

**EKSPRESI PERILAKU KEAGAMAAN KOMUNITAS REMAJA
PEMAIN *GAME ONLINE* DI DESA PONDOK DALEM,
KECAMATAN SEMBORO, KABUPATEN JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Komunikasi (S.Sos)
Fakultas Dakwah Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam



Oleh:

Maulana Wahid Wicaksono

NIM: D20191131

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS DAKWAH
OKTOBER 2025**

**EKSPRESI PERILAKU KEAGAMAAN KOMUNITAS REMAJA
PEMAIN *GAME ONLINE* DI DESA PONDOK DALEM,
KECAMATAN SEMBORO, KABUPATEN JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Komunikasi (S.Sos)
Fakultas Dakwah Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Penulis:

Maulana Wahid Wicaksono
NIM: D20191131



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing:

Muhibbin, S.Ag, M.Si
NIP. 197111102000031018

**EKSPRESI PERILAKU KEAGAMAAN KOMUNITAS REMAJA
PEMAIN GAME ONLINE DI DESA PONDOK DALEM,
KECAMATAN SEMBORO, KABUPATEN JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

Fakultas Dakwah

Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Hari : Kamis

Tanggal : 2 Oktober 2025

Tim Penguji

Ketua

Ahmad Hayyan Najikh, M.Kom.I

NIP. 198710182019031004

Sekretaris

Ihyak Mustofa, S.S., M.Li.

NIP. 199403032022031004

Anggota :

1. Dr. Hj. Siti Raudhatul Jannah, S.Ag., M.Med.Kom.
2. Muhibbin, S.Ag, M.Si.

(.....)

(.....)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui,



MOTTO

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ ۚ وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ

Artinya: “Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh (berbuat) yang makruf, dan melarang dari yang mungkar. Merekalah orang-orang yang beruntung.” QS Al-Imran: 104.¹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹ Al-Qur'an, Surat Al-Imran (4): 104, NU Online, 2021, hlm. 63.

PERSEMBAHAN

Segala puji hanya untuk Allah SWT yang Maha Pemurah dan Maha Pengasih yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan penuh ikhlas. Sebagai ungkapan terima kasih, penulis ingin mempersembahkan karya tulis sederhana ini kepada:

1. Kepada Ayahanda Matuji dan Ibunda Suciatini tercinta, yang senantiasa memanjatkan doa, memberikan bimbingan, curahan kasih sayang tanpa batas, serta dukungan baik moral maupun materi demi keberhasilan penulis.
2. Kepada keluarga besar penulis yang selalu memberikan dorongan, motivasi, dan semangat tiada henti selama masa perkuliahan berlangsung.
3. Untuk almamater UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, terima kasih telah menjadi wadah menuntut ilmu. Semoga terus melahirkan lulusan yang membawa nama baik kampus serta menyebarkan ilmu yang bermanfaat hingga akhir hayat.
4. Kepada Istri Saya Fifi Alfiah, terima kasih atas semangat dan dukungan sejak tahap pengajuan judul hingga skripsi ini rampung. Segala bentuk bantuan dan motivasi yang diberikan sangat berarti hingga penulis berhasil mencapai titik ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur *alhamdulillah*, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi Strata Satu (S1), Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember.

Penulis menyadari penelitian ini masih jauh dari kata sempurna dan itu memang tidak terlepas dari kodratnya manusia. Penulis juga selalu mempunyai kesalahan dan kekurangan akibat keterbatasan berfikir, keterbatasan pengalaman dan keterbatasan pengetahuan. Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, perkenankan penulis menyampaikan teimakasih kepada:

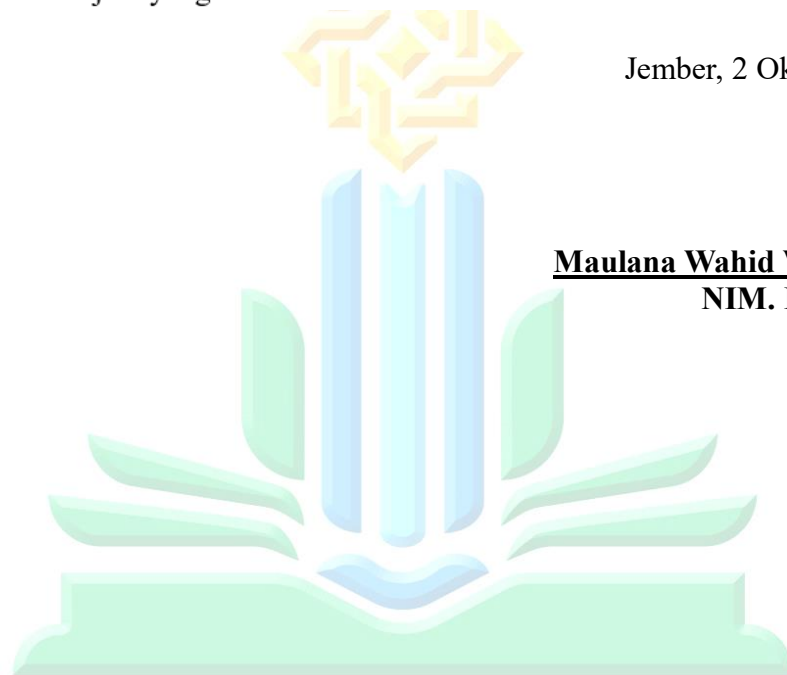
1. Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM., Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, atas kepemimpinan dalam mendukung pendidikan di universitas.
2. Prof. Dr. Fawaizul Umam, M.Ag., Dekan Fakultas Dakwah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, atas arahan dan perhatian yang diberikan selama proses akademik penulis.
3. Ahmad Hayyan Najikh, M.Kom.I, Ketua Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, atas bimbingan, dukungan, serta tanggung jawab beliau dalam membimbing penulis selama proses studi.
4. Muhibbin, S.Ag., M.Si, Dosen Pembimbing Skripsi, atas bimbingan, saran, dan motivasi.
5. Remaja Desa Pondok Dalem, yang telah bersedia menjadi informan dan membantu penulis memperoleh data sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Seluruh pihak yang turut memberikan dukungan, baik secara materi maupun moril.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan meskipun telah disusun dengan upaya maksimal. Oleh karena itu, masukan berupa kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat diharapkan guna penyempurnaan di masa mendatang. Semoga segala dukungan dan kebaikan yang diberikan mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT. Penulis juga berharap karya ini dapat memberi manfaat, baik bagi diri sendiri maupun bagi pihak lain, serta menjadi rujukan dan bahan perbandingan dalam penelitian berikutnya agar menghasilkan kajian yang lebih baik.

Jember, 2 Oktober 2025

Penulis,

Maulana Wahid Wicaksono
NIM. D20191131



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Maulana Wahid Wicaksono, Muhibbin, S.Ag, M.Si: *Ekpresi Perilaku Keagamaan Komunitas Remaja Pemain Game Online Di Desa Pondok Dalem, Kecamatan Semboro, Kabupaten Jember*

Kata Kunci: Ekspresi Perilaku, Komunitas, Pemain game online.

Fenomena remaja pemain game online menjadi bagian menarik dari dinamika sosial, terutama dalam kaitannya dengan perilaku keagamaan. Kemajuan teknologi mengubah cara remaja berinteraksi dan menjalani kehidupan, termasuk di Desa Pondok Dalem, Kecamatan Semboro, Kabupaten Jember. Aktivitas bermain game yang dulu dianggap negatif kini mulai dimaknai secara positif, terutama dengan munculnya Komunitas Hijrah yang mampu membawa nilai-nilai keagamaan ke dalam dunia digital.

Penelitian ini berfokus pada cara Komunitas Hijrah mengekspresikan perilaku keagamaan dalam kehidupan sosialnya. Tiga hal utama yang dikaji adalah bentuk ekspresi keagamaan yang mereka lakukan, faktor yang memengaruhi perilaku tersebut, serta momen-momen ketika nilai keislaman terlihat nyata. Tujuannya adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis bagaimana komunitas ini mengintegrasikan nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam aktivitas bermain game, serta bagaimana lingkungan sosial berperan dalam membentuk identitas religius mereka.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan lapangan. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi terhadap anggota Komunitas Hijrah, orang tua, dan tokoh agama setempat. Analisis data mengacu pada teori Identitas Sosial Tajfel & Turner (1979), yang menjelaskan bahwa identitas seseorang terbentuk dari keanggotaannya dalam kelompok sosial tertentu. Dengan teori ini, perilaku keagamaan komunitas dapat dipahami sebagai upaya memperkuat identitas sosial yang berlandaskan nilai religius.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Komunitas Hijrah berhasil menyeimbangkan antara hiburan digital dan nilai-nilai keagamaan. Hal ini terlihat dari kegiatan seperti hadroh, kajian rutin, tadarus Al-Qur'an, serta kebiasaan berhenti bermain game saat waktu salat tiba. Perubahan positif ini didukung oleh peran orang tua, teman sebaya, tokoh agama, dan kesadaran pribadi untuk berhijrah. Dengan demikian, proses hijrah remaja di Komunitas Hijrah menjadi contoh nyata pembentukan identitas sosial religius yang harmonis di tengah pengaruh budaya digital.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGUJI	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. KONTEKS PENELITIAN	1
B. FOKUS PENELITIAN.....	2
C. TUJUAN PENELITIAN.....	3
D. MANFAAT PENELITIAN	3
E. DEFINISI ISTILAH	4
F. SISTEMATIKA PEMBAHASAN	7
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	10
A. PENELITIAN TERDAHULU.....	10
B. KAJIAN TEORI.....	19
1. Teori Identitas Sosial	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
A. PENDEKATAN DAN JENIS PENELITIAN	22
B. LOKASI PENELITIAN	23
C. SUBYEK PENELITIAN	23
D. TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	24
E. ANALISIS DATA.....	27
F. KEABSAHAN DATA.....	31
G. TAHAP TAHAP PENELITIAN.....	32
BAB IV PENYAJIAN DATA	38
A. GAMBARAN OBJEK PENELITIAN	38
1. Gambaran Komunitas Hijrah	38

2. Perjalanan Komunitas Hijrah	40
3. Aktivitas Komunitas Hijrah	41
B. PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	43
1. Ekspresi Komunitas Hijrah dalam berperilaku Keagamaan dalam Kehidupan Sosial di Desa Pondok Dalem, Kecamatan Semboro, Kabupaten Jember	43
2. Faktor yang Mempengaruhi Ekspresi Perilaku Keagamaan Komunitas Hijrah	46
3. Momen saat Komunitas Hijrah Mengekspresikan Perilaku Keagamaan dalam Kehidupan Sosial di Desa Pondok Dalem, Kecamatan Semboro, Kabupaten Jember	50
C. PEMBAHASAN TEMUAN	52
1. Ekspresi Komunitas Hijrah dalam berperilaku Keagamaan dalam Kehidupan Sosial di Desa Pondok Dalem, Kecamatan Semboro, Kabupaten Jember	52
2. Faktor yang Mempengaruhi Ekspresi Perilaku Keagamaan Komunitas Hijrah	54
3. Momen saat Komunitas Hijrah Mengekspresikan Perilaku Keagamaan dalam Kehidupan Sosial di Desa Pondok Dalem, Kecamatan Semboro, Kabupaten Jember	57
BAB V PENUTUP	59
A. KESIMPULAN	59
B. SARAN	60
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	64

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Persamaan dan Perbedaan Penelitian.....	17
---	----



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. KONTEKS PENELITIAN

Komunitas Hijrah adalah sebuah kelompok yang dibentuk oleh sembilan remaja dengan tujuan untuk memperbaiki diri dan mendekatkan diri kepada Allah. Mereka berasal dari latar belakang yang beragam, namun memiliki satu tekad yang sama, yaitu ingin berubah menjadi pribadi yang lebih baik. Dalam aktivitasnya, komunitas ini rutin mengadakan berbagai kegiatan keagamaan seperti latihan hadroh, mengikuti kajian keislaman, serta melakukan tadarus Al-Qur'an bersama.

Awalnya, komunitas ini hanya fokus pada aktivitas bermain *game online*. Kegiatan mereka lebih banyak dilakukan pada malam hari, bahkan hingga larut, tanpa memperhatikan waktu dan lingkungan sekitar. Sayangnya, dalam masa-masa awal terbentuknya, komunitas ini kurang memberikan perhatian terhadap kewajiban mereka sebagai umat beragama. Mereka terlalu tenggelam dalam dunia *game*, sampai-sampai melupakan aspek spiritual dan tanggung jawab sosial yang seharusnya juga dijaga.

Seiring berjalannya waktu, aktivitas mereka yang sering berlangsung hingga tengah malam mulai menimbulkan keresahan di lingkungan sekitar. Suara bising dan keramaian di malam hari mengganggu waktu istirahat warga. Hal ini akhirnya memicu teguran dari masyarakat sebagai bentuk kepedulian sosial terhadap kenyamanan bersama. Teguran

tersebut menjadi titik balik yang penting bagi komunitas ini untuk mulai berbenah dan lebih peka terhadap dampak sosial dari kegiatan mereka.

Berawal dari dorongan berbagai pihak komunitas remaja ini mulai merasa terpanggil untuk berubah ke arah yang lebih baik. Mereka merasa perlu mencari lingkungan yang bisa mendukung proses hijrah mereka. Dari situlah muncul keinginan untuk membentuk komunitas baru yang lebih bernuansa islami. Komunitas ini tidak hanya menjadi tempat berkumpul, tetapi juga menjadi ruang belajar, berbagi pengalaman, dan saling menguatkan dalam menjalani proses hijrah. Akhirnya, terbentuklah komunitas yang mereka beri nama Komunitas Hijrah.

Melihat perkembangan komunitas ini, peneliti merasa tertarik untuk mengetahui lebih dalam tentang bagaimana mereka mengekspresikan perilaku keagamaan dalam aktivitas harian. Apakah melalui cara berpakaian, berbicara, bersosialisasi, atau mungkin lewat media sosial. Peneliti ingin mendalami momen apa saja Komunitas Hijrah mengekspresikan keagamaannya di tengah kehidupan modern saat ini.

B. FOKUS PENELITIAN

Fokus penelitian ditetapkan dengan mempertimbangkan uraian latar belakang sebelumnya, sehingga dapat dirumuskan pokok penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana Komunitas Hijrah mengekspresikan perilaku keagamaan dalam kehidupan sosial Di Desa Pondok Dalem, Kecamatan Semboro, Kabupaten Jember?

2. Apa yang mempengaruhi ekspresi perilaku keagamaan Komunitas Hijrah Di Desa Pondok Dalem, Kecamatan Semboro, Kabupaten Jember?
3. Pada momen apa saja Komunitas Hijrah mengekspresikan perilaku keagamaannya dalam kehidupan sosial Di Desa Pondok Dalem, Kecamatan Semboro, Kabupaten Jember?

