

**DAMPAK PERMAINAN *MOBILE LEGENDS* TERHADAP  
KOMUNIKASI VERBAL SANTRI DI PONDOK PESANTREN  
SALAFIYYAH BANDAR KIDUL KOTA KEDIRI**

**SKRIPSI**

Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Sosial (S. Sos)



Oleh:

**Susilo Bambang Yudhoyono**

21103072

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM**

**FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH WASIL KEDIRI**

**2025**

**DAMPAK PERMAINAN *MOBILE LEGENDS* TERHADAP  
KOMUNIKASI VERBAL SANTRI DI PONDOK PESANTREN  
SALAFIYYAH BANDAR KIDUL KOTA KEDIRI**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri Untuk Memenuhi  
Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana

Disusun Oleh:

**Susilo Bambang Yudhoyono**

**21103072**

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM**

**FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH WASIL KEDIRI**

**2025**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**DAMPAK PERMAINAN *MOBILE LEGENDS* TERHADAP  
KOMUNIKASI VERBAL SANTRI DI PONDOK PESANTREN SALAFIYYAH  
BANDAR KIDUL KOTA KEDIRI**

**SUSILO BAMBANG YUDHOYONO**  
21103072

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I

Zainal Muttakin, S. Th. I., M.A  
NIP : 19831082018011001

Dosen Pembimbing II

Fairizal Rahman, M.I. Kom  
NIP : 199011183022031002

## NOTA DINAS

Nomor :  
Lampiran : 4 (empat) berkas  
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada  
Yth, Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Universitas Islam  
Negeri Syekh Wasil Kediri  
Di  
Jl. Sunan Ampel 07 Ngronggo, Kediri

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Memenuhi permintaan Dekan untuk membimbing  
penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Susilo Bambang Yudhoyono  
NIM : 21103072  
Judul : Dampak Permainan *Mobile Legends* Terhadap  
Komunikasi Verbal Santri Di Pondok Pesantren Salafiyah  
Bandar Kidul Kota Kediri

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat  
bahwa skripsinya telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan ujian  
akhir Sarjana Strata Satu (S1).

Bersama ini terlampir satu berkas naskah skripsinya, dengan  
harapan dalam waktu yang telah ditentukan dapat diujikan dalam  
Sidang Munaqasah.

Demikian agar maklum dan atas kesediaan Bapak kami  
ucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I

Zainal Muttaqin, S. Th.I, M.A

NIP : 198311082018011001

Pembimbing II

Fairizal Rahman, M.I, Kom

NIP : 199011182022031002

**NOTA PEMBIMBING**

Nomor :  
Lampiran : 4 (empat) berkas  
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada  
Yth, Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Universitas Islam  
Negeri Syekh Wasil Kediri  
Di  
Jl. Sunan Ampel 07 Ngronggo, Kediri

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Memenuhi permintaan Dekan untuk membimbing  
penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Susilo Bambang Yudhoyono  
NIM : 21103072  
Judul : Dampak Permainan *Mobile Legends* Terhadap  
Komunikasi Verbal Santri Di Pondok Pesantren Salafiyah  
Bandar Kidul Kota Kediri

Setelah diperbaiki materi dan susunanya, sesuai dengan  
beberapa petunjuk dan tuntunan yang telah diberikan dalam Sidang  
Munaqosah yang dilaksanakan pada ....., kami  
menerima dan menyetujui hasil perbaikannya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I

**Zainal Muttaqin, S. Th.I., MA**  
NIP : 198311082018011001

Pembimbing II

**Fairizal Rahman, M.I. Kom**  
NIP : 199011132022031002

**HALAMAN PENGESAHAN**

**DAMPAK PERMAINAN *MOBILE LEGENDS* TERHADAP  
KOMUNIKASI VERBAL SANTRI DI PONDOK PESANTREN  
SALAFIYYAH BANDAR KIDUL KOTA KEDIRI**

**SUSILO BAMBANG YUDHOYONO**

21103072

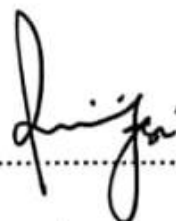
Telah diujikan di depan Sidang Munaqasah Universitas Islam Negeri Syekh  
Wasil Kediri pada tanggal 15 Desember 2025

