
**TOWARD AN ISLAMIC VALUES-BASED STUDENT
DEVELOPMENT MODEL: MANAGING GAMING CULTURE AND
ACADEMIC RESPONSIBILITY IN UNIVERSITY BOARDING
COMMUNITIES**

Moch. Nurhidayatul Muttaqin, Mashudi, Dyah Nawangsari, Ubaidillah
Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Indonesia
mochnurhidayat1605@gmail.com

Diterima : 21-03-2026

Disetujui : 25-04-2026

Diterbitkan : 30-04-2026

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana mahasiswa yang tinggal di komunitas kos mengelola budaya gaming, tanggung jawab akademik, dan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari, serta mengembangkan model konseptual pengembangan mahasiswa berbasis nilai Islam. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus multipel pada komunitas Kos Makmur Jaya Jember. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi terhadap tiga mahasiswa tingkat akhir yang aktif bermain game daring dan sedang menyelesaikan tugas akhir. Analisis data dilakukan melalui proses reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan analisis lintas kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa budaya gaming tidak selalu berdampak negatif terhadap perkembangan mahasiswa. Gaming berfungsi sebagai sarana rekreasi, pelepasan stres, dan interaksi sosial, namun pengaruhnya terhadap akademik sangat ditentukan oleh kemampuan regulasi diri mahasiswa. Temuan juga menunjukkan bahwa nilai-nilai Islam, khususnya amanah, tanggung jawab, disiplin, tawazun, dan ihsan, berperan sebagai sumber daya moral dan psikologis yang membantu mahasiswa mengelola penggunaan teknologi secara lebih bijaksana. Analisis lintas kasus mengidentifikasi tiga pola adaptasi mahasiswa, yaitu adaptasi terintegrasi, adaptasi fluktuatif, dan adaptasi seimbang. Berdasarkan sintesis temuan empiris dan teori perkembangan mahasiswa, penelitian ini mengembangkan Islamic Values-Based Student Development Model (IVSDM) yang terdiri atas empat komponen utama: internalisasi nilai Islam, regulasi diri akademik, digital wellbeing, dan dukungan komunitas kos. Model ini menjelaskan bahwa perkembangan mahasiswa yang holistik terbentuk melalui interaksi antara nilai spiritual, kemampuan pengelolaan diri, penggunaan teknologi yang sehat, dan lingkungan sosial yang mendukung. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan model pengembangan mahasiswa berbasis nilai Islam yang mengintegrasikan perspektif student development, values-based education, self-regulated learning, dan digital wellbeing dalam konteks komunitas kos mahasiswa. Temuan ini memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan manajemen pendidikan Islam serta implikasi praktis bagi pembinaan mahasiswa di era digital.

Kata Kunci: budaya gaming, tanggung jawab akademik, nilai-nilai Islam, regulasi diri, digital wellbeing, student development.

Abstract: This study aims to analyze how students living in boarding communities manage gaming culture, academic responsibility, and Islamic values in daily life, as well as develop a conceptual model of student development based on Islamic values. The research uses a qualitative approach with a multiple case study design in the Kos Makmur Jaya Jember community. Data were collected through in-depth interviews, participatory observations, and documentation of three final year students who were actively playing online games and completing their final projects. Data analysis is carried out through the process of data reduction, data presentation, conclusion drawn, and cross-case analysis. The results of the study show that gaming culture does not always have a negative impact on student development. Gaming functions as a means of recreation, stress release, and social interaction, but its influence on academics is largely determined by students' self-regulation abilities. The findings also show that Islamic values, especially trust, responsibility, discipline, tawazun, and ihsan, serve as moral and psychological resources that help students manage the use of technology more wisely. Cross-case analysis identified three patterns of student adaptation, namely integrated adaptation, fluctuating adaptation, and balanced adaptation. Based on the synthesis of empirical findings and student development theory, this study developed the Islamic Values-Based Student Development Model (IVSDM) which consists of four main components: internalization of Islamic values, academic self-regulation, digital wellbeing, and boarding house community support. This model explains that holistic student development is formed through the interaction between spiritual values, self-management skills, healthy use of technology, and a supportive social environment. The novelty of this research lies in the development of a student development model based on Islamic values that integrates the perspectives of student development, values-based education, self-regulated learning, and digital wellbeing in the context of the student boarding community. These findings provide theoretical contributions to the development of Islamic education management as well as practical implications for student development in the digital era.

Keywords: gaming culture, academic responsibility, Islamic values, self-regulation, digital wellbeing, student development.

PENDAHULUAN

Perguruan tinggi Islam saat ini menghadapi tantangan yang semakin kompleks dalam mengembangkan mahasiswa yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga memiliki karakter, tanggung jawab sosial, dan integritas moral yang kuat. Dalam konteks pendidikan tinggi Islam, pengembangan mahasiswa (student development) tidak dapat dipahami semata sebagai proses peningkatan kompetensi akademik, melainkan sebagai upaya holistik yang mencakup dimensi intelektual, spiritual, sosial, dan moral secara terpadu. Oleh karena itu, pengelolaan lingkungan belajar dan kehidupan mahasiswa di luar ruang kelas menjadi bagian penting dari strategi pengembangan mahasiswa berbasis nilai Islam (Mispani et al., 2025; Syauqi et al., 2025).

Salah satu lingkungan yang memiliki pengaruh signifikan terhadap pembentukan karakter dan perilaku mahasiswa adalah komunitas hunian mahasiswa (university boarding communities) atau kos-kosan. Jauh dari pengawasan keluarga, mahasiswa dituntut untuk mengelola kehidupannya secara mandiri, mencakup aspek akademik, sosial, ekonomi, maupun spiritual. Dalam situasi tersebut, lingkungan kos berfungsi sebagai arena sosialisasi yang membentuk kebiasaan, pola interaksi, serta sistem nilai yang diinternalisasi oleh mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari (Santoso & Wijaya, 2022). Tidak jarang, budaya yang berkembang dalam komunitas kos memiliki pengaruh yang lebih kuat dibandingkan regulasi formal kampus karena berlangsung secara intensif melalui interaksi antar teman sebaya.

Di era digital, salah satu fenomena yang semakin dominan dalam kehidupan mahasiswa adalah berkembangnya budaya gaming. Laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2023) menunjukkan bahwa kelompok usia 18–24 tahun merupakan pengguna internet terbesar di Indonesia, sementara gaming online menjadi salah satu aktivitas digital paling populer. Secara global, Newzoo (2024) melaporkan bahwa Asia Tenggara merupakan salah satu pasar gaming yang tumbuh paling cepat dengan Indonesia sebagai kontributor utama. Kondisi ini menunjukkan bahwa gaming telah berkembang dari sekadar aktivitas hiburan menjadi bagian dari budaya digital yang membentuk pola interaksi sosial, penggunaan waktu, dan gaya hidup mahasiswa.

Dalam perspektif manajemen pendidikan, budaya gaming tidak dapat dipandang hanya sebagai ancaman ataupun peluang secara tunggal. Hamari dan Keronen (2022) menjelaskan bahwa gaming culture merupakan sistem nilai, norma, praktik sosial, dan identitas kolektif yang berkembang di sekitar aktivitas bermain game. Di satu sisi, gaming dapat mendukung pengembangan kemampuan kolaborasi, komunikasi, pemecahan masalah, dan jejaring sosial. Namun di sisi lain, gaming yang tidak terkelola berpotensi memunculkan prokrastinasi akademik, penurunan disiplin belajar, serta lemahnya regulasi diri mahasiswa (Zhao et al., 2021; Ramadhani & Kusuma, 2022).