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian menjelaskan sasaran yang hendak dituju peneliti sebagai pedoman dalam proses pelaksanaan penelitian.² Perumusan tujuan penelitian mengacu pada masalah yang telah ditetapkan pada bagian sebelumnya. Maka, tujuan dari penelitian ini meliputi:

1. Untuk mengetahui lebih mendalam Komunitas Hijrah dalam mengekspresikan perilaku keagamaan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Untuk mengetahui apa yang mempengaruhi Komunitas Hijrah dalam mengekspresikan perilaku keagamaan.
3. Untuk mengetahui pada momen apa saja Komunitas Hijrah mengekspresikan perilaku keagamaan dalam lingkup sosial.

D. MANFAAT PENELITIAN

a. Secara Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan bisa memberikan pengetahuan dalam perilaku para remaja pemain *game online*.

² Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023), 45.

2. Sebagai bahan bacaan dan pedoman yang dapat dibaca oleh Mahasiswa Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam.
3. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh masyarakat sosial untuk memberikan wawasan lebih luas dalam membina para remaja pemain *game online*.

b. Secara Praktis

1. Bagi peneliti, dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai ekspresi perilaku keagamaan komunitas remaja pemain *game online*.
2. Bagi lingkup sosial, yakni dapat memberikan wawasan lebih lanjut respon remaja dalam mengekspresikan perilaku kegamaannya.
3. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi mahasiswa/i Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Dakwah.
4. Sebagai salah satu syarat wajib untuk dapat menyelesaikan perkuliahan Program Sarjana Srata Satu (S1) dan sebagai syarat untuk memenuhi Gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam.

E. DEFINISI ISTILAH

Pemberian definisi terhadap istilah-istilah utama dalam judul penelitian sangat diperlukan agar tidak terjadi kesalahpahaman sekaligus memastikan arah pembahasan tetap konsisten. Definisi istilah di awal penelitian penting untuk menjaga kesamaan pemahaman dan mempertegas

fokus kajian. Maka, istilah-istilah yang harus diperjelas sesuai judul penelitian ini mencakup:

1. Ekspresi Perilaku

Ekspresi perilaku merupakan bentuk komunikasi *nonverbal* dimana komunikasi ini melibatkan gerak tubuh, sikap fisik, dan ekspresi wajah untuk menunjukkan sikap, emosi dan pikiran seseorang. Ekspresi perilaku dapat menggambarkan perasaan seseorang tanpa menggunakan kata-kata secara langsung, seperti contoh seseorang yang sedang jatuh cinta maka ekspresi wajahnya menunjukkan tatapan mata yang *intens* dan lembut, serta wajah merona, tanpa menggunakan kata-kata kita tahu bahwa seseorang sedang merasa jatuh cinta.

2. Komunitas

Komunitas bisa diartikan sebagai sekelompok orang yang saling terhubung dan berinteraksi karena memiliki kesamaan tertentu. Kesamaan ini bisa berupa minat, hobi, profesi, bahkan tujuan sosial.

Dalam komunitas, biasanya setiap anggota merasa memiliki keterikatan karena mereka berada dalam lingkungan yang saling memahami satu sama lain. Interaksi yang terjalin di dalamnya tidak hanya bersifat sosial, tetapi juga bisa mendukung pengembangan diri, berbagi pengalaman, serta membentuk rasa kebersamaan yang kuat.

Salah satu contoh komunitas yang terbentuk karena kesamaan minat adalah komunitas *game online*. Di komunitas ini, para anggotanya berkumpul karena sama-sama menyukai dunia permainan digital.

Mereka sering berdiskusi tentang strategi permainan, berbagi informasi seputar update game, hingga mengadakan turnamen bersama. Meskipun banyak anggotanya belum pernah bertemu secara langsung, interaksi yang intens melalui platform digital membuat hubungan di antara mereka terasa dekat dan solid. Komunitas seperti ini menunjukkan bahwa rasa kebersamaan bisa tumbuh meski hanya berawal dari minat yang sama.

3. Remaja

Remaja merupakan fase kehidupan yang cukup unik dan penuh tantangan. Pada masa ini, seseorang tidak lagi bisa disebut anak-anak, tetapi juga belum sepenuhnya dianggap dewasa. Mereka berada dalam proses transisi, di mana banyak hal dalam diri mereka mulai berubah. Salah satu perubahan yang paling terlihat adalah dari segi fisik dan emosional, seperti perubahan hormon yang bisa memengaruhi suasana hati dan cara mereka merespons lingkungan sekitar. Hal ini sering membuat remaja menjadi lebih sensitif, mudah gelisah, atau bahkan bersemangat secara tiba-tiba.

Selain perubahan fisik dan emosional, remaja juga mulai aktif dalam mencari jati diri. Mereka mulai mempertanyakan siapa diri mereka sebenarnya, apa yang mereka inginkan, dan bagaimana mereka ingin dilihat oleh orang lain. Di sinilah biasanya remaja mulai mencoba hal-hal baru, menjalin pergaulan yang lebih luas, serta mulai menyusun pola pikir yang lebih kompleks dan mandiri. Keinginan untuk dihargai dan

diakui oleh lingkungan sekitar pun mulai tumbuh kuat, sehingga tak jarang mereka mengeksplorasi banyak hal untuk membentuk identitas yang mereka anggap paling sesuai dengan diri mereka.

4. Pemain *Game Online*

Pemain *game online* merupakan individu yang menggunakan perangkat seperti komputer, laptop, smartphone, atau konsol game untuk memainkan permainan yang terhubung ke internet. Permainan ini membutuhkan koneksi online karena kontennya dirancang agar bisa dimainkan bersama orang lain secara real-time. Tidak seperti *game offline* yang dimainkan sendiri, *game online* memungkinkan pemain untuk terus terhubung.

Dalam dunia *game online*, para pemain bisa berinteraksi dengan banyak orang, mulai dari teman dekat hingga orang asing dari berbagai daerah atau bahkan negara lain. Mereka bisa bermain bersama dalam satu tim, bertanding secara individu, atau sekadar ngobrol lewat fitur chat yang tersedia di dalam game. Interaksi ini membuat pengalaman bermain menjadi lebih seru dan dinamis, karena tidak hanya soal permainan itu sendiri, tapi juga tentang membangun relasi, kerja sama, hingga solidaritas antar pemain.

F. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memaparkan latar belakang penelitian, menjelaskan relevansi topik, serta menguraikan alasan pentingnya penelitian dilakukan. Selain itu,

bagian ini menyajikan rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian, tujuan umum dan khusus yang hendak dicapai, serta manfaat penelitian, baik dari sisi teoritis maupun praktis. Definisi istilah utama juga diberikan untuk memperjelas konsep-konsep yang digunakan, diikuti dengan penjelasan mengenai sistematika penelitian, yang mencakup pendekatan yang digunakan, metode pengumpulan data, teknik analisis, dan langkah-langkah penelitian yang dijalankan.

BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN

Pertama, membahas penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan topik, termasuk temuan penting dan kesenjangan yang masih perlu diteliti. Kedua, menguraikan kajian teori sebagai landasan konseptual, menjelaskan teori-teori yang menjadi dasar analisis, serta bagaimana teori-teori tersebut digunakan untuk memahami fenomena yang diteliti.

BAB III METODE PENELITIAN

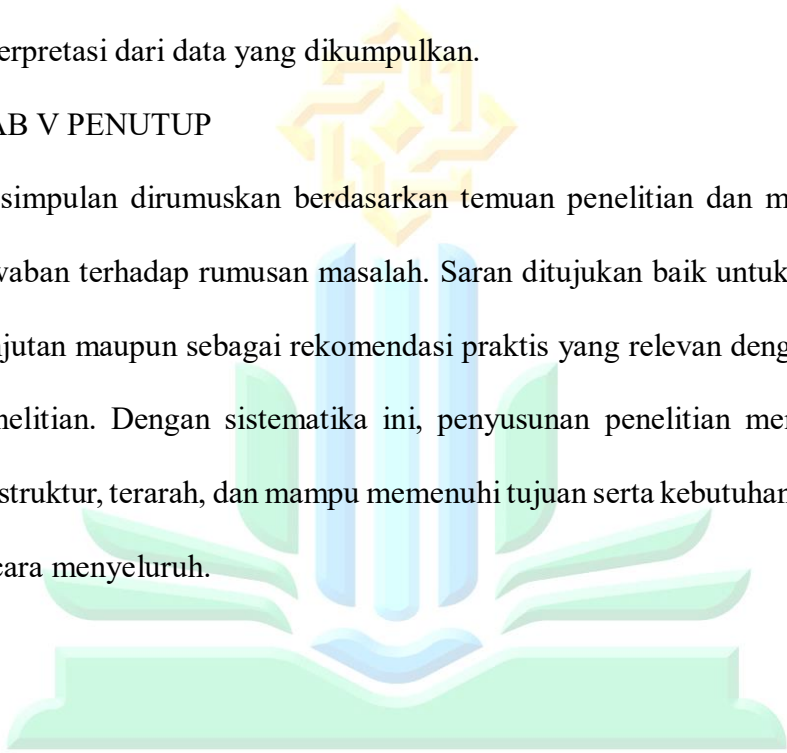
Pendekatan atau desain penelitian, apakah bersifat kualitatif, kuantitatif, atau campuran. Selain itu, bab ini memaparkan lokasi penelitian, subjek atau objek yang diteliti, serta teknik pengumpulan data yang diterapkan. Dijelaskan pula metode analisis data untuk menginterpretasikan temuan, upaya menjaga keabsahan data melalui validitas dan reliabilitas, serta tahapan penelitian yang mencakup proses perencanaan hingga pelaksanaan di lapangan.

BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

Dimulai dengan deskripsi umum mengenai objek penelitian, kemudian menampilkan data hasil pengumpulan secara sistematis, dan menganalisisnya sesuai tujuan penelitian. Temuan yang diperoleh dibahas secara mendalam untuk memberikan pemahaman komprehensif terhadap fenomena yang diteliti, sehingga dapat menyoroti pola, hubungan, maupun interpretasi dari data yang dikumpulkan.

BAB V PENUTUP

Kesimpulan dirumuskan berdasarkan temuan penelitian dan memberikan jawaban terhadap rumusan masalah. Saran ditujukan baik untuk penelitian lanjutan maupun sebagai rekomendasi praktis yang relevan dengan temuan penelitian. Dengan sistematika ini, penyusunan penelitian menjadi lebih terstruktur, terarah, dan mampu memenuhi tujuan serta kebutuhan penelitian secara menyeluruh.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. PENELITIAN TERDAHULU

Dalam rangka menjaga integritas akademik, setiap penelitian perlu mengakui dan merujuk pada kajian-kajian sebelumnya yang memiliki keterkaitan dengan topik yang diteliti. Rujukan terhadap penelitian terdahulu tidak hanya berfungsi sebagai bentuk penghargaan terhadap kontribusi ilmuwan sebelumnya, tetapi juga menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan berlandaskan pada pengetahuan yang telah dikembangkan sebelumnya. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat dasar teoretis yang sudah ada, tetapi juga berupaya memberikan perluasan pemahaman terhadap isu yang diteliti. Selain itu, pencantuman sumber secara sistematis dapat dipahami atau memiliki makna langkah penting untuk menghindari potensi tuduhan plagiarisme. Berdasarkan hal tersebut, beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan kajian ini akan dipaparkan pada bagian berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Wulan Sakinah (2023) berjudul “Dampak Game Online pada Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Labuhan Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara” bertujuan untuk mengkaji sejauh mana keterlibatan remaja dalam permainan daring memengaruhi perilaku keagamaan mereka. Studi ini memfokuskan pada penggunaan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif, sehingga fokusnya terletak pada pemahaman mendalam terhadap fenomena yang terjadi di

lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online* membawa sejumlah dampak negatif terhadap perilaku keagamaan remaja, di antaranya kecenderungan untuk berbohong, membantah orang tua, serta melalaikan ibadah shalat. Meskipun demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi sisi positif dari keterlibatan remaja dalam *game online*, khususnya dalam aspek menjalin hubungan sosial daring. Hal ini menunjukkan bahwa *game online* tidak hanya memberikan pengaruh buruk, tetapi juga dapat menjadi sarana membangun interaksi sosial yang baru di kalangan remaja.³

Adapun persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Putri Wulan Sakinah dengan penelitian ini terletak pada fokus kajian yang sama-sama menyoroti perilaku remaja yang gemar bermain *game online*. Selain itu, keduanya juga menggunakan metode kualitatif deskriptif sebagai pendekatan penelitian, sehingga sama-sama menekankan pada pemahaman mendalam terhadap fenomena yang diteliti. Sementara itu, perbedaannya terletak pada aspek fokus pembahasan. Penelitian Putri Wulan Sakinah lebih menekankan pada dampak yang ditimbulkan oleh *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja, baik dalam bentuk pengaruh negatif maupun positif. Sedangkan penelitian ini lebih diarahkan pada ekspresi perilaku keagamaan yang sedang dijalani oleh Komunitas Hijrah, dengan titik perhatian utama pada ekspresi perilaku keagamaan seperti melakukan

³ Putri Wulan Sakinah, "Dampak *Game online* Pada Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Labuhan Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara" (UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, 2023).

kegiatan *break game* ketika memasuki waktu sholat, serta melakukan *break game* jika sudah memasuki bulan suci ramadhan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Yusfiatul Muawanah pada tahun 2022 yang berjudul “Fenomena Bermain *Game online* Dan Dampaknya Pada Perilaku Keagamaan Remaja Di Dusun Nyalaran Blumbungan Pamekasan” tujuan dari penelitian ini berfokus pada impact yang dialami oleh anak yang gemar bermain *game online*, fenomena ini muncul seiring dengan berkembangnya *game online* dilingkungan sosial, sehingga menimbulkan efek negatife pada perilaku sosialnya. Metode penelitian yang digunakan yakni metode kualitatif dan jenis penelitiannya menggunakan deskriptif. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak yang belum memiliki pendirian dalam menerima suatu teknologi maka dia tidak bisa menyaring teknologi tersebut, hal ini ditandai dengan sikap membantah pada orang tua, sehingga hal ini tidak lagi memandang perilaku keagamaan yang ada.⁴

Terdapat persamaan berupa dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat pada perilaku keagamaan yang merujuk pada cara menanggapi keagamaan tersebut dan sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini adalah dampak yang ditimbulkan oleh *game online*, sedangkan yang dilakukan oleh peneliti yakni terletak pada Komunitas Hijrah dalam mengekspresikan perilaku kegamaannya dalam kehidupan sehari-hari.

⁴ Yusfiatul Muawanah, “Fenomena Bermain *Game online* Dan Dampaknya Pada Perilaku Keagamaan Remaja Di Dusun Nyalaran Blumbungan Pamekasan” (IAIN Madura, 2022).

