih wajar? Ceritakan alasannya.
Fajar Pangestu:	Saya bermain ml 5 jam menurut saya berlebihan, karena mengganggu tidur mengganggu belajar di sekolah karena tidurnya kurang.
Muhamad Khudaifah:	Kalau ada tugas sekolah, pekerjaan rumah, atau kewajiban sosial, apakah main ML pernah membuat kamu mengabaikan hal-hal itu? Ceritakan situasi yang pernah kamu alami.
Fajar Pangestu:	Lebih mementingkan ML daripada mengerjakan PR

Muhamad Khudaifah:	Islam mengajarkan keseimbangan. Menurut kamu, cara kamu main ML sekarang itu sudah seimbang atau perlu diperbaiki? Jelaskan menurut versimu
Fajar Pangestu:	Perlu di perbaiki.

4. SEGI AKHLAK ISLAM (PERILAKU, SIKAP, ETIKA)

Muhamad Khudaifah:	Kalau lagi rank atau mabar dan tim kamu noob atau kalah, biasanya kamu bereaksi gimana? Pernah marah, toxic, atau ngomel? Ceritain pengalaman paling jelas yang kamu ingat
Fajar Pangestu:	Kalo saya biasa saja karena itu hanya sebatas hiburan dan jika temennya yang nob nob in kita baru ajak by one
Muhamad Khudaifah:	Menurut kamu, main ML bikin akhlak kamu jadi lebih positif (misalnya kerja sama, sabar) atau justru negatif (misalnya emosi, toxic)? Jelaskan alasan kalian
Fajar Pangestu:	Menjadi negatif karna sering toxic
Muhamad Khudaifah:	Kalau kamu ketemu player yang toxic, kamu biasanya balas apa tetap sabar? Apa yang bikin kamu memilih sikap itu?
Fajar Pangestu:	Biasa saja, kalo toxicnya bukan ngarah ke sayaa

5. PENGARUH GAME TERHADAP DIRI DAN LINGKUNGAN SOSIAL

Muhamad Khudaifah:	Mobile Legends itu kadang bisa memperluas pertemanan atau justru membuat konflik. Ceritain pengalaman kamu yang paling berkesan tentang itu.
--------------------	--

Fajar Pangestu:	Memperluas pertemanan.
Muhamad Khudaifah:	Menurut kamu, orang tua atau guru gimana cara melihat kebiasaan kamu main ML? Dan menurut kalian pendapat mereka ada benarnya atau nggak? Jelasin.”
Fajar Pangestu:	Ga pernah ada himbauan, yang penting positif jangan negatif.

6. REFLEKSI DIRI (POIN PENTING UNTUK DATA FENOMENOLOGI)

Muhamad Khudaifah:	Kalau melihat diri kamu sekarang, apa perubahan terbesar yang kamu rasakan sejak sering main ML? Dari sisi emosi, ibadah, pergaulan, atau tanggung jawab.
Fajar Pangestu:	kalau saya setabil mas emosi maupun ibadah maupun tanggung jawab.
Muhamad Khudaifah:	Kalau kamu melihat dari sisi Islam, menurut kamu kebiasaan main kamu sekarang itu lebih banyak manfaatnya atau mudharatnya? Jelaskan dari pengalamanmu sendiri.”
Fajar Pangestu:	Menurut saya kebanyakan mudorot nya mas karna mengganggu waktu tidur.
Muhamad Khudaifah:	Kalau kamu bisa menasihati diri kamu sendiri tentang cara bermain ML yang baik menurut Islam, apa yang akan kamu katakan?
Fajar Pangestu:	Lebih baik membagi waktu lagi

7. PENUTUP

Muhamad Khudaifah:	Terakhir, apa pesan kamu buat teman-teman yang sama-sama suka ML supaya tetap bisa main tapi juga tidak meninggalkan kewajiban sebagai seorang muslim?
Fajar Pangestu:	Pesannya cukup 1 harus tetap bisa membagi waktu untuk bermain dan kewajibannya.

Lampiran 3 Dokumentasi Penelitian



Wawancara dengan siswa



Wawancara dengan siswa



Wawancara dengan siswa



Wawancara dengan siswa

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

IDENTITAS

Nama Lengkap : Muhamad Khudaifah
Tempat, Tanggal Lahir : Cilacap, 25 Februari 2003
Jenis Kelamin : Laki-laki
Alamat Rumah : Jl. Kyai Ngalwan RT 003/021,
Planjan, Kesugihan, Cilacap
No. Telephone/WA : 08813713251
Email : defatok6@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN FORMAL

SD/MI : MI Ya BAKII PLANJAN
SMP/MTs : MTs Ma'arif NU 1 Jatilawang
SMA/SMK/MA : SMK Ma'arif NU 1 Rawalo
Pendidikan Tinggi : Universitas Nahdlatul Ulama Al
Ghazali

RIWAYAT PENDIDIKAN NON FORMAL

: Pon.Pes Roudlotul Huda,
Kedunglegok, Tinggarjaya.

PENGALAMAN ORGANISASI

- | | |
|---------------|--------------------|
| 1. HMPS KPI | 2. BEM FKI |
| 3. BEM UNUGHA | 4. PMII Al-Ghazali |
| 5. IPNU | |

Cilacap, 05 Maret 2026
Hormat Saya,

Muhamad Khudaifah
NIM. 212561014