Fenomena tersebut menjadi semakin penting ketika dikaitkan dengan pengembangan karakter mahasiswa Muslim. Pendidikan Islam memandang bahwa keberhasilan pendidikan tidak hanya diukur melalui capaian akademik, tetapi juga melalui kemampuan individu dalam menginternalisasi nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai seperti amanah (tanggung jawab), tawazun (keseimbangan), ihsan (keunggulan), dan penghindaran terhadap israf (berlebih-lebihan) merupakan fondasi penting dalam membangun regulasi diri dan kedisiplinan mahasiswa (Muhaimin, 2023; Syauqi et al., 2025). Penelitian Noor et al. (2026) menunjukkan bahwa internalisasi nilai-nilai moral melalui pembiasaan yang konsisten mampu membentuk tanggung jawab, disiplin, pengendalian emosi, dan kematangan sosial peserta didik. Demikian pula, Firmansyah et al. (2025) menemukan bahwa proses internalisasi nilai melalui keteladanan, habituasi, dan lingkungan yang kondusif merupakan faktor utama dalam pembentukan karakter di lingkungan pendidikan Islam.

Dalam konteks komunitas hunian, keberhasilan pengembangan mahasiswa tidak hanya bergantung pada kesadaran individu, tetapi juga pada kualitas manajemen lingkungan sosial yang mendukung. Fadlilah et al. (2026) menunjukkan bahwa budaya asrama yang dibangun melalui nilai-nilai Islam, pembiasaan, musyawarah, ukhuwah, dan pendampingan akademik mampu menjadi sarana efektif dalam pembentukan karakter dan pengelolaan perilaku mahasiswa. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa komunitas hunian dapat diposisikan sebagai ruang strategis untuk mengembangkan model pembinaan mahasiswa berbasis nilai Islam yang terintegrasi dengan kebutuhan akademik dan tantangan era digital.

Dari perspektif pendidikan Islam, fenomena gaming juga memiliki relevansi normatif yang kuat. Al-Qur'an Surah Al-'Ashr (103:1–3) menegaskan pentingnya pemanfaatan waktu secara produktif, sementara Rasulullah SAW mengingatkan umat Islam agar memanfaatkan masa muda dan waktu luang sebelum datang keterbatasan. Nilai-nilai tersebut memberikan dasar filosofis bahwa pengelolaan aktivitas digital, termasuk gaming, harus ditempatkan dalam kerangka tanggung jawab, keseimbangan, dan pengembangan diri yang berorientasi pada kemaslahatan.

Penelitian terdahulu mengenai gaming dan prestasi akademik menunjukkan hasil yang beragam. Zhao et al. (2021) menemukan bahwa gaming berlebihan berkorelasi negatif dengan prestasi akademik. Sebaliknya, Iqbal et al. (2023) menunjukkan bahwa gaming dalam tingkat moderat dapat berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan kerja sama tim. Penelitian Hidayat dan Nurhayati (2023) juga menemukan bahwa religiusitas Islam berperan sebagai moderator dalam hubungan antara gaming dan prokrastinasi akademik. Namun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada hubungan antarvariabel psikologis individu dan belum banyak mengkaji bagaimana lingkungan hunian mahasiswa dapat dikelola sebagai sistem sosial yang mendukung pengembangan mahasiswa berbasis nilai Islam.

Selain itu, kajian manajemen pendidikan Islam kontemporer semakin menekankan pentingnya pengembangan model pengelolaan pendidikan yang berbasis nilai (*value-based educational management*). Mispani et al. (2025) menegaskan bahwa kepemimpinan dan tata kelola berbasis nilai Islam mampu meningkatkan kualitas akademik sekaligus menjaga identitas kelembagaan. Aziz et al. (2026) juga menunjukkan bahwa nilai-nilai lokal-keislaman dapat menjadi kerangka konseptual yang efektif dalam membangun ketahanan psikologis dan regulasi diri peserta didik. Meskipun demikian, model serupa belum banyak dikembangkan pada konteks komunitas hunian mahasiswa yang menghadapi tantangan budaya digital dan gaming secara langsung.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini berupaya mengembangkan pemahaman mengenai bagaimana budaya gaming, tanggung jawab akademik, dan nilai-nilai Islam berinteraksi dalam kehidupan mahasiswa yang tinggal di komunitas hunian kampus. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih berfokus pada dampak gaming terhadap perilaku individu, penelitian ini menempatkan komunitas kos sebagai arena pengembangan mahasiswa dan mengarah pada perumusan *Islamic Values-Based*

Student Development Model. Model ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis bagi pengembangan kajian manajemen pendidikan Islam, khususnya dalam pengelolaan komunitas mahasiswa di era digital, sekaligus memberikan rekomendasi praktis bagi perguruan tinggi Islam dalam merancang program pembinaan mahasiswa yang lebih kontekstual, berkelanjutan, dan berbasis nilai.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus multipel (multiple case study). Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti memahami fenomena sosial secara mendalam, kontekstual, dan holistik berdasarkan pengalaman hidup para partisipan dalam lingkungan alamiahnya (Creswell & Poth, 2018). Pendekatan ini dipandang paling sesuai untuk mengeksplorasi bagaimana budaya gaming, tanggung jawab akademik, dan nilai-nilai Islam saling berinteraksi dalam membentuk proses pengembangan mahasiswa di komunitas hunian perguruan tinggi. Menurut Yin (2018), studi kasus merupakan strategi penelitian yang tepat ketika fokus penelitian diarahkan untuk menjawab pertanyaan “how” dan “why” terhadap fenomena kontemporer yang berlangsung dalam konteks kehidupan nyata dan tidak dapat dimanipulasi oleh peneliti.

Dalam penelitian ini, kasus yang dikaji adalah kehidupan mahasiswa penghuni Kos Makmur Jaya Jember sebagai sebuah university boarding community yang memiliki karakteristik sosial, budaya, akademik, dan religius yang khas. Penelitian tidak hanya berupaya mendeskripsikan perilaku mahasiswa dalam mengelola aktivitas gaming dan tanggung jawab akademik, tetapi juga berupaya mengidentifikasi pola-pola pengembangan mahasiswa yang muncul dari interaksi antara regulasi diri, komunitas sosial, dan internalisasi nilai-nilai Islam. Oleh karena itu, penelitian ini mengadopsi pendekatan studi kasus multipel dengan membandingkan beberapa kasus individual guna memperoleh pemahaman yang lebih kaya serta memungkinkan proses analytic generalization dalam pengembangan model konseptual (Yin, 2018).

Penggunaan studi kasus dalam penelitian pengembangan model berbasis nilai Islam juga sejalan dengan berbagai penelitian mutakhir dalam bidang manajemen pendidikan Islam yang menekankan pentingnya eksplorasi mendalam terhadap praktik-praktik pendidikan berbasis nilai dalam konteks kehidupan nyata. Studi Mariyono (2025) menunjukkan bahwa pembentukan karakter mahasiswa dalam lingkungan pendidikan Islam berlangsung melalui proses internalisasi nilai yang dipengaruhi oleh pengalaman keseharian, budaya komunitas, dan sistem pembinaan yang diterapkan. Demikian pula, Fadlilah et al. (2026) menegaskan bahwa kehidupan asrama atau komunitas hunian merupakan arena strategis bagi pembentukan budaya, karakter, dan pengembangan kapasitas sosial peserta didik melalui proses habituasi yang berlangsung secara berkelanjutan. Temuan-temuan tersebut memperkuat relevansi penggunaan studi kasus

untuk memahami dinamika pengembangan mahasiswa dalam komunitas kos berbasis nilai Islam.