3. Penelitian yang berjudul “Pengaruh *Game online* Mobile Legends Terhadap Perilaku Keagamaan Generasi Milenial Di Desa Malasin, Simeulue Barat” yang diteliti oleh Deden Yudiawan pada tahun 2024 tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui penyebab generasi milenial di Desa Malasin tertarik bermain *game online* mobile legends serta pengaruhnya terhadap perilaku keagamaan. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Adapun hasil penelitian ini adalah faktor-faktor yang menyebabkan generasi milenial tertarik bermain *game online* mobile legends adalah dikarenakan daya Tarik gameplay saat bermain, adapun pengaruh *game online* mobile legends terhadap perilaku keagamaan berpengaruh pada manajemen waktu seorang pemain dalam memprioritaskan aktivitas keagamaan.⁵

Terdapat persamaan berupa dengan penelitian sebelumnya terletak pada fokus keduanya terhadap perilaku keagamaan remaja serta penggunaan metode penelitian kualitatif deskriptif sebagai pendekatan untuk mengumpulkan dan menganalisis data. Kedua penelitian sama-sama menekankan pemahaman mendalam mengenai bagaimana remaja menjalankan atau mengekspresikan perilaku keagamaan mereka dalam konteks kehidupan sehari-hari. Sementara itu, perbedaannya terletak pada aspek fokus dan objek penelitian. Penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada dampak yang ditimbulkan oleh *game online*,

⁵ Deden Yudiawan, “Pengaruh *Game online* Mobile Legends Terhadap Perilaku Keagamaan Generasi Milenial Di Desa Malasin, Simeulue Barat” (UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2024).

khususnya Mobile Legends, terhadap perilaku keagamaan remaja, sehingga hasilnya cenderung menyoroti efek positif dan negatif dari penggunaan game tersebut. Sebaliknya, penelitian yang dilakukan oleh peneliti lebih memusatkan perhatian pada ekspresi perilaku keagamaan itu sendiri serta pada obyek penelitian berupa Komunitas Hijrah secara keseluruhan, bukan hanya dampak permainan tertentu. Dengan demikian, penelitian ini berusaha memahami lebih dalam tentang bagaimana Komunitas Hijrah mengekspresikan keagamaannya, baik dalam interaksi sosial maupun dalam kegiatan sehari-hari, sehingga memberikan perspektif yang berbeda namun tetap relevan dengan kajian perilaku keagamaan remaja dalam konteks digital.

4. Penelitian yang berjudul “Efek *Game online* Mobile Legends Terhadap Akhlak Anak Usia 12-15 di Desa Kemawi Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas” yang diteliti oleh Rizal Khaerudin pada tahun 2023, tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan efek negatif dan positif *game online* mobile legends terhadap akhlak anak usia 12-15 di Desa Kemawi Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas dan juga untuk mendeskripsikan peran orang tua dalam mengurangi dampak *game online*.

Studi ini memfokuskan pada penggunaan metode kualitatif. Adapun hasil penelitian ini adalah dampak negatif yang timbul diantaranya berbicara kotor, kecanduan, malas, membangkang. Namun terdapat sisi positifnya yakni sikap kerja sama dan belajar bersosial. Orang tua sangat berperan penting dalam upaya menangani anak yang gemar bermain *game online*,

salah satu upaya yang bisa dilakukan oleh orang tua yakni memberikan peringatan dan kesibukan kepada anak.⁶

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yakni sama-sama membahas isi dari perilaku keagamaan dan sama-sama menggunakan metode kualitatif. Perbedaan penelitian ini berfokus pada dampak akhlak anak yang kecanduan bermain *game online*, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti lebih berfokus pada Komunitas Hijrah dalam mengekspresikan perilaku keagamaannya.

5. Penelitian yang berjudul “Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Sosial Keagamaan Remaja di Dusun Sembalun Kelurahan Tanjung Karang Kecamatan Sekarbela Kota Mataram” yang diteliti oleh Miska Perdana pada tahun 2022 tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan *game online* dikalangan remaja dan untuk mendeskripsikan penggunaan *game online*. Studi ini memfokuskan pada penggunaan metode kualitatif. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja yang bermain *game online* kurang dalam mengamalkan ajaran agama dengan baik dapat dilihat dari pelaksanaan sholat, mengaji, dan lain lain sering kali ditinggalkan akibat asyik bermain game.⁷

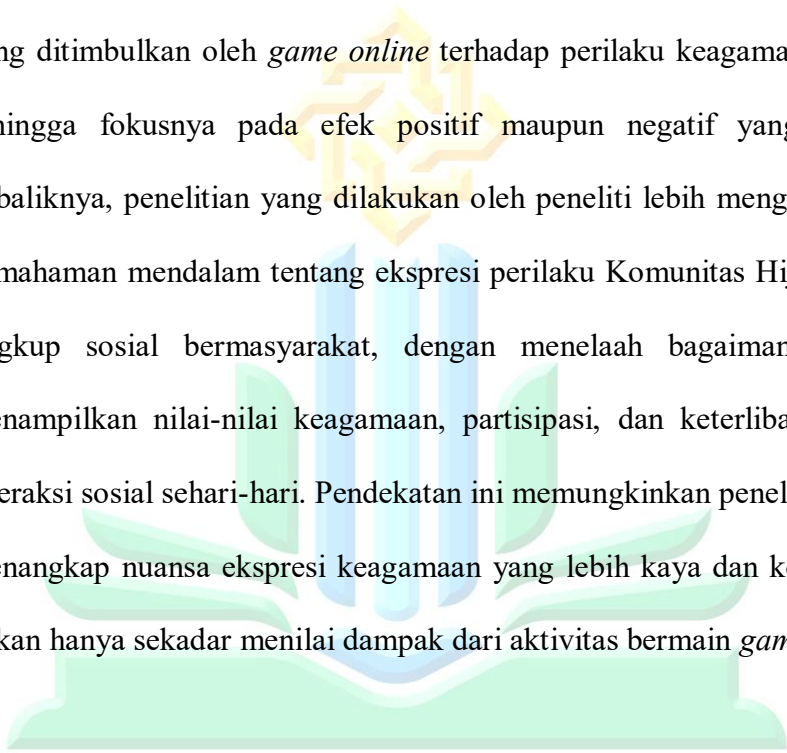
Terdapat persamaan berupa dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada kajiannya yang sama-sama menyoroti perilaku

⁶ Rizal Khaerudin, “Efek *Game online* Mobile Legends Terhadap Anak Usia 12-15 Di Desa Kemawi Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas” (Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2023).

⁷ Miska Perdana, “Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Sosial Keagamaan Remaja Di Dusun Sembalun Kelurahan Tanjung Karang Kecamatan Sekarbela Kota Mataram” (UIN Mataram, 2022).

keagamaan remaja serta keterlibatan mereka dengan game online, dengan pendekatan metode kualitatif sebagai alat utama untuk mengumpulkan dan menganalisis data. Kedua penelitian berupaya memahami dinamika perilaku keagamaan remaja dalam konteks interaksi mereka sehari-hari.

Perbedaannya, penelitian ini lebih menitikberatkan pada dampak yang ditimbulkan oleh *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja, sehingga fokusnya pada efek positif maupun negatif yang muncul. Sebaliknya, penelitian yang dilakukan oleh peneliti lebih mengedepankan pemahaman mendalam tentang ekspresi perilaku Komunitas Hijrah dalam lingkup sosial bermasyarakat, dengan menelaah bagaimana mereka menampilkan nilai-nilai keagamaan, partisipasi, dan keterlibatan dalam interaksi sosial sehari-hari. Pendekatan ini memungkinkan penelitian untuk menangkap nuansa ekspresi keagamaan yang lebih kaya dan kontekstual, bukan hanya sekadar menilai dampak dari aktivitas bermain *game online*.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tabel 1. Persamaan dan Perbedaan Penelitian

NO.	PENELITIAN	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1	Putri Wulan Sakinah (2023) Skripsi UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsimpuan dengan Judul “Dampak <i>Game online</i> Pada Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Labuhan Labo Kecamatan Padangsidempuan Tenggara”.	• Pembahasan terkait perilaku keagamaan remaja. • Menggunakan penelitian kualitatif deskriptif.	• Pembahas terkait dampak yang ditimbulkan oleh <i>game online</i>, berbeda dengan peneliti yang berfokus pada Komunitas Hijrah dalam mengekspresikan perilaku keagamaan. • Lokasi penelitian yang berbeda.
2	Yusfiatul Muawanah (2022) Skripsi IAIN Madura dengan Judul “Fenomena Bermain <i>Game online</i> Dan Dampaknya Pada Perilaku Keagamaan Remaja Di Dusun Nyalaran Blumbungan Pamekasan”.	• perilaku keagamaan yang merujuk pada cara menanggapi keagamaan. • Menggunakan penelitian kualitatif deskriptif.	• Dampak yang ditimbulkan oleh <i>game online</i>, berbeda dengan peneliti yang berfokus pada cara Komunitas Hijrah mengekspresikan perilaku keagamaan pada ruang lingkup sosial. • Lokasi penelitian yang berbeda.
3	Deden Yudiawan (2024) Skripsi UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan Judul “Pengaruh <i>Game online</i> Mobile Legends Terhadap Perilaku Keagamaan Generasi Milenial Di Desa Malasin, Simeulue Barat”.	• Perilaku keagamaan. • Metode penelitian kualitatif deskriptif.	• berfokus pada dampak yang ditimbulkan oleh <i>game online</i> mobile legends, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti lebih berfokus pada ekspresi perilaku dan obyek yang diteliti yakni Komunitas Hijrah. • Lokasi penelitian yang berbeda.
4	Rizal Khaerudin, (2023) Skripsi Universitas Islam	• Sama-sama membahas isi	• berfokus pada dampak akhlak anak yang kecanduan bermain

	Indonesia Yogyakarta dengan Judul “Efek <i>Game online</i> Mobile Legends Terhadap Akhlak Anak Usia 12-15 di Desa Kemawi Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas”.	dari perilaku keagamaan. • Menggunakan metode kualitatif.	<i>game online</i>, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti lebih berfokus pada ekspresi perilaku seperti apa saja yang diterapkan oleh Komunitas Hijrah dalam kehidupan sehari-hari. • Lokasi penelitian yang berbeda.
5	Miska Perdana (2022) Skripsi UIN Mataram dengan Judul “Dampak <i>Game online</i> Terhadap Perilaku Sosial Keagamaan Remaja di Dusun Sembalun Kelurahan Tanjung Karang Kecamatan Sekarbela Kota Mataram”.	• Mengkaji perilaku keagamaan remaja. • Menggunakan metode kualitatif.	• Berfokus pada dampak yang ditimbulkan, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti lebih berfokus dengan memperdalam cara Komunitas Hijrah dalam mengekspresikan perilaku keagamaan. • Lokasi penelitian yang berbeda.

Sumber: Data Peneliti 2025

Aspek orisinalitas tersebut menegaskan bahwa penelitian ini memiliki titik persamaan sekaligus perbedaan dengan berbagai penelitian terdahulu. Persamaan dan perbedaan tersebut tampak khususnya dalam konteks kajian mengenai ekspresi perilaku keagamaan remaja yang menjadi bagian dari komunitas pemain *game online* di Desa Pondok Dalem, Kecamatan Semboro, Kabupaten Jember.

B. KAJIAN TEORI

Pemilihan landasan teoretis yang relevan dan telah teruji menjadi aspek yang sangat penting untuk memastikan kemampuan teori dalam menjelaskan fenomena yang diteliti. Setiap teori yang dipilih perlu dipaparkan secara argumentatif, baik dari segi alasan pemilihan maupun relevansinya terhadap fokus penelitian. Penjelasan tersebut juga harus mencakup bagaimana teori yang digunakan dapat memberikan arah yang jelas bagi proses penelitian. Dengan demikian, penggunaan teori tidak hanya memperkuat kerangka analisis, tetapi juga membuktikan validitas serta ketepatan pendekatan metodologis yang diterapkan.

1. Teori Identitas Sosial

Teori Identitas Sosial pertama kali diperkenalkan oleh Henri Tajfel pada dekade 1970-an sebagai upaya untuk menjelaskan keterikatan individu dengan kelompok sosial tertentu. Teori ini berangkat dari pemahaman bahwa identitas seseorang tidak hanya dibentuk oleh karakteristik personal, tetapi juga oleh kesadarannya sebagai bagian dari suatu kelompok atau lingkungan sosial. Dengan kata lain, identitas sosial mencerminkan pengetahuan individu mengenai keanggotaan dirinya dalam suatu kelompok, sekaligus memberikan makna terhadap posisi dan peran yang dijalankan dalam interaksi sosial.⁸ Teori Identitas Sosial dipandang sebagai hasil internalisasi nilai-nilai kelompok yang kemudian terintegrasi ke dalam

⁸ Michael A. Hogg and Dominic Abrams, *Social Identifications: A Social Psychology of Intergroup Relations and Group Processes* (London: Routledge, 1988), 19–20.

konsep diri individu. Henri Tajfel menjelaskan identitas sosial sebagai kesadaran seseorang mengenai keanggotaannya dalam suatu kelompok, yang disertai dengan nilai-nilai serta keterikatan emosional yang muncul di dalamnya. Identitas ini mencerminkan keterlibatan aktif, kepedulian, serta rasa bangga yang dimiliki individu terhadap kelompok tempat ia bernaung.⁹ Menurut Hogg dan Abrams, identitas sosial dipahami sebagai perasaan keterikatan yang dimiliki individu terhadap kelompok tertentu, yang disertai dengan rasa peduli serta kebanggaan sebagai bagian dari keanggotaan kelompok tersebut.

Teori Identitas Sosial menekankan bahwa identitas memungkinkan individu untuk mengklasifikasikan dirinya maupun orang lain ke dalam kategori kelompok tertentu. Dalam pandangan Octawidyanata, teori ini dipahami sebagai suatu mekanisme yang digunakan oleh anggota kelompok untuk meningkatkan posisi dirinya sekaligus memperkuat kedudukan kelompok tempat ia bernaung.¹⁰ Tajfel & Turner (1979) menyatakan bahwa identitas sosial ditentukan dari kelompok mana individu tersebut tergabung.¹¹ Sehingga individu akan termotivasi untuk bergabung dengan kelompok yang dianggap menarik dan dapat memberikan keuntungan bagi individu yang bergabung. Tajfel dan Turner berpendapat bahwa setiap individu senantiasa berupaya mempertahankan identitas sosial yang positif.

⁹ Henri Tajfel dalam Michael A. Hogg dan Dominic Abrams, *Social Identifications: A Social Psychology of Intergroup Relations and Group Processes* (London: Routledge, 1988), 2.