Tim Penguji

1. Penguji Utama

**Dr. Rini Risnawita S, M.Si**

NIP : 197712152005012002



2. Penguji I

**Zainal Muttaqin, S. Th. I., M.A**

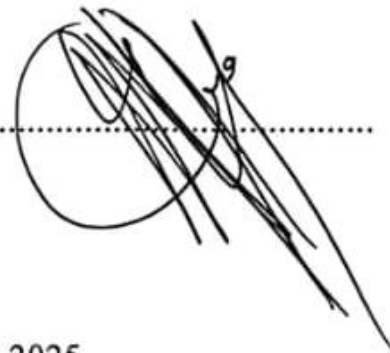
NIP : 198311082018011001



3. Penguji II

**Fairizal Rahman, M.I. Kom**

NIP : 199011182022031002



Kediri, ..... 2025

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah UIN Syekh Wasil Kediri



**Prof. Dr. A. Halil Thahir, M.HI**

NIP : 197111212005011006

## HALAMAN MOTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُم مِّن دُونِهِ مِنْ  
وَالِ ۙ (۱۱)

*innallâha lâ yughayyiru mâ biqaumin ḥattâ yughayyirû mâ bi'anfusihim, wa  
idzâ arâdallâhu biqaumin sû'an fa lâ maradda lah, wa mâ lahum min dûnihî  
miw wâl*

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.”

(Q.S Ar-Ra'd: 11)

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah:

Nama : Susilo Bambang Yudhoyono

Nim : 21103072

Program studi : komunikasi dan penyiaran islam

Fakultas : Ushuluddin dan Dakwah

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya susun ini adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan hasil plagiarisme atau penjiplakan dari karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan hasil plagiat atau terdapat pelanggaran terhadap etika akademik, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Kediri, 27 November 2025

Penulis pernyataan



Susilo Bambang Yudhoyono

## ABSTRAK

Susilo Bambang Yudhoyono, Dosen Pembimbing Zainal Muttaqin, S. Th. I., M.A dan Fairizal Rahman, M.I.Kom dampak permainan Mobile Legends terhadap komunikasi Verbal Santri di Pondok Pesantren Salafiyah Bandar Kidul Kota Kediri, Skripsi, Program Studi Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushuluddin dan Dakwah, Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri, 2025.

**Kata Kunci:** Mobile legends, komunikasi verbal. Pondok Pesantren, Santri

Penelitian ini mengkaji dampak permainan Mobile Legends terhadap komunikasi verbal santri di Pondok Pesantren Salafiyah Bandar Kidul Kota Kediri. Pondok pesantren ini dikenal dengan sistem pendidikan tradisional yang mengedepankan nilai-nilai keislaman dan komunikasi tatap muka sebagai sarana utama pembentukan karakter dan interaksi sosial. Namun, perkembangan teknologi digital, khususnya meningkatnya minat santri terhadap permainan daring Mobile Legends, tujuan penelitian ini untuk menganalisis dampak permainan mobile legends terhadap komunikasi verbal santri di pondok pesantren salafiyah bandar kidul kota kediri.

Penelitian deskriptif digunakan karena tujuannya adalah menggambarkan secara utuh dan objektif karakteristik subjek penelitian, bukan untuk menguji hipotesis atau mencari hubungan sebab-akibat. Melalui metode ini, peneliti dapat memotret secara realistis bagaimana proses komunikasi verbal para santri berlangsung, baik dalam interaksi langsung di lingkungan pesantren maupun dalam konteks digital melalui permainan daring. Pendekatan ini juga membantu peneliti mengidentifikasi nilai-nilai sosial, norma, serta bentuk adaptasi bahasa yang terjadi di antara santri dalam menghadapi perkembangan teknologi digital.

Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dalam memahami transformasi komunikasi verbal di lingkungan keagamaan akibat digitalisasi, serta manfaat praktis sebagai rujukan bagi pengelola pesantren dalam mengelola teknologi digital tanpa mengorbankan nilai tradisional. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan wawasan strategis mengenai integrasi budaya teknologi dalam pendidikan pesantren di era modern.

## ***ABSTRACT***

Susilo Bambang Yudhoyono. (2025). The Impact of Mobile Legends on the Verbal Communication of Students at Salafiyah Islamic Boarding School Bandar Kidul, Kediri City. Thesis. Study Program of Islamic Communication and Broadcasting, Faculty of Ushuluddin and Da'wah, State Islamic University of Syekh Wasil Kediri. Advisor: (I) Zainal Muttaqin, S. Th. I., M.A Fairizal Rahman, M.I.Kom. (II) Fairizal Rahman, M.I.Kom.