Sumber data utama penelitian ini berasal dari informan yang dipilih secara purposive sampling, yaitu teknik pemilihan partisipan berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Creswell & Poth, 2018). Pemilihan informan didasarkan pada beberapa kriteria, yaitu: (1) merupakan penghuni aktif Kos Makmur Jaya Jember minimal satu tahun; (2) berstatus mahasiswa aktif semester akhir yang sedang menyelesaikan tugas akhir atau skripsi; (3) memiliki pengalaman aktif dalam aktivitas gaming digital; (4) terlibat dalam kehidupan sosial komunitas kos; dan (5) bersedia berpartisipasi secara sukarela dalam seluruh rangkaian penelitian.

Berdasarkan kriteria tersebut, dipilih tiga informan utama yang merepresentasikan variasi pola interaksi antara budaya gaming, tanggung jawab akademik, dan internalisasi nilai Islam. Informan A merupakan mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam semester delapan yang menunjukkan pola gaming terstruktur dan memiliki orientasi religius yang kuat. Informan B merupakan mahasiswa Program Studi Hukum Keluarga semester delapan yang menunjukkan intensitas gaming tinggi dan mengalami konflik antara tuntutan akademik dan aktivitas gaming. Sementara itu, Informan C merupakan mahasiswa Program Studi Hukum Keluarga semester delapan yang menunjukkan pola gaming moderat dengan kemampuan adaptasi yang relatif baik terhadap tuntutan akademik.

Selain informan utama, penelitian juga melibatkan informan pendukung berupa sesama penghuni kos, pengelola kos, dan rekan akademik yang memiliki interaksi intensif dengan para informan utama. Kehadiran informan pendukung bertujuan untuk memperkuat triangulasi data dan memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dinamika komunitas hunian mahasiswa. Pendekatan ini sejalan dengan rekomendasi Yin (2018) yang menekankan pentingnya penggunaan berbagai sumber informasi dalam studi kasus guna meningkatkan validitas konstruksi penelitian.

Data penelitian dikumpulkan melalui kombinasi wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan studi dokumentasi. Penggunaan berbagai teknik pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai pengalaman subjektif mahasiswa sekaligus menangkap dinamika sosial yang berkembang dalam komunitas hunian.

Wawancara mendalam semi-terstruktur dilakukan sebanyak dua hingga tiga kali kepada masing-masing informan utama. Pedoman wawancara dirancang berdasarkan tiga dimensi utama penelitian, yaitu pengelolaan budaya gaming, tanggung jawab akademik, dan internalisasi nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Selain mengeksplorasi pengalaman personal, wawancara juga diarahkan untuk mengidentifikasi mekanisme regulasi diri, strategi manajemen waktu, pengaruh lingkungan sosial, serta bentuk-bentuk pembinaan informal yang berkembang dalam komunitas kos. Seluruh wawancara direkam

dengan persetujuan informan dan ditranskripsikan secara verbatim untuk keperluan analisis.

Observasi partisipatif dilakukan secara berkelanjutan selama proses penelitian untuk mengamati aktivitas keseharian informan, termasuk pola gaming, kebiasaan belajar, interaksi sosial, aktivitas keagamaan, dan penggunaan ruang komunal. Observasi partisipatif memungkinkan peneliti memperoleh data yang tidak selalu muncul dalam wawancara karena berkaitan dengan praktik aktual yang dilakukan informan dalam kehidupan sehari-hari (Merriam & Tisdell, 2016). Catatan lapangan disusun secara sistematis setelah setiap kegiatan observasi untuk menjaga ketepatan dan kelengkapan data.

Dokumentasi digunakan sebagai sumber data pelengkap yang meliputi foto kegiatan, jadwal aktivitas, catatan akademik yang relevan, percakapan digital yang diizinkan oleh informan, serta berbagai artefak yang mencerminkan pola kehidupan komunitas kos. Penggunaan dokumentasi bertujuan memperkuat bukti empiris serta membantu proses triangulasi data (Bowen, 2009).

Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña (2014) yang terdiri atas tiga proses yang berlangsung secara simultan, yaitu kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Pada tahap kondensasi data, seluruh hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi direduksi, dikategorikan, dan dikodekan berdasarkan tema-tema yang berkaitan dengan budaya gaming, tanggung jawab akademik, regulasi diri, lingkungan komunitas, serta internalisasi nilai-nilai Islam.

Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk matriks, tabel perbandingan kasus, jaringan tema, dan narasi deskriptif untuk memudahkan identifikasi pola hubungan antarkategori. Analisis dilakukan secara intra-kasus dan lintas kasus (cross-case analysis) guna menemukan persamaan dan perbedaan karakteristik setiap informan. Melalui proses tersebut, peneliti mengidentifikasi pola adaptasi mahasiswa dalam mengelola gaming dan tanggung jawab akademik, serta menelusuri faktor-faktor yang mendukung atau menghambat pengembangan mahasiswa berbasis nilai Islam.

Tahap akhir analisis diarahkan pada proses model building, yaitu pengembangan model konseptual yang menjelaskan hubungan antara budaya gaming, lingkungan komunitas, tanggung jawab akademik, regulasi diri, dan nilai-nilai Islam dalam konteks pengembangan mahasiswa. Pendekatan ini mengikuti rekomendasi Eisenhardt dan Graebner (2007) yang menyatakan bahwa studi kasus kualitatif memiliki kekuatan dalam menghasilkan teori dan model konseptual yang berakar pada data empiris.

Keabsahan data dijamin melalui penerapan prinsip trustworthiness yang meliputi kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas (Lincoln & Guba, 1985; Creswell & Poth, 2018). Kredibilitas diperoleh melalui triangulasi sumber, triangulasi metode, observasi yang berkelanjutan, serta member checking kepada para informan untuk memastikan kesesuaian interpretasi peneliti dengan pengalaman yang mereka

alami. Transferabilitas dicapai melalui penyajian deskripsi yang kaya (thick description) mengenai konteks penelitian sehingga pembaca dapat menilai kemungkinan penerapan temuan pada konteks lain.

Dependabilitas dijaga melalui audit trail yang mendokumentasikan seluruh proses penelitian mulai dari pengumpulan data hingga penarikan kesimpulan. Sementara itu, konfirmabilitas dilakukan dengan menjaga reflektivitas peneliti melalui jurnal reflektif serta diskusi berkala dengan rekan sejawat guna meminimalkan bias subjektif. Selain itu, penelitian ini juga menerapkan triangulasi teoritis dengan membandingkan temuan lapangan menggunakan perspektif regulasi diri, pengembangan mahasiswa, komunitas belajar, dan internalisasi nilai-nilai Islam sehingga model yang dihasilkan memiliki landasan konseptual yang lebih kuat dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Komunitas Kos Mahasiswa dan Profil Informan

Kos Makmur Jaya Jember merupakan salah satu komunitas hunian mahasiswa yang dihuni oleh sekitar dua puluh mahasiswa dari berbagai program studi perguruan tinggi Islam di Kabupaten Jember. Secara fisik, kos ini menyediakan fasilitas kamar pribadi, jaringan internet berkecepatan tinggi, dapur bersama, dan ruang komunal yang menjadi pusat aktivitas sosial para penghuni. Keberadaan fasilitas tersebut tidak hanya mendukung aktivitas akademik mahasiswa, tetapi juga menciptakan lingkungan yang kondusif bagi berkembangnya budaya digital, khususnya aktivitas gaming daring.