¹⁰ Dito Octawidyanata, *Psikologi Sosial: Teori dan Aplikasi* (Yogyakarta: Deepublish, 2016), 18.

¹¹ Henri Tajfel dan John C. Turner, "An Integrative Theory of Intergroup Conflict," dalam *The Social Psychology of Intergroup Relations*, ed. William G. Austin dan Stephen Worchel (Monterey, CA: Brooks/Cole, 1979), 33–47.

Apabila identitas tersebut mulai dipersepsikan sebagai sesuatu yang tidak memuaskan, individu cenderung mencari alternatif dengan bergabung pada kelompok lain yang dinilai lebih memberikan kepuasan, kenyamanan, serta rasa memiliki yang lebih kuat. Berdasarkan berbagai pandangan para tokoh mengenai identitas sosial, dapat dipahami bahwa identitas sosial memiliki makna bagian dari konsep diri individu yang mencakup kesadaran akan keanggotaannya dalam suatu kelompok, yang disertai dengan nilai, keterikatan emosional, partisipasi aktif, kepedulian, serta kebanggaan sebagai bagian dari kelompok tersebut.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB III

METODE PENELITIAN

A. PENDEKATAN DAN JENIS PENELITIAN

Metode penelitian berperan sebagai jembatan yang esensial dalam proses ilmiah karena menghubungkan pertanyaan penelitian dengan jawaban empiris yang diperoleh di lapangan. Metode penelitian bukan sekadar prosedur teknis, melainkan kerangka kerja yang memungkinkan peneliti mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan data secara objektif. Tanpa adanya metode yang jelas dan terarah, penelitian akan kehilangan validitas serta sulit mencapai tujuan yang diharapkan. Pemilihan dan penerapan metode penelitian yang sesuai menjadi elemen kunci dalam menghasilkan jawaban empiris yang akurat, kredibel, serta mampu memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan ilmu pengetahuan.¹²

Dalam penelitian kualitatif, fokus utama peneliti adalah memahami secara mendalam fenomena yang dikaji dengan menelusuri makna, persepsi, serta pengalaman individu dalam konteks tertentu. Untuk memperoleh data, biasanya digunakan berbagai teknik seperti wawancara, observasi, analisis dokumen, maupun diskusi kelompok. Sementara itu, pendekatan deskriptif menurut Sugiyono dipahami sebagai metode yang bertujuan menggambarkan atau menganalisis hasil penelitian secara sistematis, tanpa bermaksud menarik generalisasi atau kesimpulan yang lebih luas di luar

¹² Suharsimi Arikunto, *Metodelogi penelitian*, (Yogyakarta: Bina Aksara, 2012), Hal-126.

konteks penelitian tersebut.¹³ Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, peneliti berfokus untuk memberikan gambaran rinci tentang ekspresi perilaku keagamaan komunitas remaja pemain *game online* yang akhir-akhir ini muncul berbagai macam fenomena tidak wajar yang ditimbulkan oleh *game online* itu sendiri.

B. LOKASI PENELITIAN

Lokasi penelitian ini berada Di Desa Pondok Dalem, Kecamatan Semboro, Kabupaten Jember. Lokasi ini dipilih karena peneliti melihat perkembangan teknologi cukup pesat dan memunculkan beragam komunitas, salah satunya yakni Komunitas Hijrah dalam mengekspresi perilaku keagamaan pada kehidupan sehari-hari, sehingga peneliti tertarik mendalami fenomena tersebut.

C. SUBYEK PENELITIAN

Dalam penelitian, penentuan subjek atau sampel dengan teknik purposive dilakukan secara sengaja, yaitu dengan memilih individu yang memiliki ciri khas atau karakteristik tertentu. Pemilihan tersebut dianggap penting karena diyakini mampu memberikan informasi yang relevan serta mendukung pencapaian tujuan penelitian secara lebih tepat. Peneliti memilih subjek para remaja yang memiliki karakteristik seperti memiliki pengalaman turnamen / kejuaraan *game online*, menghabiskan aktivitasnya dengan bermain *game online*, melakukan transaksi pembelian produk *game*

¹³ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D Edisi Revisi*, (Bandung: Alfabeta, 2011), Hal-8.

online. Sehingga peneliti akan mendapatkan data yang akurat mengenai ekspresi perilaku keagamaan Komunitas Hijrah Di Desa Pondok Dalem, Kecamatan Semboro, Kabupaten Jember. Adapun subyek yang dipilih oleh peneliti yakni Ach. Alvin Zaki Mubarak sebagai ketua Komunitas Hijrah, Muhammad Afgan Abdillah, Gian Fajar Januarta, Ach. Alvan Ahnaf Abrori, dan Riko Patrio sebagai anggota Komunitas Hijrah dalam menggali data Komunitas Hijrah mengekspresikan perilaku pada kehidupan sosial. Untuk mendapatkan data yang lebih kompleks peneliti juga memilih orang tua dari subyek yang sedang diteliti yaitu Ibu Sulaiha serta tokoh masyarakat yakni Ustad Lana.

D. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Nasution menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data dapat dipahami atau memiliki makna cara yang ditempuh peneliti untuk memperoleh informasi yang diperlukan dalam suatu penelitian. Untuk mencapai tujuan tersebut, peneliti perlu menerapkan metode tertentu dalam proses pengumpulan data, antara lain sebagai berikut.¹⁴

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara peneliti mengamati secara langsung perilaku, interaksi, maupun fenomena yang berlangsung dalam komunitas remaja. Aktivitas ini menjadi salah satu langkah penting untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai situasi serta

¹⁴ Nasution, *Metode Research*, (Jakarta :Bumi Aksara, 2006), Hal-112-114.

lingkungan tempat penelitian berlangsung.¹⁵ Melalui teknik observasi, peneliti mampu memperoleh data yang lebih akurat dan rinci terkait ekspresi perilaku keagamaan yang disaksikan secara langsung di lapangan.

Peneliti mengamati kegiatan Komunitas Hijrah secara langsung, dimana mereka telah mengatur waktu bermain dan waktu belajar, mereka mengatur waktu bermain selama 90 menit, kemudian mereka akan memasuki kegiatan *break game* yang berlangsung selama 15 menit, disela-sela waktu *break game* mereka membahas mengenai hasil permainan mereka, berupa strategi permainan, peluang untuk kemenangan, dan mereka memanfaatkan waktu *break game* dengan sarapan bersama. Setelah waktu *break game* usai mereka lanjut memasuki kegiatan kajian online, mereka mengatur kegiatan kajian ini selama 1 durasi video kajian yang terdapat di *platform* youtube, durasi ini bervariasi tergantung pembahasan dalam kajian tersebut. Setelah melakukan kegiatan kajian online maka mereka akan saling berdiskusi mengenai pemahaman mereka terkait kajian tersebut. Selain kajian online, mereka juga melakukan kegiatan Hadroh, kegiatan ini biasanya dilakukan pada sore hari.

2. Wawancara

Wawancara dapat dipahami atau memiliki makna salah satu bentuk komunikasi lisan yang digunakan dalam penelitian. Proses ini menuntut keterampilan peneliti untuk menggali dan memahami pemikiran, pandangan,

¹⁵ Rachmat Krisdayanto, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, (Jakarta:Kencana,2010) , Hal-110.

serta pengalaman informan melalui percakapan yang terarah.¹⁶ Pendekatan wawancara semi-terstruktur digunakan dalam penelitian ini karena memberikan fleksibilitas yang memungkinkan peneliti mengeksplorasi lebih dalam aspek-aspek penting terkait ekspresi perilaku keagamaan pada Komunitas Hijrah. Pertanyaan disusun secara sistematis namun tetap terbuka, sehingga mencakup berbagai dimensi, seperti bentuk ekspresi perilaku keagamaan, tingkat kesadaran dalam mengekspresikannya, serta waktu atau situasi ketika ekspresi tersebut muncul.

3. Dokumentasi

Dokumentasi memiliki peran yang sangat penting karena mampu memberikan data pendukung yang lebih objektif dan nyata, sehingga dapat memperkaya serta melengkapi temuan yang diperoleh melalui observasi maupun wawancara. Dokumentasi tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi juga sebagai bentuk bukti autentik yang dapat memperkuat keabsahan data penelitian. Dalam konteks penelitian ini, peneliti akan mengumpulkan berbagai bentuk dokumentasi, seperti foto-foto kegiatan komunitas serta dokumen resmi berupa piagam atau sertifikat kejuaraan event *game online* yang pernah diraih. Foto dapat merekam ekspresi, suasana, maupun aktivitas komunitas secara visual, sementara dokumen tertulis menunjukkan pencapaian yang telah diperoleh. Kehadiran data dokumentatif tersebut tidak hanya mempertegas argumen penelitian, tetapi juga memberi

¹⁶ Nasution, *Metode Research*, (Jakarta :Bumi Aksara), 2006, Hal-112, 114.

gambaran konkret tentang dinamika dan eksistensi Komunitas Hijrah dalam konteks sosialnya.

E. ANALISIS DATA

Analisis data kualitatif adalah proses interpretasi, pemahaman, dan penafsiran data yang diperoleh melalui metode penelitian kualitatif.¹⁷ Analisis data dapat dipahami atau memiliki makna salah satu fase krusial dalam penelitian, karena melalui proses inilah peneliti dapat menemukan hasil yang bermakna dan mendasar. Secara umum, terdapat beberapa langkah pokok yang biasanya ditempuh dalam analisis data, yaitu:

- a. Pengumpulan data – tahap awal berupa menghimpun seluruh informasi yang relevan dengan fokus penelitian, baik dari observasi, wawancara, dokumentasi, maupun sumber lainnya.
- b. Pengorganisasian data – data yang telah terkumpul kemudian disusun agar lebih mudah diakses dan dikelola, misalnya melalui proses pengkodean, pengindeksan, atau pengelompokan berdasarkan tema tertentu.
- c. Penyusunan data – informasi yang sudah terorganisasi diatur kembali dalam bentuk yang lebih sistematis, seperti tabel, bagan, maupun uraian naratif.
- d. Proses analisis – peneliti mulai menelaah data untuk menemukan pola, tema, serta hubungan yang muncul. Teknik analisis yang dipilih dapat berbeda-beda sesuai jenis data dan tujuan riset, misalnya analisis isi, naratif, atau tematik.

¹⁷ Sayyid Ja'far Shodiq, Moch. Chotib, Nurul Widyawati Islami Rahayu, *Zakat Produktif Dalam Perspektif Hukum Islam*, Jurnal Bisnis dan Manajemen, Vol.4, Hal-21.

- e. Interpretasi hasil – temuan yang diperoleh kemudian ditafsirkan guna memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai fenomena yang diteliti, sekaligus menekankan makna dan implikasi dari hasil penelitian.
- f. Penyajian hasil – hasil analisis dipaparkan secara runtut dalam laporan penelitian atau tulisan ilmiah, sering kali diperkuat dengan kutipan data atau contoh konkret.
- g. Verifikasi dan validasi – sebelum kesimpulan akhir ditarik, hasil analisis perlu diuji kembali untuk memastikan keakuratan dan keabsahannya, baik melalui pengulangan analisis maupun diskusi dengan pakar atau rekan sejawat.

Proses ini menghasilkan temuan yang faktual, tetapi juga memberikan wawasan baru, memperluas pengetahuan, dan menciptakan pemahaman yang lebih mendalam mengenai fenomena yang diteliti. Selain itu, temuan yang diperoleh diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi pengembangan teori, praktik, atau kebijakan terkait, sekaligus menjadi rujukan yang berharga bagi penelitian lanjutan di bidang yang sama.

Dengan demikian, setiap tahapan penelitian menjadi bagian integral yang memastikan validitas, reliabilitas, dan relevansi hasil penelitian.¹⁸

Analisis data dapat dipahami atau memiliki makna salah satu tahap paling krusial dalam proses penelitian, karena pada tahap inilah peneliti berupaya mengolah dan menafsirkan data yang telah dikumpulkan untuk

¹⁸ Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktek*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), Hal- 209.

memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap fenomena yang diteliti. Proses ini tidak sekadar menyusun data mentah menjadi bentuk yang lebih terstruktur, melainkan juga melibatkan pengidentifikasian pola, hubungan, maupun makna yang tersembunyi di balik data tersebut. Melalui analisis data, peneliti dapat menghasilkan temuan yang bermakna, menjawab pertanyaan penelitian, serta memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan pengetahuan di bidang yang dikaji. Selain itu, analisis yang dilakukan secara sistematis dan kritis juga menjadi dasar bagi penarikan kesimpulan yang valid, sehingga hasil penelitian dapat diandalkan serta memberikan manfaat praktis maupun teoretis. Dengan kata lain, analisis data berperan sebagai jembatan antara data empiris dan pengetahuan ilmiah yang dihasilkan dari penelitian.¹⁹ Terdapat tiga tahapan dalam analisis data kualitatif yaitu:

1. Kondensasi

Tahap kondensasi data pada penelitian ini dilakukan dengan cara menyaring serta menyusun data mentah yang diperoleh dari observasi, wawancara, maupun dokumentasi ke dalam kategori atau tema tertentu yang relevan dengan fokus penelitian. Ketika menelaah bagaimana remaja mengekspresikan perilaku keagamaan, data yang beragam akan dipadatkan dan dikelompokkan berdasarkan pola-pola yang muncul dalam keseharian mereka. Tujuan dari proses ini adalah untuk menemukan keteraturan atau

¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), Hal- 427.

pola perilaku yang konsisten, memudahkan peneliti dalam melakukan analisis lebih lanjut, serta menjaga agar penelitian tetap terarah pada aspek-aspek yang paling signifikan dengan konteks yang sedang dikaji. Dengan demikian, kondensasi data berfungsi sebagai langkah penting untuk menyederhanakan kompleksitas informasi tanpa menghilangkan makna penting yang terkandung di dalamnya.

2. Penyajian data

Penyajian data dalam sebuah penelitian sangat dipengaruhi oleh konteks kajian, tingkat kompleksitas informasi yang diperoleh, serta tujuan komunikasi yang ingin dicapai oleh peneliti. Hal yang paling esensial ialah bagaimana data tersebut ditampilkan secara jelas, akurat, dan relevan sehingga pembaca maupun peneliti lain dapat dengan mudah memahami temuan yang diperoleh. Melalui penyajian data yang sistematis dan terstruktur, hasil penelitian tidak hanya menjadi lebih mudah dipahami, tetapi juga dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah karena didukung oleh bukti empiris yang kuat. Seperti, peneliti akan memberikan gambaran para remaja dalam mengekspresikan perilaku keagamaan pada pembagian jadwal kegiatan Komunitas Hijrah, meskipun mereka asyik bermain *game*, mereka tetap memperhatikan aspek spiritual mereka.

3. Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi Data

Dalam penelitian kualitatif, kesimpulan dapat dipahami atau memiliki makna hasil akhir dari proses analisis data yang menyajikan temuan baru, baik berupa deskripsi lebih mendalam maupun hubungan antar

faktor yang memengaruhi fenomena. Kesimpulan yang dirumuskan dengan jelas dan kritis tidak hanya memperkuat pemahaman terhadap objek penelitian, tetapi juga memberikan kontribusi berharga bagi pengembangan literatur dan praktik di bidang terkait.²⁰ Setelah data yang didapatkan bahwa Komunitas Hijrah yang gemar bermain *game online* tidak lalai pada kewajiban beribadah, hal ini menunjukkan bahwa mereka mengekspresikan perilaku kegamaannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan menggunakan pendekatan ini, analisis data kualitatif dapat memberikan pemahaman yang mendalam dan kontekstual terkait ekspresi perilaku keagamaan yang dilakukan oleh Komunitas Hijrah.

F. KEABSAHAN DATA

Untuk menjamin validitas temuan dalam penelitian kualitatif, peneliti perlu menerapkan berbagai strategi keabsahan data. Salah satunya adalah triangulasi, yakni penggunaan beragam sumber maupun metode pengumpulan data untuk mengonfirmasi hasil yang serupa. Melalui pendekatan ini, tingkat keabsahan semakin kuat karena temuan diperoleh secara konsisten dari perspektif yang berbeda. Dengan demikian, penerapan teknik keabsahan data memungkinkan hasil penelitian memiliki kredibilitas yang tinggi serta dapat diandalkan sebagai dasar pemahaman fenomena yang dikaji.²¹

²⁰ Sugiyono, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: ALFABETA, 2013), Hal- 99.

²¹ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Iain Jember*, 47.

Peneliti menerapkan triangulasi sumber dengan cara membandingkan dan memverifikasi data yang diperoleh dari berbagai sumber berbeda, termasuk observasi langsung, wawancara dengan anggota Komunitas Hijrah, serta analisis dokumen yang relevan. Beberapa sumber yang dijadikan rujukan antara lain Alvan, Alvin, Riko, serta orang tua dari para remaja yang bersangkutan. Pendekatan ini dilakukan untuk memastikan bahwa informasi yang dikumpulkan bersifat valid, beragam, dan dapat dipercaya, sehingga temuan penelitian memiliki keakuratan yang tinggi dan mampu mencerminkan fenomena secara menyeluruh.

G. TAHAP-TAHAP PENELITIAN

1. Tahap Pra Penelitian:

a. Menyusun rancangan penelitian

Menyusun rancangan penelitian dapat dipahami atau memiliki makna tahap awal yang sangat penting karena menjadi dasar bagi keseluruhan proses penelitian. Pada tahap ini, peneliti

menyusun perencanaan secara sistematis dan terperinci mengenai arah, tujuan, serta strategi yang akan digunakan. Rancangan penelitian tidak hanya memuat tujuan penelitian secara jelas, tetapi juga mencakup pemilihan metode yang dianggap paling tepat, teknik pengumpulan data, serta prosedur analisis yang akan ditempuh. Dalam konteks penelitian kualitatif, penyusunan rancangan juga menekankan pada penentuan kriteria informan yang sesuai dengan kebutuhan penelitian, baik dari segi karakteristik,

pengalaman, maupun relevansinya dengan fenomena yang diteliti. Hal ini dilakukan memastikan bahwa data yang diperoleh benar-benar representatif dan mendukung pencapaian tujuan penelitian. Dengan adanya rancangan penelitian yang matang, peneliti memiliki pedoman yang jelas dalam melaksanakan setiap tahapan, sekaligus meminimalisasi potensi hambatan yang dapat muncul di lapangan. Rancangan yang baik juga menjadi landasan dalam menjaga konsistensi, validitas, serta kredibilitas hasil penelitian.

b. Memilih objek penelitian

Memilih objek penelitian dapat dipahami atau memiliki makna langkah penting yang menentukan arah serta kualitas data yang akan diperoleh. Pemilihan objek harus dilakukan secara cermat dengan mempertimbangkan relevansinya terhadap tujuan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Objek penelitian dipilih bukan secara sembarangan, melainkan berdasarkan pertimbangan logis dan

metodologis agar mampu memberikan informasi yang benar-benar dibutuhkan. Dalam penelitian ini, peneliti menetapkan beberapa anggota Komunitas Hijrah sebagai objek penelitian. Pemilihan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa kelompok tersebut memiliki pengalaman, aktivitas, serta interaksi yang berkaitan langsung dengan fenomena yang diteliti, khususnya ekspresi perilaku keagamaan dalam konteks komunitas digital.

c. Mengurus perizinan

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti wajib mengurus berbagai bentuk perizinan yang dibutuhkan, baik dari lembaga terkait maupun pihak yang menjadi objek penelitian. Selain itu, peneliti juga harus memperhatikan aspek etika penelitian sebagai bentuk tanggung jawab ilmiah dan perlindungan terhadap informan.

d. Menentukan informan

Menentukan informan dapat dipahami atau memiliki makna tahap penting dalam penelitian, karena kualitas data sangat bergantung pada siapa yang dipilih sebagai subjek. Peneliti menetapkan kriteria khusus, salah satunya adalah pengalaman dalam mengikuti atau memenangkan kejuaraan *game online*. Dengan demikian, informan yang dipilih tidak hanya relevan, tetapi juga mampu memberikan informasi yang valid, mendalam, dan dapat dipertanggungjawabkan keabsahannya.

e. Memahami etika dalam penelitian

Memahami etika dalam penelitian dapat dipahami atau memiliki makna aspek fundamental yang tidak boleh diabaikan oleh peneliti. Prinsip etika ini mencakup upaya menjaga kerahasiaan identitas informan, memperoleh persetujuan atau *informed consent* sebelum pengumpulan data, serta memastikan bahwa proses penelitian tidak menimbulkan dampak negatif bagi partisipan. Selain itu, peneliti juga dituntut untuk bersikap objektif, jujur, dan transparan dalam setiap tahap penelitian agar keabsahan data tetap

terjaga dan hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara akademis maupun moral.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

a. Persiapan diri

Sebelum turun ke lapangan, peneliti perlu menyiapkan diri secara menyeluruh, baik dari sisi mental maupun fisik. Kesiapan ini mencakup pemahaman yang mendalam mengenai latar belakang penelitian, fokus kajian, serta penguasaan terhadap metode yang akan digunakan. Persiapan diri yang matang membantu peneliti lebih percaya diri dalam menghadapi dinamika di lapangan.

b. Memahami konteks penelitian

Pada tahap ini, peneliti berusaha mengenali dan menyesuaikan diri dengan lingkungan penelitian melalui keterlibatan langsung. Hal ini dilakukan dengan berinteraksi bersama informan atau responden sesuai rancangan metode yang

telah ditetapkan. Pemahaman konteks menjadi penting agar peneliti dapat menangkap nuansa sosial, budaya, maupun dinamika khusus yang memengaruhi fenomena yang diteliti.

c. Melakukan pengumpulan data

Proses pengumpulan data dilaksanakan secara aktif dengan menggunakan teknik yang telah dipilih, seperti observasi, wawancara, atau dokumentasi. Peneliti berperan langsung dalam merekam data, baik berupa perilaku, percakapan, maupun dokumen

pendukung. Tahap ini menjadi inti pelaksanaan penelitian karena kualitas data yang diperoleh akan menentukan validitas analisis.

d. Melengkapi data yang belum lengkap

Dalam praktiknya, seringkali ditemukan adanya celah atau kekurangan data. Maka, peneliti perlu menindaklanjuti dengan melakukan pendalaman ulang, klarifikasi, atau penggalian informasi tambahan agar data yang diperoleh benar-benar utuh. Upaya ini membantu memastikan tidak ada aspek penting yang terlewatkan.

e. Mengecek kembali data penelitian

Tahap akhir pelaksanaan penelitian adalah melakukan verifikasi dan evaluasi terhadap keseluruhan data yang terkumpul. Peneliti meninjau kembali catatan lapangan, transkrip wawancara, hasil observasi, maupun dokumentasi untuk memastikan keakuratan dan konsistensinya. Langkah ini bertujuan menjaga keandalan data sebelum masuk pada tahap analisis yang lebih mendalam.

3. Tahap Pasca Penelitian

a. Menyusun data penelitian

Setelah seluruh data terkumpul, peneliti melakukan penyusunan secara sistematis agar mudah ditelaah dan dianalisis. Proses ini meliputi pengorganisasian catatan lapangan, transkrip wawancara, dokumentasi visual, maupun data lain yang relevan. Data kemudian diklasifikasikan sesuai tema, dikelompokkan

berdasarkan kategori, serta dipilah untuk memastikan hanya informasi yang relevan dan mendukung fokus penelitian yang dipertahankan. Penyusunan data yang rapi akan mempermudah dalam menemukan pola maupun keterkaitan antar temuan.

b. Menyajikan data penelitian ke dalam bentuk laporan

Tahap berikutnya adalah menuangkan hasil penelitian dalam bentuk laporan tertulis yang sistematis, terstruktur, dan mudah dipahami. Laporan biasanya mencakup pendahuluan, kajian teori, metodologi, penyajian data, hasil analisis, hingga kesimpulan. Bahasa yang digunakan harus jelas, konsisten, dan sesuai kaidah akademik agar dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Penyajian yang baik juga membantu pembaca memperoleh gambaran utuh mengenai proses serta hasil penelitian.

c. Memberi kesimpulan dari hasil penelitian

Peneliti kemudian merangkum temuan-temuan utama dan mengaitkannya kembali dengan tujuan maupun rumusan masalah penelitian. Kesimpulan berfungsi sebagai jawaban dari pertanyaan penelitian sekaligus memberikan pemahaman yang lebih luas tentang fenomena yang diteliti. Selain itu, peneliti dapat menyertakan saran atau rekomendasi yang bermanfaat, baik untuk penelitian lanjutan, praktik di lapangan, maupun pengembangan pengetahuan di bidang terkait.

BAB IV

PENYAJIAN DATA

A. GAMBARAN OBJEK PENELITIAN

1. Gambaran Komunitas Hijrah

Komunitas merupakan kelompok sosial yang anggotanya saling terhubung karena memiliki kesamaan tertentu. Tentu banyak sekali jenis komunitas berdasarkan kesamaannya, seperti berdasarkan profesi, jenis komunitas yang berdasarkan profesi juga beragam seperti komunitas guru, komunitas petani, komunitas programmer, dan banyak lainnya, ada juga kesamaan berdasarkan tujuan sosial, dimana kesamaan ini memiliki tujuan yang sama seperti komunitas peduli lingkungan, komunitas anti narkoba, ataupun komunitas relawan.

Sama halnya dengan Desa Pondok Dalem, Kecamatan Semboro, Kabupaten Jember, terdapat beberapa kesamaan tujuan yang ada dilingkungan sekitar, salah satunya yaitu kesamaan berdasarkan minat bermain *game online*, minat ini digemari oleh para remaja yang ada Di Desa Pondok Dalem, seperti Komunitas Hijrah.

Komunitas ini diberi nama Komunitas Hijrah karena para anggotanya memiliki keinginan yang kuat untuk berubah ke arah yang lebih positif. Mereka ingin meninggalkan kebiasaan lama yang dianggap kurang baik dan mencoba membangun citra diri yang lebih positif di mata masyarakat. Padahal, dulunya komunitas ini hanya berisi sekumpulan remaja yang punya hobi bermain game online. Aktivitas

mereka lebih banyak dilakukan di malam hari, bahkan hingga larut, karena pada saat itulah mereka merasa bebas dan bisa bermain tanpa gangguan.

Namun, kebiasaan tersebut sering kali menimbulkan kebisingan yang cukup mengganggu lingkungan sekitar. Suara gaduh saat bermain game hingga larut malam membuat warga merasa tidak nyaman karena waktu istirahat mereka terganggu. Akibatnya, komunitas ini mendapat teguran sosial dari masyarakat sekitar. Teguran itulah yang menjadi titik awal kesadaran mereka untuk berubah. Dari sana, muncul semangat untuk memperbaiki diri dan lingkungan, yang akhirnya mendorong mereka membentuk Komunitas Hijrah sebagai wadah untuk berhijrah bersama menuju arah yang lebih baik.

Setelah melalui berbagai pengalaman dan pandangan negatif dari masyarakat, akhirnya muncul dorongan kuat dalam diri mereka untuk berubah. Dorongan ini tidak hanya datang dari dalam diri sendiri, tetapi juga dari orang-orang terdekat, seperti keluarga yang menginginkan perubahan positif dalam hidup mereka. Mereka mulai menyadari bahwa cara hidup yang selama ini dijalani telah menimbulkan kesan buruk di mata masyarakat, dan hal itu mendorong mereka memperbaiki citra diri dan kelompoknya.

Dengan tekad yang bulat dan niat yang tulus, mereka pun memutuskan untuk membentuk sebuah komunitas yang memiliki arah dan tujuan yang lebih positif. Komunitas ini diberi nama Komunitas

Hijrah, sebagai simbol dari perubahan menuju kehidupan yang lebih baik dan lebih islami. Melalui komunitas ini, mereka tidak hanya ingin memperbaiki diri secara pribadi, tetapi juga ingin menunjukkan kepada masyarakat bahwa mereka mampu berkembang, belajar, dan menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya.

2. Perjalanan Komunitas Hijrah

Komunitas Hijrah mulai terbentuk sejak tahun 2019. Awalnya, komunitas ini hanya terdiri dari sekelompok remaja yang gemar bermain *game online*. Mereka sering menghabiskan waktu bersama untuk bermain, baik secara langsung maupun daring, tanpa tujuan khusus selain untuk hiburan. Kegiatan ini kemudian menjadi rutinitas harian yang mempererat hubungan antaranggota, meskipun belum memiliki arah yang jelas dalam hal pengembangan diri maupun kontribusi sosial.

Memasuki tahun 2020, saat pandemi COVID-19 mulai melanda, komunitas ini justru semakin aktif dalam kegiatan yang berbasis digital.

Salah satu aktivitas yang sering mereka ikuti adalah *event* turnamen *game online*. Momen ini menjadi salah satu titik penting yang memperlihatkan potensi dan kekompakan mereka dalam dunia game. Namun, di balik keseruan tersebut, perlahan muncul kesadaran dari sebagian anggota bahwa mereka ingin membawa komunitas ini ke arah yang lebih positif dan bermanfaat, tidak hanya untuk diri sendiri tetapi juga untuk lingkungan sekitar.