**Keywords:** Mobile Legends, verbal communication, Pondok Pesantren, santri

This study examines the impact of the game Mobile Legends on the verbal communication of santri (Islamic boarding school students) at Pondok Pesantren Salafiyah Bandar Kidul in Kediri City. The pesantren is recognized for its traditional educational system that prioritizes Islamic values and face-to-face communication as fundamental means of character building and social interaction. However, the advancement of digital technology, especially the increasing interest of santri in the online game Mobile Legends, The purpose of this research is to analyze the impact of playing Mobile Legends on the verbal communication of students (*santri*) at the Salafiyah Islamic Boarding School, Bandar Kidul, Kediri City.

Descriptive research is employed because the objective is to provide a comprehensive and objective description of the research subjects' characteristics, rather than testing hypotheses or seeking cause-and-effect relationships. Through this method, the researcher can realistically capture the verbal communication processes among *santri*, both in direct interactions within the boarding school environment and in digital contexts through online gaming. This approach also assists the researcher in identifying social values, norms, and forms of linguistic adaptation occurring among the students in response to developments in digital technology.

This research provides theoretical contributions to understanding the transformation of verbal communication in religious environments due to digitalization, as well as practical benefits as a reference for pesantren managers in managing digital technology without compromising traditional values. Thus, this study offers strategic insights into integrating technological culture within pesantren education in the modern era.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia yang dilimpahkanNya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini mengungkapkan dampak permainan *mobile legends* terhadap komunikasi verbal santri di pondok pesantren salafiyyah bandar kidul kota kediri.

Penulis menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof Dr. Wahidul Anam Selaku Rektor UIN Syekh Wasil Kediri.
2. Bapak Dr. A. Halil Thahir, Selaku Dekan Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah UIN Syekh Wasil Kediri.
3. Bapak Zainal Muttaqin, S. Th. I., M.A dan Bapak Fairizal Rahman, M.I.Kom selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam penyelesaian skripsi.
4. Kedua Orang Tua Saya. Ibu Tumiah Dan Almarhum Bapak Selamat. Sebagai Orang Tua Yang Tak Pernah Henti Mendoakan, Serta Mendukung Penuh Atas Belajar Dan Usahaku Kelak Dimasa Depan. Mereka Telah Melakukan Jerit Payah Atas Kesuksesanku. Terima Kasih Atas Pengorbanan Selama Ini.
5. Keluarga Saya Abang Dan Mbak Saya Yang Selalu Support Saya Dimanapun Saya Berada. Saya Ucapkan Terima Kasih Atas Support Yang Telah Di Berikan Kepada Saya.
6. Teman-Teman Seperjuangan Di Komunikasi Penyiaran Islam Yang Senantiasa Memberikan Dukungan Dan Kebersamaan Selama Masa Perkuliahan Dan Penyusunan Skripsi.
7. Kepada Teman-Teman Santri Pondok Pesantren Salafiyyah Bandar Kidul Kota Kediri Yang Telah Berpartisipasi Membantu Kelancaran Selama Penelitian.

8. UIN Syekh Wasil Kediri, Tempat Aku Belajar, Tumbuh, Dan Berkembang.  
Selama Aku Merantau.

Penulis hanya mampu mendoakan, semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Semoga karya tulis ini bermanfaat bagi penulis khususnya, dan pembaca pada umumnya. Aamiin.

Kediri, 27 November 2025

Susilo Bambang Yudhoyono

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
NOTA DINAS .....	iii
NOTA PEMBIMBING.....	vi
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	vii
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT</i> .....	ix
KATA PENGHANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Konteks Penelitian .....	1
B. Fokus Penelitian .....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Penelitian Terdahulu.....	7
F. Definisi Istilah.....	11
BAB II LANDASAN TEORI .....	16
A. Komunikasi Verbal.....	16
B. Terpaan Media.....	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	24
B. Kehadiran Peneliti.....	25
C. Lokasi Penelitian.....	26
D. Sumber Data.....	27
E. Prosedur Pengumpulan Data .....	29
F. Analisis Data .....	31

G. Pengecekan Keabsahan Temuan .....	34
BAB IV PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN .....	37
A. Paparan Data .....	37
B. Temuan Penelitian.....	43
BAB V PEMBAHASAN .....	56
A. Dampak Permainan Mobile Legends terhadap Komunikasi Verbal Santri... .....	56
B. Pandangan Pengurus Pondok terhadap Dampak Permainan Mobile Legends .....	61
BAB VI PENUTUP .....	67
A. Kesimpulan .....	67
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA .....	69
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	74

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1.1. Penelitian Terdahulu .....	8
Tabel 3.1. Profil Informan Penelitian.....	30
Tabel 4.1. Informan Penelitian.....	39