Hasil observasi menunjukkan bahwa ruang komunal kos berfungsi sebagai arena interaksi sosial yang multifungsi. Pada siang hari ruang tersebut digunakan untuk diskusi akademik, pengerjaan tugas kuliah, dan kegiatan organisasi mahasiswa. Namun pada malam hari, terutama setelah salat Isya, ruang yang sama sering berubah menjadi tempat berkumpul mahasiswa untuk bermain game daring secara bersama-sama. Kondisi ini menunjukkan bahwa ruang sosial dalam komunitas kos memiliki karakter yang dinamis dan mampu mengakomodasi berbagai kebutuhan mahasiswa, baik akademik maupun rekreatif.

Ketiga informan dalam penelitian ini merupakan mahasiswa semester delapan yang sedang berada pada fase akhir studi dan tengah menyelesaikan tugas akhir atau skripsi. Posisi akademik tersebut menjadikan mereka berada pada tahap perkembangan yang krusial karena dihadapkan pada tuntutan akademik yang tinggi sekaligus kebutuhan untuk mengelola berbagai aktivitas sosial dan personal. Dalam perspektif student development theory, fase akhir studi merupakan periode penting dalam pembentukan identitas profesional, penguatan tanggung jawab akademik, serta pengambilan keputusan yang berkaitan dengan masa depan mahasiswa (McNeely, 2024; Liu & Lin, 2024).

Meskipun tinggal dalam lingkungan sosial yang sama, ketiga informan menunjukkan karakteristik dan pola perilaku yang berbeda dalam menyikapi budaya gaming. Variasi ini menunjukkan bahwa lingkungan yang sama tidak selalu menghasilkan perilaku yang seragam. Sebaliknya, faktor internal seperti regulasi diri, sistem nilai, pengalaman religius, dan orientasi akademik memainkan peran penting dalam membentuk respons mahasiswa terhadap pengaruh lingkungan digital. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa perkembangan mahasiswa merupakan hasil interaksi kompleks antara faktor individual dan lingkungan sosial yang melingkupinya (Bonner et al., 2023).

Dalam konteks manajemen pendidikan Islam, komunitas kos mahasiswa dapat dipandang sebagai bagian dari lingkungan pendidikan nonformal yang memiliki kontribusi signifikan terhadap proses pembentukan karakter dan perkembangan mahasiswa. Oleh karena itu, pengelolaan lingkungan kos tidak dapat dipisahkan dari upaya pembinaan mahasiswa secara holistik yang mencakup dimensi akademik, sosial, moral, dan spiritual.

Budaya Gaming sebagai Konteks Perkembangan Mahasiswa

Temuan penelitian menunjukkan bahwa budaya gaming telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari mahasiswa penghuni Kos Makmur Jaya. Aktivitas gaming tidak lagi dipahami sekadar sebagai sarana hiburan, melainkan telah berkembang menjadi fenomena sosial yang memengaruhi pola interaksi, pembentukan identitas kelompok, strategi coping terhadap tekanan akademik, serta proses perkembangan mahasiswa secara keseluruhan.

Seluruh informan mengaku memainkan permainan daring yang sama, yaitu Mobile Legends. Namun demikian, motivasi, intensitas, dan makna yang mereka berikan terhadap aktivitas tersebut berbeda secara signifikan. Perbedaan ini menunjukkan bahwa dampak gaming tidak dapat dinilai hanya berdasarkan frekuensi bermain, tetapi juga perlu dilihat dari tujuan, kontrol diri, dan konteks sosial yang menyertainya.

Informan A menggambarkan gaming sebagai aktivitas rekreatif yang dilakukan secara terencana setelah menyelesaikan kewajiban akademik dan ibadah. Ia menyatakan:

“Saya main game biasanya setelah Isya, setelah selesai baca-baca materi atau nulis skripsi. Game yang saya mainkan Mobile Legends. Tapi saya batasi, paling lama dua jam. Sudah ada kesepakatan dengan diri sendiri. Kalau kehabisan, besok pagi susah bangun Subuh, dan itu berarti saya sudah melanggar komitmen saya sendiri.”

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa gaming ditempatkan sebagai aktivitas sekunder yang berada di bawah prioritas akademik dan religius. Menariknya, salat Subuh berfungsi sebagai mekanisme kontrol perilaku yang secara tidak langsung membatasi durasi bermain game. Temuan ini mengindikasikan bahwa praktik keagamaan tidak hanya berfungsi sebagai kewajiban ritual, tetapi juga menjadi instrumen regulasi perilaku yang efektif dalam kehidupan mahasiswa.

Berbeda dengan Informan A, Informan B menunjukkan kecenderungan penggunaan gaming sebagai mekanisme pelarian dari tekanan akademik. Ia mengungkapkan:

“Kalau lagi stress sama skripsi yang nggak maju-maju, malah main game bisa berjam-jam. Kadang sampai jam dua atau tiga dini hari. Yang saya mainkan Mobile Legends. Teman-teman kos juga banyak yang main, jadi ada teman. Tapi jujur, besoknya saya merasa bersalah karena waktu terbuang.”

Data tersebut menunjukkan bahwa gaming digunakan sebagai strategi emotion-focused coping untuk mengurangi stres akademik. Namun strategi tersebut bersifat maladaptif karena justru memperpanjang penundaan penyelesaian tugas akademik. Kondisi ini sejalan dengan temuan Junaštíková (2024) yang menjelaskan bahwa penggunaan teknologi digital tanpa regulasi diri yang memadai berpotensi meningkatkan distraksi dan menurunkan produktivitas akademik mahasiswa.

Sementara itu, Informan C menunjukkan posisi yang lebih moderat. Ia memandang gaming sebagai media memperkuat hubungan sosial antar penghuni kos.

“Saya main game tapi tidak fanatik. Yang saya suka itu game yang bisa dimainkan bareng teman-teman kos. Buat saya, game itu lebih ke sarana silaturahmi daripada hobi utama.”

Temuan ini menunjukkan bahwa gaming juga memiliki fungsi sosial yang positif. Aktivitas bermain bersama memungkinkan terjadinya interaksi, kerja sama tim, dan penguatan solidaritas antar mahasiswa. Dalam perspektif perkembangan mahasiswa, fungsi sosial tersebut berkontribusi terhadap pembentukan keterampilan interpersonal dan rasa memiliki terhadap komunitas (Floyd et al., 2023).

Hasil observasi memperlihatkan bahwa aktivitas gaming sering dilakukan secara kolektif pada malam hari. Interaksi yang terjadi tidak hanya berkaitan dengan permainan, tetapi juga menjadi ruang pertukaran informasi akademik, diskusi organisasi, dan percakapan sehari-hari. Dengan demikian, gaming dalam konteks komunitas kos tidak dapat direduksi sebagai aktivitas hiburan semata, melainkan menjadi bagian dari dinamika sosial yang membentuk pengalaman perkembangan mahasiswa.

Lebih lanjut, temuan ini dapat dijelaskan melalui konsep digital wellbeing yang menekankan pentingnya kemampuan individu dalam menciptakan keseimbangan antara penggunaan teknologi digital dengan kebutuhan akademik, sosial, fisik, dan psikologis (Duarte & Dias, 2023; Weber et al., 2025; Palalas & Doran, 2023). Dalam konteks penelitian ini, perbedaan dampak gaming pada masing-masing informan terutama ditentukan oleh kemampuan mereka dalam menjaga keseimbangan tersebut.