Akhirnya, pada tahun 2023, Komunitas Hijrah mulai merubah citra mereka secara perlahan. Mereka tidak lagi dikenal hanya sebagai kelompok pemain *game online*, tetapi mulai menampilkan sisi yang lebih Islami, edukatif, dan aktif dalam kegiatan sosial. Perubahan ini lahir dari niat untuk berhijrah menjadi pribadi yang lebih baik, serta menunjukkan bahwa komunitas anak muda juga bisa berkembang tanpa harus meninggalkan identitas dan hobi mereka sebelumnya.

3. Aktivitas Komunitas Hijrah

Komunitas Hijrah memiliki cara tersendiri dalam mengekspresikan perilaku keagamaan dalam aktivitas harian, baik secara pribadi maupun bersama-sama sebagai komunitas. Kegiatan yang mereka lakukan tidak hanya bersifat ritual, tapi juga membentuk kebiasaan positif yang mendukung semangat hijrah dan perbaikan diri.

Salah satu bentuk aktivitas mereka adalah mengadakan sesi kajian agama secara online. Kajian ini membahas berbagai topik keislaman yang relevan dengan kehidupan mereka, seperti akhlak, manajemen waktu, hingga pentingnya menjaga niat hijrah. Selain itu, ketika sedang bermain game dan mendekati waktu sholat, mereka akan menghentikan permainan untuk bersiap menjalankan ibadah sholat berjamaah. Ini menunjukkan bahwa mereka tetap mengutamakan kewajiban ibadahnya.

Tidak hanya itu, pada malam hari, Komunitas Hijrah juga mengadakan kegiatan Hadroh, yaitu lantunan sholawat atau pujian

kepada Nabi Muhammad SAW yang dikemas secara musikal. Kegiatan ini tidak hanya menambah semangat spiritual, tapi juga mempererat hubungan antar anggota komunitas. Selain dari kegiatan formal, mereka juga membiasakan diri untuk menjaga lisan, dengan berbicara yang baik dan menghindari ucapan negatif.

Menjelang datangnya bulan suci Ramadan, Komunitas Hijrah mulai mengubah fokus kegiatan mereka. Aktivitas bermain *game online* yang biasanya menjadi rutinitas harian mulai mereka hentikan. Hal ini dilakukan sebagai bentuk penghormatan terhadap bulan suci Ramadan serta keinginan untuk memanfaatkan waktu dengan kegiatan yang lebih bernilai ibadah. Para anggota komunitas menyadari bahwa bulan suci Ramadan adalah momentum yang tepat untuk memperbaiki diri, meningkatkan amal, dan memperkuat spiritualitas.

Sebagai gantinya, mereka lebih banyak mengisi waktu dengan kegiatan keagamaan. Beberapa aktivitas yang mereka lakukan antara

lain tadarus Al-Qur'an secara bersama-sama, membantu persiapan buka puasa di Masjid sekitar, seperti Masjid Zainul Hasan, serta aktif mengikuti kajian keislaman yang diadakan selama bulan suci Ramadan.

Melalui aktivitas ini, Komunitas Hijrah tidak hanya mempererat hubungan antar anggotanya, tetapi juga menjalin hubungan yang lebih positif dengan masyarakat sekitar dan lingkungan Masjid.

B. PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

1. Ekpresi Komunitas Hijrah dalam berperilaku Keagamaan dalam Kehidupan Sosial di Desa Pondok Dalem, Kecamatan Semboro, Kabupaten Jember

Komunitas Hijrah memiliki cara yang khas dalam mengekspresikan nilai-nilai keagamaannya, salah satunya melalui kegiatan hadroh yang rutin diadakan setiap malam Senin. Kegiatan ini menjadi momen penting memperkuat spiritualitas dan menumbuhkan rasa cinta kepada Nabi Muhammad SAW melalui lantunan shalawat yang penuh makna.

Menariknya, Komunitas Hijrah tidak hanya menggelar hadroh di satu tempat saja. Kegiatan ini dilaksanakan secara bergiliran di berbagai masjid yang ada di Desa Pondok Dalem, Kecamatan Semboro, Kabupaten Jember. Hal ini dilakukan agar kegiatan mereka bisa lebih menjangkau masyarakat luas dan memberi manfaat spiritual yang merata di lingkungan sekitar. Seperti yang disampaikan langsung oleh

Ketua Komunitas Hijrah :

“Saya dan juga teman-teman selalu mengadakan rutinan hadroh di setiap masjid yang ada di pondok dalem mas. Kami melakukan kegiatan ini atas keinginan untuk mengajak warga bersholawat mas”.²²

²² Ach. Alvin Zaki Mubarak, diwawancara oleh penulis, Jember, 4 Oktober 2025.

Seperti yang diungkapkan oleh Ketua Komunitas Hijrah Ach. Alvin Zaki Mubarak, mereka rutin menggelar kegiatan hadroh atas dasar ingin kegiatan mereka memberikan manfaat bagi masyarakat.

Selain aktif dalam kegiatan hadroh, Komunitas Hijrah juga turut berperan dalam kegiatan kajian keislaman yang rutin diselenggarakan di masjid-masjid sekitar. Salah satu kegiatan yang mereka ikuti secara konsisten adalah kajian malam Minggu di Masjid Zainul Hasan, yang menjadi tempat berkumpulnya berbagai kalangan untuk belajar dan memperdalam pemahaman agama. Keterlibatan mereka dalam kajian ini menunjukkan bahwa Komunitas Hijrah tidak hanya berfokus pada kegiatan hadroh, tetapi juga memperhatikan aspek keilmuan dalam pengembangan spiritualitas, seperti yang disampaikan oleh Gian Fajar Januarta selaku anggota Komunitas Hijrah :

“Saya kalau ada waktu luang biasanya liat youtube mas, liat kajian dari salah satu ustad favorit saya yakni Ust. Hanan Attaki, beliau sudah menjadi panutan saya mas, saya juga nyaman ketika mendengarkan kajian beliau, seperti merasa tentram dan mudah untuk dipahami oleh saya mas, namun saya juga ikut kajian yang biasa diadakan dalam waktu 1 minggu sekali, saya bersama teman teman yang lain ikut hadir dalam kajian tersebut mas”²³

Ketika memasuki bulan suci Ramadan, Komunitas Hijrah mulai mengalihkan fokus aktivitas yang biasanya mereka lakukan, seperti bermain *game online*. Mereka menghentikan kegiatan tersebut sebagai bentuk penghormatan terhadap bulan yang penuh berkah ini. Ramadan

²³ Gian Fajar Januarta, diwawancara oleh penulis, Jember, 25 Mei 2024.

bagi mereka bukan hanya soal menahan lapar dan haus, tetapi juga momen untuk memperbaiki diri dan memperbanyak amalan yang bermanfaat, baik untuk diri sendiri maupun lingkungan sekitar.

Sebagai gantinya, Komunitas Hijrah lebih memfokuskan diri pada kegiatan keagamaan yang mendekatkan mereka kepada Allah SWT. Salah satu aktivitas rutin yang mereka jalani selama Ramadan adalah tadarus Al-Qur'an di masjid terdekat, seperti yang disampaikan oleh salah satu anggota Komunitas Hijrah :

“Saya sama teman-teman sepakat ketika waktu puasa kami akan berhenti memainkan game, kami berniat untuk memfokuskan pada kegiatan tadarus, kajian yang terdapat di masjid terdekat mas, kami tidak ingin menyia-kan bulan suci ramadhan mas.”²⁴

Ach. Alvan Ahnaf Abrori, salah satu anggota Komunitas Hijrah, menyampaikan bahwa ia bersama teman-temannya telah sepakat untuk menghentikan aktivitas bermain game selama bulan Ramadan. Keputusan ini bukan tanpa alasan, melainkan sebagai bentuk komitmen mereka dalam menghormati dan memaksimalkan bulan suci yang hanya datang sekali dalam setahun. Menurutnya, Ramadan adalah momen yang sangat istimewa dan seharusnya diisi dengan kegiatan yang lebih bernilai ibadah.

Alih-alih menghabiskan waktu di depan layar bermain game, mereka memilih untuk memperbanyak aktivitas spiritual. Beberapa kegiatan yang mereka jalani antara lain tadarus Al-Qur'an, mengikuti

²⁴ Ach. Alvan Ahnaf Abrori, diwawancara oleh penulis, Jember, 4 Oktober 2025.

kajian keislaman, serta aktif di masjid-masjid sekitar. Masjid menjadi tempat yang mereka pilih untuk mempererat hubungan dengan Allah SWT dan juga dengan masyarakat sekitar.

2. Faktor yang Mempengaruhi Ekspresi Perilaku Keagamaan Komunitas Hijrah.

Setelah peneliti menggali informasi lebih lanjut mengenai apa yang mempengaruhi Komunitas Hijrah dalam mengekspresikan perilaku keagamaannya, bahwa faktor yang mempengaruhi yakni peran orang tua dalam membina anaknya. Seperti ungkapan yang disampaikan oleh salah satu orang tua komunitas hijrah :

“Saya awalnya khawatir mas makin kesini anak saya jauh dengan kegiatan masyarakat seperti gotong royong, istighosah dan tahlilan, sempet sih mas jadi omongan tetangga karena anak saya suka bikin resah warga, ketika jam istirahat malam hari mas, anak saya memang waktu tidurnya gak normal mas, kalau malem dia semaleman main game terus bareng temen-temennya, tapi begitu pagi hari berangkat sekolah anak saya jadi lemes dan mesti dapet laporan dari guru kalau anak saya tidur ketika pelajaran sedang berlangsung, akhirnya saya mulai keras mendidik anak saya, saya sembunyikan hpnya mas kalau gak mau nurut sama saya, terkadang saya juga mematikan wifi dirumah mas, ya awalnya sih susah nurutnya mas, perlahan saya terapkan buat melaksanakan sholat 5 waktu berjamaah di masjid mas, akhirnya anak saya mulai berubah sedikit demi sedikit namun kini saya senang anak saya membentuk kelompok yang berguna bagi masyarakat mas, ya gapapa sih di sela-sela itu anak saya tetep main game, tapi Alhamdulillah mas tidurnya sudah teratur, disekolah juga udah gak ada laporan tidur dikelas”.²⁵

Berdasarkan wawancara ibu Sulaiha salah satu orang tua remaja komunitas tersebut, beliau berusia 43 tahun ibu dari remaja usia 16

²⁵ Ibu Sulaiha, diwawancara oleh penulis, Jember, 7 Juli 2024.

tahun. Beliau merasa resah lantaran anaknya yang gemar bermain *game online* dan tidak pernah mengikuti kegiatan sosial, namun beliau selaku ibu tak henti-hentinya membimbing si anak agar lebih berguna bagi masyarakat sekitar, perlahan namun pasti akhirnya ibu Sulaiha bisa merubah mindset anaknya dalam menerapkan keagamaan dalam hal apapun.

Peran orang tua sangatlah penting dalam menyikapi perilaku anaknya, namun ada juga faktor eksternal yang cukup berpengaruh pada ruang lingkup komunitas Hijrah, yakni sesama teman, dengan adanya pengaruh positif yang dibawa oleh teman yang lain maka lingkungan komunitas tersebut perlahan-lahan berubah positif.

Pengaruh positif ini beragam, mulai dari mengingatkan untuk tidak berkata kasar, mengingatkan untuk beribadah, dan mengingatkan untuk selalu sabar dalam kondisi apapun, salah satu faktor eksternal yang cukup berpengaruh yakni Abdillah Fakira Syadid, Abdillah selalu mengingatkan teman-temannya untuk menghindari perkataan kasar, perlahan namun pasti, pengaruh tersebut membuahkan hasil bagi lingkungan Komunitas Hijrah, mereka bisa meninggalkan perkataan kasar dan merubahnya menjadi perkataan yang baik.

Hal ini disampaikan langsung oleh salah satu anggota Komunitas Hijrah yakni Riko Patrio :

“Dulu saya suka ngumpul bareng temen-temen yang anarkis, tiada hari tanpa perkataan kasar yang saya lontarkan, kebiasaan tersebut terbawa hingga saya menemukan sirkel yang baru mas, ya gimana ya, saya udah biasa berkata kasar

gitu kalau gak ngomong kasar kayak ada yang ngeganjel rasanya mas, tak berselang lama ada salah satu anak yang baru lulus mondok ikut bergabung di komunitas kami mas, namanya Abdillah Fakira Syadid, dia waktu bergabung bersama komunitas kami cukup terkejut lantaran kami suka anarkis, suka ngomong kasar dan tidak pernah memperhatikan soal ibadah, akhirnya Abdillah memberikan trik agar kami tidak berkata kasar lagi mas, ya seperti kalau lagi kalah kita harus tetap menunjukkan rasa syukur yang tinggi, ya mungkin itu bukan bagian rejeki kami mas buat menang, terus pada saat game dimulai kita biasakan untuk berdo'a bersama mas agar diberi kemudahan dalam meraih kemenangan, ketika ada chat room yang melontarkan kata-kata kasar kita balas dengan istighfar mas, ya Alhamdulillah mas keberadaan Abdillah bisa merubah komunitas kami mas".²⁶

Faktor eksternal juga menjadi pemicu bagi para remaja komunitas pemain *game online* dalam mengekspresikan perilaku keagamaannya dalam kehidupan sosial bermasyarakat, seperti yang diungkapkan oleh Riko Patrio, sebelum ada pengaruh eksternal, Komunitas Hijrah menunjukkan sikap yang tak acuh dalam sosial masyarakat maupun aspek keagamaan, akan tetapi semenjak pengaruh eksternal mulai masuk kedalam komunitas, sikap mereka menjadi lebih peka terhadap sesama, lebih menerapkan perilaku keagamaan dalam setiap aspeknya.

Selain keluarga, teman, ada juga tokoh agama seperti Ustadz lokal juga menjadi panutan yang signifikan. Mereka bukan hanya menyampaikan ajaran agama secara formal, tetapi juga membimbing secara informal melalui pendekatan yang akrab dan komunikatif, beliau

²⁶ Riko Patrio, diwawancara oleh penulis, 25 Mei 2024.

mengungkapkan keluh kesahnya dalam sesi wawancara yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut :

“Alhamdulillah anak didik saya manut semua, meskipun mereka diluar sana terkenal arogan, namun di sekolah mereka kalem-kalem anaknya, saya juga harus bisa jadi contoh yang baik buat mereka, mengajari hal-hal yang benar serta menjauhi keburukan, selama saya mengajar, anak-anak selalu mendengarkan setiap penjelasan saya, akhir-akhir ini juga mereka lebih aktif dalam kegiatan beragama, pas mendekati waktu sholat dzuhur mereka senantiasa tiba lebih dahulu di masjid, mereka juga menjadi muadzin di masjid tersebut, salah satunya yakni masjid Zainul Hasan, mereka juga lebih sering aktif dalam kegiatan sosial seperti bersih-bersih masjid, ya saya bersyukur anak-anak sudah mulai menerapkan perilaku keagamaannya”.²⁷

Guru agama seperti ustadz Lana berhasil menanamkan nilai tanpa menghakimi, serta memosisikan diri sebagai bagian dari lingkungan remaja, bukan sebagai otoritas yang menakutkan. Hal ini memperlihatkan bahwa pendekatan empatik lebih efektif daripada pendekatan normatif dalam konteks pendidikan karakter religius.