Pengelolaan Tanggung Jawab Akademik di Tengah Budaya Gaming

Salah satu temuan utama penelitian ini menunjukkan bahwa hubungan antara budaya gaming dan tanggung jawab akademik tidak bersifat linear. Aktivitas bermain game tidak secara otomatis menyebabkan penurunan prestasi akademik, sebagaimana

sering diasumsikan dalam berbagai diskursus pendidikan. Sebaliknya, dampak gaming terhadap akademik sangat dipengaruhi oleh kemampuan mahasiswa dalam melakukan regulasi diri (self-regulation), menetapkan prioritas, mengelola waktu, serta mengendalikan dorongan untuk memperoleh kesenangan instan melalui media digital.

Dalam konteks mahasiswa tingkat akhir, tantangan akademik yang dihadapi relatif lebih kompleks dibandingkan mahasiswa pada semester awal. Selain menyelesaikan skripsi, mahasiswa juga harus mengelola berbagai aktivitas organisasi, pekerjaan paruh waktu, pengabdian masyarakat, dan tuntutan sosial lainnya. Kondisi tersebut menjadikan kemampuan mengatur diri sebagai faktor penting yang menentukan keberhasilan akademik mahasiswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Parveen et al. (2023) dan Franco et al. (2025) yang menegaskan bahwa keberhasilan akademik mahasiswa pada era digital lebih banyak ditentukan oleh kapasitas regulasi diri daripada sekadar tingkat kemampuan kognitif.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa Informan A memiliki tingkat regulasi diri yang relatif tinggi. Ia menerapkan jadwal harian yang jelas dan berupaya memastikan bahwa aktivitas gaming tidak mengganggu penyelesaian tugas akademik. Menurutny:

“Saya biasanya menyelesaikan target skripsi dulu sebelum bermain. Kalau hari itu belum ada progres, saya merasa tidak nyaman untuk main game. Jadi saya usahakan ada pekerjaan yang selesai terlebih dahulu.”

Pernyataan tersebut menunjukkan adanya mekanisme pengendalian diri yang berbasis target (goal-oriented behavior). Gaming tidak dijadikan prioritas utama, melainkan sebagai bentuk penghargaan terhadap diri sendiri setelah berhasil menyelesaikan tugas akademik tertentu. Dalam perspektif teori regulasi diri, perilaku tersebut menunjukkan adanya kemampuan perencanaan (planning), pemantauan (monitoring), dan evaluasi diri (self-evaluation) yang berjalan secara efektif (Greene, 2017).

Berbeda dengan Informan A, Informan B menghadapi kesulitan dalam menjaga konsistensi antara target akademik dan aktivitas gaming. Ia mengakui bahwa tekanan penyusunan skripsi sering kali memicu keinginan untuk mencari hiburan instan melalui permainan daring.

“Kadang saya sudah buka laptop untuk revisi, tetapi malah buka game dulu. Awalnya cuma satu pertandingan, tapi akhirnya berlanjut terus. Tahu-tahu sudah larut malam dan revisi belum dikerjakan.”

Temuan tersebut memperlihatkan adanya fenomena academic procrastination yang dipicu oleh penggunaan teknologi digital. Gaming berfungsi sebagai sarana penghindaran sementara terhadap tekanan akademik yang dirasakan. Meskipun memberikan kenyamanan psikologis dalam jangka pendek, strategi tersebut justru memperburuk kondisi akademik karena pekerjaan yang tertunda semakin menumpuk.

Situasi ini memperkuat temuan Junaštková (2024) bahwa teknologi digital dapat menjadi sumber distraksi ketika tidak disertai kemampuan pengendalian diri yang memadai.

Menariknya, Informan B menunjukkan kesadaran reflektif terhadap perilakunya. Ia menyadari bahwa aktivitas gaming yang berlebihan berdampak negatif terhadap produktivitas akademiknya.

“Saya tahu seharusnya revisi bab dua, tetapi malah buka game. Setelah selesai main biasanya muncul rasa bersalah karena pekerjaan tidak berkurang.”

Kesadaran tersebut menunjukkan bahwa permasalahan utama bukan terletak pada kurangnya pemahaman terhadap tanggung jawab akademik, melainkan pada kesenjangan antara pengetahuan dan praktik perilaku sehari-hari. Fenomena ini sering disebut sebagai *knowing-doing gap*, yaitu kondisi ketika individu memahami tindakan yang seharusnya dilakukan tetapi mengalami kesulitan dalam menerapkannya secara konsisten.

Sementara itu, Informan C menunjukkan pendekatan yang lebih fleksibel. Ia tidak menerapkan aturan yang sangat ketat seperti Informan A, tetapi memiliki kemampuan menyesuaikan prioritas berdasarkan situasi akademik yang dihadapi.

“Kalau memang ada deadline, saya biasanya berhenti main beberapa hari. Setelah tugas selesai baru kembali main bersama teman-teman.”

Pola tersebut menunjukkan kemampuan adaptasi yang baik dalam mengelola tuntutan akademik dan kebutuhan rekreasi. Informan C mampu melakukan penyesuaian perilaku sesuai konteks yang dihadapi sehingga gaming tidak berkembang menjadi aktivitas yang menghambat penyelesaian kewajiban akademik.

Hasil observasi memperkuat data wawancara tersebut. Peneliti menemukan bahwa mahasiswa yang memiliki target akademik yang jelas cenderung lebih mudah mengontrol durasi bermain game dibandingkan mahasiswa yang tidak memiliki perencanaan akademik yang terstruktur. Dengan kata lain, kemampuan mengelola akademik tidak ditentukan oleh keberadaan gaming itu sendiri, melainkan oleh kualitas manajemen diri mahasiswa dalam menghadapi berbagai tuntutan kehidupan kampus.

Dalam perspektif manajemen pendidikan Islam, temuan ini menunjukkan bahwa penguatan kapasitas regulasi diri perlu menjadi bagian penting dalam program pembinaan mahasiswa. Pendekatan pembinaan tidak cukup hanya dengan memberikan larangan terhadap aktivitas gaming, tetapi perlu diarahkan pada pengembangan kemampuan mahasiswa untuk mengelola waktu, menentukan prioritas, mengendalikan diri, dan bertanggung jawab terhadap amanah akademiknya. Oleh karena itu, penguatan budaya akademik dan pembinaan karakter menjadi dua aspek yang harus berjalan secara bersamaan dalam mendukung keberhasilan studi mahasiswa.

Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Islam dalam Pengelolaan Gaming

Temuan penelitian menunjukkan bahwa nilai-nilai pendidikan Islam memiliki peran penting dalam membentuk cara mahasiswa memandang dan mengelola aktivitas gaming dalam kehidupan sehari-hari. Berbeda dengan pendekatan yang hanya menekankan aspek teknis pengelolaan waktu, nilai-nilai Islam berfungsi sebagai landasan moral dan spiritual yang memberikan arah bagi mahasiswa dalam mengambil keputusan terkait penggunaan teknologi digital.

Dalam konteks kehidupan mahasiswa kos, internalisasi nilai-nilai Islam tidak hanya tercermin melalui pelaksanaan ibadah ritual seperti salat berjamaah, membaca Al-Qur'an, dan mengikuti kajian keagamaan, tetapi juga tampak dalam cara mereka mengatur waktu, memprioritaskan kewajiban, menjaga keseimbangan hidup, dan mengevaluasi perilaku yang dilakukan setiap hari. Dengan demikian, nilai Islam tidak berhenti pada tataran normatif, tetapi menjadi pedoman praktis dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan mahasiswa modern.

Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan beberapa nilai utama yang secara konsisten muncul dalam pengalaman para informan, yaitu nilai amanah, tanggung jawab, tawazun (keseimbangan), disiplin, dan ihsan. Nilai-nilai tersebut menjadi kerangka moral yang membantu mahasiswa menentukan batas antara aktivitas yang bermanfaat dan aktivitas yang berpotensi mengganggu perkembangan diri.

Informan A menempatkan konsep amanah sebagai dasar utama dalam mengelola aktivitas gaming.

“Waktu itu amanah. Orang tua mengirim saya ke kampus bukan untuk main game terus. Jadi saya harus tahu batasnya.”

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa memandang waktu sebagai bentuk tanggung jawab yang harus dipertanggungjawabkan, baik kepada orang tua, institusi pendidikan, maupun kepada Allah SWT. Perspektif ini mencerminkan pemahaman bahwa aktivitas akademik merupakan bagian dari amanah yang memiliki nilai ibadah ketika dijalankan dengan sungguh-sungguh.

Pada Informan B, nilai Islam muncul dalam bentuk kesadaran moral yang mendorong proses refleksi diri. Meskipun ia mengakui sering mengalami kesulitan mengendalikan aktivitas gaming, nilai agama tetap berfungsi sebagai pengingat terhadap perilaku yang dianggap kurang produktif.

“Secara agama saya tahu ini tidak ideal. Kadang setelah main terlalu lama saya merasa menyesal karena waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar malah habis.”

Temuan ini menunjukkan bahwa nilai agama berfungsi sebagai mekanisme evaluasi internal yang memungkinkan mahasiswa melakukan refleksi terhadap perilakunya. Dalam perspektif pendidikan Islam, kesadaran semacam ini merupakan bagian dari proses muhasabah, yaitu kemampuan mengevaluasi diri secara kritis untuk memperbaiki kualitas perilaku di masa mendatang.

Sementara itu, Informan C lebih menekankan pentingnya keseimbangan dalam menjalani kehidupan mahasiswa.

“Islam mengajarkan keseimbangan. Kita tidak boleh hanya fokus pada satu hal. Belajar penting, ibadah penting, istirahat juga penting.”

Pandangan tersebut menggambarkan implementasi konsep tawazun yang menjadi salah satu karakteristik utama ajaran Islam. Dalam konteks penggunaan teknologi digital, prinsip keseimbangan memungkinkan mahasiswa memanfaatkan gaming sebagai sarana rekreasi tanpa mengabaikan tanggung jawab akademik maupun kewajiban spiritual.

Temuan penelitian ini mendukung pandangan Hawkes (2023) yang menjelaskan bahwa pendidikan berbasis nilai (*values-based education*) mampu membentuk kesadaran moral yang lebih mendalam dibandingkan pendekatan yang hanya berorientasi pada aturan dan sanksi. Ketika individu memahami nilai yang mendasari suatu perilaku, maka kepatuhan yang muncul tidak bersifat eksternal, melainkan berasal dari kesadaran internal.

Lebih lanjut, Acharyya dan Singh (2025) menjelaskan bahwa internalisasi nilai berperan penting dalam membentuk kemampuan individu menghadapi berbagai tantangan sosial dan teknologi pada era digital. Dalam penelitian ini, nilai-nilai Islam terbukti berfungsi sebagai sumber daya psikologis (*psychological resources*) yang membantu mahasiswa mengelola tekanan akademik, mengontrol penggunaan teknologi, dan mempertahankan orientasi hidup yang positif.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa nilai-nilai pendidikan Islam tidak sekadar menjadi instrumen kontrol moral terhadap perilaku gaming mahasiswa. Nilai-nilai tersebut justru berfungsi sebagai fondasi pengembangan diri yang memperkuat kemampuan regulasi diri, meningkatkan tanggung jawab akademik, dan membangun keseimbangan kehidupan mahasiswa dalam menghadapi tantangan era digital. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi nilai Islam dalam pembinaan mahasiswa memiliki relevansi yang sangat kuat untuk menjawab berbagai persoalan perkembangan mahasiswa kontemporer.

Analisis Lintas Kasus: Pola Adaptasi Mahasiswa terhadap Gaming, Akademik, dan Nilai Islam

Analisis lintas kasus dilakukan untuk mengidentifikasi pola-pola umum yang muncul dari pengalaman ketiga informan dalam mengelola aktivitas gaming, tanggung jawab akademik, dan implementasi nilai-nilai Islam. Meskipun seluruh informan hidup dalam lingkungan sosial yang sama, memiliki akses teknologi yang relatif setara, serta menghadapi tuntutan akademik yang serupa sebagai mahasiswa tingkat akhir, hasil penelitian menunjukkan adanya variasi strategi adaptasi yang cukup signifikan.

Temuan ini mengindikasikan bahwa lingkungan digital tidak secara otomatis menghasilkan perilaku yang homogen. Sebaliknya, respons mahasiswa terhadap

budaya gaming dipengaruhi oleh faktor internal berupa regulasi diri, orientasi akademik, kematangan spiritual, serta tingkat internalisasi nilai-nilai Islam. Dengan demikian, gaming tidak dapat diposisikan sebagai faktor tunggal yang menentukan keberhasilan atau kegagalan akademik mahasiswa.

Berdasarkan hasil analisis, Informan A menunjukkan pola adaptasi yang dapat dikategorikan sebagai adaptasi terintegrasi (*integrative adaptation*). Pada pola ini, gaming ditempatkan sebagai aktivitas rekreatif yang mendukung keseimbangan kehidupan mahasiswa tanpa mengganggu pencapaian tujuan akademik maupun pelaksanaan kewajiban keagamaan. Aktivitas gaming dikontrol melalui target akademik yang jelas, manajemen waktu yang terstruktur, dan kesadaran religius yang kuat. Dalam kasus ini, nilai Islam berfungsi sebagai fondasi utama dalam proses pengambilan keputusan sehari-hari.

Sementara itu, Informan B memperlihatkan pola yang dapat disebut sebagai adaptasi fluktuatif (*fluctuating adaptation*). Karakteristik utama pola ini adalah adanya kesenjangan antara pemahaman terhadap tanggung jawab akademik dan kemampuan menerapkannya secara konsisten. Informan memahami pentingnya menyelesaikan skripsi dan menyadari risiko penggunaan gaming yang berlebihan, tetapi sering mengalami kesulitan dalam mengendalikan perilaku ketika menghadapi tekanan akademik. Akibatnya, gaming berfungsi sebagai mekanisme pelarian sementara yang justru memperpanjang proses penyelesaian tugas akademik.

Adapun Informan C menunjukkan pola adaptasi seimbang (*balanced adaptation*). Dalam pola ini, gaming dimanfaatkan sebagai media interaksi sosial dan rekreasi, namun tetap berada dalam batas yang dapat dikendalikan. Informan memiliki fleksibilitas dalam mengelola aktivitas digital sesuai tuntutan akademik yang dihadapi. Ketika beban akademik meningkat, intensitas gaming secara otomatis dikurangi. Sebaliknya, ketika kewajiban akademik telah terpenuhi, aktivitas gaming digunakan sebagai sarana relaksasi dan penguatan hubungan sosial dengan sesama penghuni kos.

Berdasarkan ketiga kasus tersebut, ditemukan tiga faktor utama yang secara konsisten memengaruhi keberhasilan mahasiswa dalam mengelola budaya gaming. Faktor pertama adalah internalisasi nilai Islam, khususnya nilai amanah, tanggung jawab, disiplin, dan keseimbangan (*tawazun*). Faktor kedua adalah kapasitas regulasi diri akademik, yang mencakup kemampuan merencanakan aktivitas, mengendalikan perilaku, memonitor kemajuan belajar, dan melakukan evaluasi diri. Faktor ketiga adalah dukungan lingkungan sosial, terutama budaya komunitas kos yang mampu mendorong perilaku positif melalui interaksi antar mahasiswa.

Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan mahasiswa dalam menghadapi tantangan era digital tidak ditentukan oleh tingkat paparan terhadap teknologi, melainkan oleh kemampuan mengelola teknologi tersebut melalui sistem nilai dan mekanisme pengendalian diri yang memadai. Oleh karena itu, pendekatan yang hanya berfokus pada pembatasan penggunaan game tidak cukup untuk menjelaskan maupun

menyelesaikan berbagai persoalan yang muncul dalam kehidupan mahasiswa. Untuk memperjelas hasil analisis lintas kasus, Tabel 1 menyajikan sintesis karakteristik ketiga informan.

Tabel 1. Hasil Analisis Lintas Kasus

Aspek	Informan A	Informan B	Informan C
Fungsi Gaming	Rekreasi	Pelepas stres	Interaksi sosial
Intensitas Gaming	Terkontrol	Fluktuatif	Moderat
Regulasi Diri	Tinggi	Rendah–sedang	Sedang–tinggi
Tanggung Jawab Akademik	Sangat baik	Kurang konsisten	Baik
Internalisasi Nilai Islam	Tinggi	Sedang	Tinggi
Dampak terhadap Akademik	Positif	Negatif	Netral–positif
Pola Adaptasi	Terintegrasi	Fluktuatif	Seimbang

Tabel tersebut memperlihatkan bahwa mahasiswa dengan tingkat internalisasi nilai Islam dan regulasi diri yang tinggi cenderung mampu mengelola gaming secara lebih sehat dibandingkan mahasiswa yang hanya mengandalkan kesadaran akademik tanpa didukung mekanisme pengendalian diri yang kuat.

Pengembangan Islamic Values-Based Student Development Model (IVSDM)

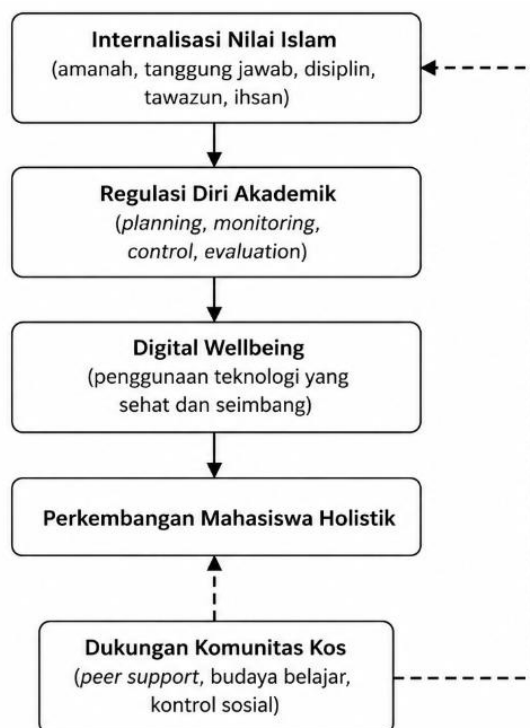
Salah satu kontribusi utama penelitian ini adalah pengembangan model konseptual yang disebut Islamic Values-Based Student Development Model (IVSDM). Model ini disusun berdasarkan sintesis hasil wawancara, observasi, dokumentasi, analisis lintas kasus, serta integrasi dengan teori perkembangan mahasiswa, regulasi diri, pendidikan berbasis nilai, dan kesejahteraan digital (*digital wellbeing*).

Temuan penelitian menunjukkan bahwa perkembangan mahasiswa dalam menghadapi budaya digital tidak dapat dijelaskan hanya melalui satu perspektif teoritis. Pendekatan perkembangan mahasiswa modern umumnya menekankan aspek psikologis, sosial, dan akademik, sedangkan pendidikan Islam memberikan perhatian yang kuat pada dimensi spiritual dan moral. Oleh karena itu, diperlukan model integratif yang mampu menjembatani kedua perspektif tersebut.

Model IVSDM dibangun atas empat komponen utama yang saling berinteraksi secara dinamis, yaitu: internalisasi nilai Islam, regulasi diri akademik, digital wellbeing, dan dukungan komunitas kos. Komponen pertama adalah internalisasi nilai Islam. Temuan penelitian menunjukkan bahwa nilai amanah, tanggung jawab, disiplin, tawazun, dan ihsan menjadi fondasi yang membentuk orientasi perilaku mahasiswa.

Nilai-nilai tersebut berfungsi sebagai kompas moral yang membantu mahasiswa menentukan prioritas dan mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari. Komponen kedua adalah regulasi diri akademik. Komponen ini mencakup kemampuan mahasiswa dalam merencanakan aktivitas belajar, mengelola waktu, memonitor kemajuan akademik, serta mengevaluasi pencapaian yang telah dilakukan. Regulasi diri menjadi mekanisme yang menghubungkan nilai-nilai yang diyakini dengan perilaku nyata yang dilakukan mahasiswa. Komponen ketiga adalah digital wellbeing. Temuan penelitian menunjukkan bahwa gaming tidak selalu berdampak negatif terhadap perkembangan mahasiswa. Dampak yang muncul sangat bergantung pada kemampuan individu dalam menjaga keseimbangan antara aktivitas digital dengan kebutuhan akademik, sosial, fisik, dan spiritual. Oleh karena itu, digital wellbeing menjadi aspek penting dalam membentuk hubungan yang sehat antara mahasiswa dan teknologi. Komponen keempat adalah dukungan komunitas kos. Lingkungan sosial memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap pembentukan kebiasaan mahasiswa. Komunitas kos dapat menjadi sumber dukungan positif melalui budaya belajar bersama, saling mengingatkan, berbagi pengalaman akademik, serta membangun atmosfer yang mendorong pertumbuhan pribadi.

Berdasarkan hasil analisis, hubungan antar komponen dalam model IVSDM dapat dijelaskan sebagai berikut. Internalisasi nilai Islam berperan sebagai fondasi utama yang memperkuat regulasi diri akademik. Regulasi diri yang baik kemudian membantu mahasiswa mencapai kondisi digital wellbeing. Selanjutnya, dukungan komunitas kos memperkuat seluruh proses tersebut melalui mekanisme kontrol sosial dan pembelajaran kolektif. Interaksi keempat komponen tersebut menghasilkan perkembangan mahasiswa yang lebih seimbang pada aspek akademik, sosial, moral, dan spiritual. Secara konseptual, model IVSDM dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Islamic Values-Based Student Development Model

Temuan ini memperluas teori perkembangan mahasiswa yang selama ini cenderung berfokus pada faktor psikologis dan sosial dengan memasukkan dimensi spiritual Islam sebagai faktor penggerak utama dalam proses pengembangan diri mahasiswa.

Dengan demikian, model IVSDM menawarkan perspektif baru bahwa pengelolaan budaya gaming di lingkungan mahasiswa tidak cukup dilakukan melalui pendekatan disipliner atau pembatasan teknologi semata, tetapi perlu didukung oleh penguatan nilai, pengembangan regulasi diri, dan penciptaan lingkungan sosial yang kondusif.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengungkap bahwa budaya gaming telah menjadi bagian integral dari kehidupan mahasiswa yang tinggal di komunitas kos dan tidak dapat dipahami semata-mata sebagai aktivitas hiburan. Gaming berfungsi sebagai sarana rekreasi, mekanisme pelepasan stres, sekaligus media interaksi sosial yang membentuk pengalaman perkembangan mahasiswa. Namun demikian, dampak gaming terhadap kehidupan akademik tidak bersifat seragam. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pengaruh gaming terhadap pencapaian akademik lebih ditentukan oleh kemampuan mahasiswa dalam melakukan regulasi diri, mengelola waktu, serta memprioritaskan tanggung jawab akademik dibandingkan oleh intensitas bermain itu sendiri.