Perubahan yang terjadi dalam diri anggota Komunitas Hijrah tidak hanya dipengaruhi oleh faktor lingkungan atau dorongan dari luar, tetapi juga muncul dari dalam diri mereka sendiri. Masing-masing individu memiliki kesadaran pribadi yang tumbuh seiring waktu, terutama ketika mereka mulai merasa bahwa kebiasaan lama tidak lagi memberi dampak positif bagi perkembangan diri. Kesadaran ini menjadi titik awal bagi mereka untuk berpikir ulang tentang arah hidup yang ingin mereka tuju.

²⁷ Ustad Lana, diwawancara oleh penulis, 10 Juli 2024.

Salah satu faktor utama yang mendorong mereka untuk berubah adalah niat. Niat untuk memperbaiki diri, menjadi pribadi yang lebih baik, dan menjalani kehidupan yang lebih bermakna menurut ajaran agama. Niat ini tidak datang secara tiba-tiba, melainkan lahir dari perenungan, pengalaman hidup, serta interaksi dengan lingkungan yang lebih religius. Keinginan untuk berubah ini kemudian menjadi dasar yang kuat bagi mereka untuk memulai langkah-langkah hijrah secara bertahap.

Dengan adanya niat yang tulus dari dalam diri, proses perubahan yang mereka jalani menjadi lebih konsisten dan terarah. Mereka tidak lagi merasa terpaksa atau hanya ikut-ikutan, melainkan benar-benar menjalani perubahan sebagai bagian dari perjalanan spiritual mereka. Hal inilah yang kemudian memperkuat identitas Komunitas Hijrah sebagai kelompok yang tidak hanya aktif secara sosial, tetapi juga berlandaskan pada semangat perubahan diri yang positif.

3. Momen Saat Komunitas Hijrah Mengekspresikan Perilaku Keagamaan dalam Kehidupan Sosial di Desa Pondok Dalem, Kecamatan Semboro, Kabupaten Jember.

Pada momen menjelang tiba waktu sholat mereka melakukan rutinitas *game break*, hal ini bertujuan untuk menjunjung tinggi perilaku keagamaan yang ada. Seperti yang diungkapkan oleh Muhammad Afgan Abdillah :

“Kalau menjelang waktu sholat kami melakukan game break dulu mas, kami lebih sepakat untuk berjamaah di masjid, kami meyakini bahwa ada tanggung jawab yang harus kami jalankan mas.”²⁸

Dengan rutinitas *game break* ini, mereka berusaha menyeimbangkan antara hiburan dan kewajiban agama. Aktivitas bermain game yang dulu dijalani tanpa arah, kini mulai memiliki batasan yang jelas. Ini menunjukkan adanya perubahan cara berpikir dalam komunitas, dari yang awalnya hanya mengejar kesenangan, kini mulai mengarah pada pola hidup yang lebih teratur dan bernilai ibadah. Bagi mereka, ini adalah bagian dari proses hijrah yang nyata dan dilakukan secara konsisten.

Selain itu para komunitas remaja juga mengekspresikan perilaku keagamaannya pada saat *In-Game* (dalam permainan), hal ini ditandai dengan rutinitas do'a bersama sebelum memulai permainan. Meskipun terkesan sederhana, rutinitas ini menunjukkan bahwa nilai-nilai keagamaan tetap mereka jaga dan tanamkan, bahkan saat sedang menjalani hobi yang bersifat hiburan. Kebiasaan ini juga mencerminkan bahwa spiritualitas bisa tetap hadir dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari.

Dalam lingkup digital, momen keagamaan juga terekspresikan saat mereka membagikan konten islami di status WhatsApp, story

²⁸ Muhammad Afgan Abdillah, diwawancara oleh penulis, 25 Mei 2024.

Instagram, atau menyebarkan link kajian. Seperti ungkapan dari Alvin selaku ketua komunitas Hijrah :

“Temen-temen digrup whatsapp juga sering share link kajian mas, setelah dishare biasanya temen-temen merespon dengan cara berdiskusi digrup mas, diskusi mengenai isi dari kajian tersebut.”.²⁹

Meskipun terlihat sepele, ini menunjukkan bentuk partisipasi religius yang sesuai dengan karakter media baru. Grup whatsapp juga memudahkan para remaja dalam membagikan link kajian, secara tidak langsung akan memunculkan ruang belajar bersama yang akan menambah serta memperkuat keagamaan para remaja.

C. PEMBAHASAN TEMUAN

1. Ekspresi Komunitas Hijrah dalam berperilaku Keagamaan dalam Kehidupan Sosial di Desa Pondok Dalem, Kecamatan Semboro, Kabupaten Jember.

Komunitas Hijrah di Desa Pondok Dalem menunjukkan bentuk ekspresi keagamaan yang khas melalui kegiatan sosial dan spiritual yang mereka lakukan secara rutin. Salah satu kegiatan yang menjadi ciri kuat komunitas ini adalah hadroh, yang diselenggarakan setiap malam Senin. Aktivitas ini bukan sekadar hiburan bernuansa religius, melainkan sebuah media dakwah yang mengandung nilai kebersamaan dan kecintaan terhadap Nabi Muhammad SAW. Dalam konteks teori Identitas Sosial Tajfel & Turner (1979), kegiatan hadroh ini menjadi sarana identitas kelompok

²⁹ Ach. Alvin Zaki Mubarak, diwawancara oleh penulis, Jember, 5 Juli 2024.

internal. Melalui aktivitas bersama, para anggota merasa menjadi bagian dari komunitas religius yang memiliki nilai, norma, dan tujuan yang sama.

Pelaksanaan kegiatan hadroh yang berpindah-pindah dari satu masjid ke masjid lain juga menunjukkan adanya usaha memperluas jangkauan sosial komunitas. Hal ini memperlihatkan bahwa Komunitas Hijrah tidak menutup diri, melainkan ingin berinteraksi dengan masyarakat sekitar. Keterlibatan aktif mereka dalam kegiatan keagamaan di berbagai tempat menjadi simbol dari upaya membangun identitas sosial yang positif. Dengan demikian, Komunitas Hijrah bukan hanya dilihat sebagai kelompok remaja penggemar *game online*, melainkan sebagai kelompok yang mampu memberi kontribusi religius bagi masyarakat. Fenomena ini menunjukkan adanya perubahan citra sosial dari yang sebelumnya yang dianggap negatif menjadi lebih diterima secara sosial.

Selain hadroh, kegiatan kajian keislaman juga menjadi bagian dari rutinitas mereka. Para anggota komunitas secara aktif mengikuti kajian di Masjid Zainul Hasan. Dalam pandangan teori identitas sosial, kegiatan ini memperkuat *social comparison*, di mana anggota komunitas membandingkan perilaku mereka dengan kelompok lain yang dianggap lebih religius, lalu berupaya menyesuaikan diri agar memperoleh status sosial yang lebih baik di mata lingkungan sosial mereka.

Perubahan perilaku juga tampak jelas ketika memasuki bulan Ramadan. Komunitas Hijrah dengan sadar menghentikan aktivitas bermain game dan menggantinya dengan kegiatan tadarus Al-Qur'an serta kajian di

masjid. Hal ini menandakan adanya internalisasi nilai-nilai keagamaan yang kuat. Menurut Tajfel & Turner, proses ini disebut *social identification*, yaitu ketika individu benar-benar menginternalisasi nilai-nilai kelompok ke dalam dirinya sehingga perilaku yang muncul bukan lagi karena tekanan sosial, melainkan karena kesadaran diri sebagai bagian dari kelompok religius. Dalam konteks ini, Ramadan menjadi momentum penting bagi Komunitas Hijrah untuk mempertegas identitas keagamaannya di ruang publik.

Dengan demikian, ekspresi keagamaan Komunitas Hijrah tidak hanya muncul pada aktivitas ibadah formal, tetapi juga dalam bentuk kebersamaan, solidaritas, dan kepedulian sosial. Identitas religius yang mereka bangun menegaskan posisi mereka sebagai komunitas muda yang berupaya menyeimbangkan antara kehidupan modern dan nilai-nilai spiritual. Melalui aktivitas-aktivitas tersebut, terbentuklah rasa memiliki dan kebanggaan kelompok yang menjadi dasar penting dari identitas sosial religius mereka. Perubahan ini menjadi bukti nyata bahwa religiusitas dapat tumbuh melalui dinamika sosial yang sehat dan inklusif.

2. Faktor yang Mempengaruhi Ekspresi Perilaku Keagamaan Komunitas Hijrah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perubahan perilaku keagamaan dalam Komunitas Hijrah tidak terjadi secara spontan, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor pertama yang sangat dominan adalah peran orang tua. Dukungan dan pengawasan

orang tua seperti yang dilakukan oleh Ibu Sulaiha menunjukkan betapa besar pengaruh lingkungan keluarga terhadap pembentukan perilaku anak. Awalnya, anaknya menunjukkan kecenderungan negatif akibat kecanduan *game online*, namun melalui pendekatan disiplin dan spiritual yang konsisten, akhirnya perilaku tersebut berubah ke arah yang lebih baik. Dalam perspektif teori Identitas Sosial, keluarga berperan sebagai kelompok primer (*primary group*) yang menjadi titik awal pembentukan identitas dan orientasi nilai individu.

Selain keluarga, faktor eksternal seperti teman sebaya juga berperan besar dalam membentuk ekspresi keagamaan komunitas. Kehadiran figur seperti Abdillah Fakira Syadid menjadi contoh nyata pengaruh positif dalam dinamika kelompok. Abdillah membawa nilai-nilai religius ke dalam komunitas, seperti membiasakan berdoa sebelum bermain dan menghindari perkataan kasar. Proses ini menunjukkan adanya interaksi sosial yang bersifat edukatif, di mana nilai religius disebarkan melalui mekanisme identifikasi sosial dalam kelompok. Menurut Tajfel & Turner, anggota kelompok cenderung menyesuaikan perilakunya dengan norma yang berlaku dalam kelompok untuk mempertahankan status sosial dan penerimaan.

Selain pengaruh teman sebaya, peran tokoh agama seperti ustadz lokal juga menjadi elemen penting. Ustadz Lana berhasil membangun kedekatan emosional dengan para anggota komunitas. Pendekatan yang empatik dan tidak menghakimi membuat para remaja merasa dihargai dan

didengarkan. Dalam teori identitas sosial, tokoh seperti ustadz ini berfungsi sebagai *referent group* atau kelompok rujukan yang menjadi panutan dalam menilai benar dan salah. Kehadiran panutan yang diterima secara sosial ini memperkuat identitas religius anggota komunitas, karena mereka memiliki figur nyata yang mencerminkan nilai-nilai yang diidealkan.

Perubahan yang terjadi dalam diri anggota Komunitas Hijrah juga tidak lepas dari faktor internal, yaitu kesadaran pribadi dan niat untuk memperbaiki diri. Kesadaran ini muncul setelah mereka menyadari bahwa perilaku lama tidak membawa manfaat. Dalam konsep identitas sosial, hal ini disebut proses internalisasi, di mana nilai kelompok diterima secara sukarela oleh individu dan menjadi bagian dari konsep dirinya. Artinya, anggota komunitas tidak lagi berperilaku religius karena tuntutan kelompok semata, tetapi karena telah menganggap nilai religius sebagai bagian dari dirinya sendiri.

Dengan demikian, perubahan perilaku keagamaan dalam Komunitas Hijrah merupakan hasil dari interaksi kompleks antara faktor keluarga, teman sebaya, tokoh agama, dan kesadaran individu. Keempat faktor ini bekerja secara bersamaan membentuk identitas keagamaan yang kuat dalam diri anggota komunitas. Dalam kerangka teori Tajfel & Turner, hal ini menunjukkan bagaimana individu menegosiasikan posisi sosialnya di antara berbagai kelompok sosial hingga akhirnya menemukan keseimbangan antara identitas pribadi dan identitas kelompok religiusnya.

3. Momen saat Komunitas Hijrah Mengekspresikan Perilaku Kegamaan dalam Kehidupan Sosial di Desa Pondok Dalem, Kecamatan Semboro Kabupaten Jember.

Momen ekspresi keagamaan Komunitas Hijrah tidak hanya terbatas pada kegiatan formal seperti hadroh atau kajian, tetapi juga muncul dalam keseharian mereka, termasuk di tengah aktivitas bermain game. Salah satu bentuk konkret adalah *game break* menjelang waktu sholat. Praktik ini menunjukkan adanya kesadaran kolektif dalam komunitas untuk mengutamakan kewajiban ibadah di atas hiburan. Dalam teori identitas sosial, hal ini menggambarkan adanya konformitas positif terhadap norma kelompok, di mana anggota komunitas secara sukarela mengikuti aturan yang mencerminkan nilai keagamaan kelompok demi menjaga keharmonisan dan status mereka sebagai bagian dari komunitas religius.

Selain itu, kebiasaan berdoa bersama sebelum bermain game menunjukkan integrasi antara dunia hiburan dan spiritualitas. Bagi Komunitas Hijrah, doa sebelum bermain bukan sekadar ritual, melainkan simbol bahwa mereka ingin menghadirkan nilai-nilai agama dalam setiap aspek kehidupan, termasuk dalam dunia digital. Fenomena ini menggambarkan proses identifikasi nilai, di mana nilai-nilai religius tidak hanya diterapkan dalam ruang ibadah, tetapi juga dalam aktivitas yang bersifat duniawi. Hal ini menegaskan bahwa identitas keagamaan mereka tidak bersifat sementara, melainkan menyatu dalam rutinitas hidup.

Momen ekspresi keagamaan juga terjadi dalam interaksi sosial langsung di lingkungan sekitar. Para anggota Komunitas Hijrah kini lebih aktif di masjid, menjadi muadzin, atau ikut dalam kegiatan sosial seperti bersih-bersih masjid. Aktivitas ini menunjukkan bahwa identitas sosial mereka tidak hanya terbentuk di dunia virtual atau dalam komunitas internal, tetapi juga diakui oleh masyarakat sekitar. Proses ini sesuai dengan konsep *intergroup relations* dalam teori Tajfel & Turner, di mana hubungan antara kelompok (komunitas hijrah dan masyarakat desa) berjalan harmonis karena adanya kesamaan nilai dan tujuan sosial.

Dengan demikian, momen-momen ekspresi keagamaan Komunitas Hijrah dapat dikatakan sebagai bentuk nyata dari pembentukan dan penguatan identitas sosial keagamaan mereka. Mereka tidak hanya membangun citra sebagai kelompok remaja keagamaan di ruang digital, tetapi juga memperluasnya dalam kehidupan nyata melalui tindakan-tindakan sosial yang bermanfaat. Dalam kerangka teori identitas sosial, komunitas ini telah berhasil mencapai tahap integrasi identitas, di mana nilai keagamaan, sosial, dan personal berpadu membentuk identitas baru yang lebih positif dan bermakna.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

1. Komunitas Hijrah di Desa Pondok Dalem berhasil menampilkan ekspresi keagamaan yang kuat dan positif melalui kegiatan sosial dan spiritual seperti hadroh, kajian keislaman, dan tadarus Al-Qur'an. Aktivitas-aktivitas tersebut tidak hanya menjadi sarana ibadah, tetapi juga memperkuat identitas sosial mereka sebagai komunitas religius yang menumbuhkan rasa kebersamaan, solidaritas, dan kesadaran diri untuk menjadi pribadi yang lebih baik.
2. Perubahan perilaku keagamaan dalam Komunitas Hijrah terjadi melalui perpaduan faktor internal dan eksternal. Dukungan orang tua menjadi dasar utama dalam membentuk karakter religius, sementara pengaruh teman sebaya dan bimbingan tokoh agama turut memperkuat nilai keislaman para anggota. Selain itu, kesadaran pribadi untuk memperbaiki diri menjadi pendorong penting yang membuat perubahan tersebut bertahan dan berkembang secara positif.
3. Ekspresi keagamaan Komunitas Hijrah tidak hanya muncul dalam kegiatan formal seperti hadroh dan kajian, tetapi juga tercermin dalam aktivitas sehari-hari, termasuk saat bermain game. Kebiasaan *game break* menjelang salat, doa bersama sebelum bermain, serta keterlibatan dalam kegiatan sosial seperti menjadi muadzin dan membersihkan masjid menunjukkan bahwa nilai-nilai agama telah menyatu dalam

kehidupan mereka. Hal ini membuktikan bahwa Komunitas Hijrah mampu mengintegrasikan nilai spiritual, sosial, dan personal dalam kehidupan modern remaja secara seimbang.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyarankan agar Komunitas Hijrah terus mempertahankan semangat kebersamaan dan kegiatan positif yang selama ini sudah berjalan dengan baik. Kegiatan seperti hadroh, kajian keislaman, dan tadarus Al-Qur'an bukan hanya memperkuat keimanan, tetapi juga menumbuhkan rasa tanggung jawab sosial di kalangan anggota. Akan lebih baik jika kegiatan-kegiatan tersebut dikembangkan menjadi lebih terbuka, misalnya dengan mengundang masyarakat luar komunitas atau remaja lain untuk ikut berpartisipasi. Dengan begitu, Komunitas Hijrah bisa menjadi wadah dakwah yang tidak hanya bermanfaat bagi anggotanya, tetapi juga bagi masyarakat sekitar.

Selain itu, penting bagi komunitas untuk terus menjaga keseimbangan antara aktivitas hiburan seperti bermain game dengan kewajiban keagamaan. Nilai-nilai positif yang sudah mulai tumbuh seperti disiplin sholat berjamaah, menjaga ucapan, dan saling mengingatkan dalam kebaikan, hendaknya terus dipertahankan dan diperkuat. Kedepan, Komunitas Hijrah juga bisa mulai membuat kegiatan sosial yang lebih luas, sosial bakti lingkungan atau program remaja masjid, agar semangat hijrah tidak berhenti pada tataran pribadi, tetapi bisa memberi manfaat nyata bagi

orang lain. Dengan cara itu, identitas Komunitas Hijrah sebagai kelompok remaja religius akan semakin kuat dan berpengaruh positif di lingkungan masyarakat.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Deden Yudiawan. 2024. *Pengaruh Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Keagamaan Generasi Milenial di Desa Malasin, Simeulue Barat*. Banda Aceh: UIN Ar-Raniry Darussalam.
- Hogg, Michael A., dan Dominic Abrams. 1988. *Social Identifications: A Social Psychology of Intergroup Relations and Group Processes*. London: Routledge.
- Miska Perdana. 2022. *Dampak Game Online terhadap Perilaku Sosial Keagamaan Remaja di Dusun Sembalun, Kelurahan Tanjung Karang, Kecamatan Sekarbela, Kota Mataram*. Mataram: UIN Mataram.
- Putri Wulan Sakinah. 2023. *Dampak Game Online pada Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Labuhan Labo, Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara*. Padangsidimpuan: UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary.
- Rizal Khaerudin. 2023. *Efek Game Online Mobile Legends terhadap Akhlak Anak Usia 12–15 Tahun di Desa Kemawi, Kecamatan Somagede, Kabupaten Banyumas*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Tajfel, Henri, dan John C. Turner. 1979. "An Integrative Theory of Intergroup Conflict." Dalam *The Social Psychology of Intergroup Relations*, diedit oleh W. G. Austin dan S. Worchel. Monterey, CA: Brooks/Cole Publishing Company.

Yusfiatul Muawanah. 2022. *Fenomena Bermain Game Online dan Dampaknya pada Perilaku Keagamaan Remaja di Dusun Nyalaran Blumbungan, Pamekasan*. Pamekasan: IAIN Madura.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran I – Matriks Penelitian

JUDUL	PERMASALAHAN	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	KAJIAN TEORI	METODE PENELITIAN
Ekpresi Perilaku Keagamaan Komunitas Remaja Pemain Game Online Di Desa Pondok Dalem, Kec. Semboro, Kab. Jember	1. Bagaimana komunitas Hijrah mengekspresikan perilaku keagamaan dalam kehidupan sosial di desa pondok dalem, kecamatan semboro, kabupaten jember? 2. Siapa paling mempengaruhi perilaku keagamaan Komunitas Hijrah di desa pondok dalem, kecamatan semboro, kabupaten jember? 3. Pada momen apa saja Komunitas Hijrah mengekspresikan perilaku keagamaannya dalam kehidupan sosial di desa pondok dalem, kecamatan semboro, kabupaten jember?	1. Ekspresi Perilaku 2. Komunitas 3. Pemain <i>Game Online</i>	1. Memahami masalah. 2. Menyusun rencana. 3. Melaksanakan rencana. 4. Peninjauan Kembali terhadap solusi.	1. Wawancara 2. Observasi 3. Dokumentasi	1. Ekspresi Perilaku 2. Komunitas 3. Pemain <i>Game Online</i>	Pendekatan dan Jenis Penelitian: Penelitian Kualitatif Deskriptif Metode Pengumpulan Data: - Observasi - Wawancara - Dokumentasi Analisis Data: - Reduksi data - Penyajian data - Penarikan Kesimpulan

Lampiran II – Surat Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Maulana Wahid Wicaksono
Nim : D201911131
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Dakwah
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur plagiat penelitian atau karya tulis ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terdapat unsur-unsur plagiarasi atau penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain mengenai karya penulisan ini, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku

Demikian surat pernyataan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya

Jember, 9 September 2025



MAULANA WAHID WICAKSONO

NIM : D20191131

Lampiran III – Pedoman Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA

1. Bagaimana cara Komunitas Hijrah menerapkan keagamaan dalam kehidupan sehari-hari ?
2. Apa makna dibalik nama Komunitas Hijrah pada komunitas kalian ?
3. Apa faktor yang mempengaruhi Komunitas Hijrah dalam mengekspresikan perilaku keagamaannya ?
4. Apakah Komunitas Hijrah juga menghadiri acara pengajian ?
5. Rutinitas apa yang dilakukan oleh Komunitas Hijrah setelah mengikuti pengajian ?
6. Apa yang menjadi faktor penghambat kalian menuju kebaikan ?
7. Bagaimana cara Komunitas Hijrah tetap mempertahankan etika yang baik dalam lingkungan masyarakat ?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran IV – Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

EKSPRESI PERILAKU KEAGAMAAN KOMINTAS REMAJA PEMAIN

GAME ONLINE DI DESA PONDOK DALEM, KECAMATAN

SEMBORO, KABUPATEN JEMBER

No	Tanggal	Jenis Kegiatan	Keterangan
1.	20 November 2023	Penyerahan surat izin penelitian	✓
2.	25 Mei 2024	Wawancara pertama dengan Anggota Komunitas Hijrah, Ach. Alvan Ahnaf Abrori	✓
3.	5 Juli 2024	Wawancara kedua dengan Ketua Komunitas Hijrah, Ach. Alvin Zaki Mubarok	✓
4.	7 Juli 2024	Wawancara ketiga dengan Ibu Sulaiha salah satu orang tua dari anggota Komunitas Hijrah	✓
5.	10 Juli 2024	Wawancara keempat dengan Ustad Lana	✓
6.	8 September 2025	Meminta surat keterangan selesai penelitian	✓

Lampiran V – Permohonan Tempat Penelitian Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
FAKULTAS DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
 Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember, Kode Pos 68136
 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005 e-mail: fakultasdakwah@uinkhas.ac.id
 Website : <http://fdakwah.uinkhas.ac.id/>




Nomor : B.4159/Un.22/6.a/PP.00.9/11/2023 20 November 2023
 Lampiran : -
 Hal : Permohonan Tempat Penelitian Skripsi

Yth.
 Bapak Jaman Yanto ,S.Pd

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini kami memohon dengan hormat agar mahasiswa berikut :

Nama : Maulana Wahid Wicaksono
 NIM : D20191131
 Fakultas : Dakwah
 Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam
 Semester : IX (sembilan)

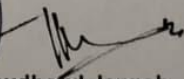
Dalam rangka penyelesaian / penyusunan skripsi, yang bersangkutan mohon dengan hormat agar diberi ijin mengadakan penelitian / riset selama ± 30 hari di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Penelitian yang akan dilakukan berjudul "Analisis Dampak Bermain Game Online Terhadap Perilaku Remaja Musholla Al-Anshor Kecamatan Semboro Kabupaten Jember"

Demikian atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.



Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik

Sri Raudhatul Jannah



Lampiran VI – Surat Keterangan Selesai Penelitian

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Jaman Yanto, S.Pd
 Jabatan : Ketua Lembaga Musholla Al-Anshor
 Alamat : Dusun Krajan, Pondok Dalem, rt. 001/rw. 003, Kecamatan Semboro, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68157.

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : Maulana Wahid Wicaksono
 Nim : D20191131
 Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
 Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember

Telah melakukan penelitian di Komunitas Hijrah Dusun Krajan, Desa Pondok Dalem, rt. 001/rw. 003, Kecamatan Semboro, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68157 terhitung mulai tanggal 20 November – 10 Juli 2024 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **“Ekpresi Perilaku Keagamaan Komunitas Remaja Pemain *Game Online* Di Desa Pondok Dalem, Kecamatan Semboro, Kaupaten Jember”**

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya

Jember, 8 September 2025

Ketua Lembaga Al-Anshor


 10000
 METERAI
 TEMPEL
 LAFD9ANX014909246
 Jaman Yanto, S.Pd

Lampiran VII – Dokumentasi

DOKUMENTASI



Ketua Komunitas Hijrah, Ach. Alvin Zaki Mubarak saat menjelaskan tentang Komunitas Hijrah yang terletak di Desa Pondok Dalem, Kecamatan Semboro, Kabupaten Jember.



Anggota Komunitas Hijrah, Ach. Alvan Ahnaf Abrori saat menjelaskan kegiatan yang biasa dilakukan antar sesama anggota.



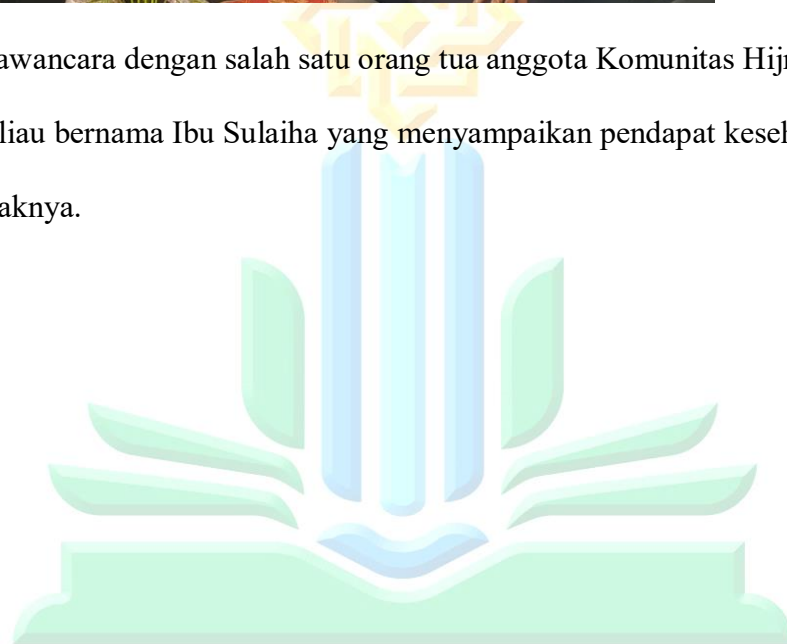
Kegiatan Komunitas Hijrah saat bermain *game online*, mereka tetap menggunakan pakaian yang bernuansa islam meskipun sedang bermain *game online*.



Forum diskusi yang biasa dilakukan oleh Komunitas Hijrah, mereka sudah mengatur waktu bermain dan diskusi, sebelum melakukan diskusi para anggota Komunitas Hijrah senantiasa mendengarkan kajian online yang tersedia di internet.



Wawancara dengan salah satu orang tua anggota Komunitas Hijrah, beliau bernama Ibu Sulaiha yang menyampaikan pendapat keseharian anaknya.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran VIII – Biodata Penulis

BIODATA PENULIS



A. BIODATA DIRI

Nama Lengkap : Maulana Wahid Wicaksono
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Tempat Tanggal Lahir : Jember, 03 Mei 2001
 Kewarganegaraan : Indonesia
 Agama : Islam
 Alamat : Dsn. Krajan, Desa Pondok Dalem, rt. 001/rw.
 003, Kecamatan Semboro, Kabupaten Jember
 Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad
 Siddiq Jember
 Fakultas : Dakwah
 Jurusan/Prodi : Komunikasi Penyiaran Islam

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

TK Gumbira : Tahun 2006-2007
 SDN Pondok Dalem 01 : Tahun 2007-2013
 SMP Plus Darus Sholah : Tahun 2013-2016
 MAN 1 Jember : Tahun 2016-2019

C. PENGALAMAN

- Bekerja di Mutiara Prima

D. INFORMASI KONTAK

No Handphone : +6281220980449
 Email : wahidmaulana646@gmail.com