Hasil analisis menunjukkan bahwa mahasiswa yang memiliki regulasi diri akademik yang kuat cenderung mampu menempatkan gaming sebagai aktivitas pendukung yang tidak mengganggu penyelesaian tugas akademik. Sebaliknya, mahasiswa dengan regulasi diri yang lemah lebih rentan mengalami penundaan akademik, penurunan produktivitas, dan konflik antara kebutuhan hiburan dengan kewajiban studi. Dengan demikian, regulasi diri menjadi faktor kunci yang menjembatani hubungan antara budaya gaming dan keberhasilan akademik mahasiswa.

Penelitian ini juga menemukan bahwa nilai-nilai pendidikan Islam memiliki peran strategis dalam membentuk perilaku mahasiswa di era digital. Nilai amanah, tanggung jawab, disiplin, tawazun (keseimbangan), dan ihsan tidak hanya berfungsi sebagai pedoman moral, tetapi juga menjadi sumber daya psikologis yang memperkuat kemampuan mahasiswa dalam mengendalikan diri, mengevaluasi perilaku, serta

mengambil keputusan yang lebih bertanggung jawab. Internalisasi nilai-nilai tersebut terbukti membantu mahasiswa menjaga keseimbangan antara aktivitas gaming, tuntutan akademik, kehidupan sosial, dan kewajiban spiritual.

Melalui analisis lintas kasus, penelitian ini mengidentifikasi tiga pola adaptasi mahasiswa terhadap budaya gaming, yaitu adaptasi terintegrasi, adaptasi fluktuatif, dan adaptasi seimbang. Perbedaan pola tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan mahasiswa dalam menghadapi tantangan budaya digital dipengaruhi oleh interaksi antara internalisasi nilai Islam, regulasi diri akademik, dan dukungan lingkungan sosial. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan yang hanya berfokus pada pembatasan penggunaan game tidak cukup efektif tanpa disertai penguatan karakter dan pembinaan nilai.

Kontribusi utama penelitian ini adalah pengembangan Islamic Values-Based Student Development Model (IVSDM) yang terdiri atas empat komponen utama, yaitu internalisasi nilai Islam, regulasi diri akademik, digital wellbeing, dan dukungan komunitas kos. Model ini menjelaskan bahwa perkembangan mahasiswa yang holistik dapat dicapai melalui sinergi antara fondasi nilai keislaman, kemampuan mengelola diri, penggunaan teknologi secara sehat dan seimbang, serta lingkungan sosial yang mendukung. Model IVSDM memperluas kajian *student development* dengan menghadirkan dimensi spiritual Islam sebagai elemen sentral dalam proses pengembangan mahasiswa di era digital.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bagi perguruan tinggi Islam, pengelola asrama, dan komunitas kos mahasiswa untuk mengembangkan program pembinaan yang tidak hanya berorientasi pada peningkatan prestasi akademik, tetapi juga pada penguatan regulasi diri, literasi digital, dan internalisasi nilai-nilai Islam. Dengan demikian, budaya gaming tidak harus dipandang sebagai ancaman terhadap pendidikan, melainkan dapat dikelola secara konstruktif sebagai bagian dari proses perkembangan mahasiswa yang seimbang, bertanggung jawab, dan berkarakter.

DAFTAR PUSTAKA

- Acharyya, M., & Singh, P. (2025). Integrating human values in management education: Perspectives and expectations. In *Integrating mindfulness in education: An approach for holistic development* (pp. 89–106). Apple Academic Press. https://doi.org/10.1201/9781003594055_6
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2023). *Laporan survei pengguna internet Indonesia 2023*. APJII.
- Aziz, A. N., Madjid, A., Khilmiyah, A., Partino, R., & Azhar, M. (2026). Managing academic stress in Islamic boarding schools: Toward a value-based framework

- rooted in Panca Jiwa Pondok. *Multidisciplinary Reviews*, 9(7), e2026360. <https://doi.org/10.31893/multirev.2026360>
- Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27–40. <https://doi.org/10.3316/QRJ0902027>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Duarte, A., & Dias, P. (2023). Digital wellbeing in the workplace environment: Definition, dimensions, strategies, and best practices. In *Perspectives on workplace communication and well-being in hybrid work environments* (pp. 1–15). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-7353-5.ch001>
- Eisenhardt, K. M., & Graebner, M. E. (2007). Theory building from cases: Opportunities and challenges. *Academy of Management Journal*, 50(1), 25–32. <https://doi.org/10.5465/AMJ.2007.24160888>
- Fadlilah, F., Chaniago, F., Farwati, S., Fitriani, S., & Takriyanti, R. (2026). Strategic Islamic value-based conflict management in pesantren: A model for strengthening dormitory culture and multicultural character. *Munaddhomah*, 7(2), 354–370. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v7i2.2589>
- Firmansyah, F., Minan, M. A., Adriansyah, N. Z., Almas, A. F., Riyadi, I., & Prabowo, T. T. (2025). Construction of Islamic education based on Islamic boarding schools: A case study at Al-Manar Muhammadiyah Modern Islamic Boarding School in South Sumatra. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 22(1), 195–214. <https://doi.org/10.14421/jpai.v22i1.11044>
- Franco, V. G., Castillo, M. A. S., Castro, S. B. E., Hernández, L. F. B., & Estrada, D. Y. R. (2025). University students' perception of their academic self-regulation process. *Andamios*, 22(58), 359–382. <https://doi.org/10.29092/uacm.v22i58.1195>
- Greene, J. A. (2017). *Self-regulation in education*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315537450>
- Hamari, J., & Keronen, L. (2022). Why do people play games? A meta-analysis. *International Journal of Information Management*, 55, 102151. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2022.102151>
- Hawkes, N. (2023). Values-based education: A transferable ethical education. In *Springer international handbooks of education* (pp. 397–411). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-24420-9_21
- Hidayat, R., & Nurhayati, S. (2023). Religiusitas Islam sebagai moderator antara intensitas gaming dan prokrastinasi akademik mahasiswa. *Jurnal Psikologi Islam dan Budaya*, 6(1), 45–62.

- Iqbal, M., Farhan, M., & Zulkarnain, A. (2023). Moderate gaming and cognitive skills: A study on undergraduate students in Indonesia. *Heliyon*, 9(4), e14872. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e14872>
- Junaštíková, J. (2024). Self-regulation of learning in the context of modern technology: A review of empirical studies. *Interactive Technology and Smart Education*, 21(2), 270–291. <https://doi.org/10.1108/ITSE-02-2023-0030>
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. SAGE Publications.
- Liu, W., & Lin, X. (2024). The theory of international student development. *Intercultural Education*, 35(2), 208–223. <https://doi.org/10.1080/14675986.2024.2314395>
- Mariyono, D. (2025). Forming multicultural entrepreneurs attitudes (MEA): Insights from Islamic boarding school. *The Bottom Line*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1108/BL-03-2024-0030>
- McNeely, I. F. (2024). Student development theory and the transformation of student affairs in the 1970s. *History of Education Quarterly*, 64(1), 66–87. <https://doi.org/10.1017/heq.2023.39>
- Merriam, S. B., & Tisdell, E. J. (2016). *Qualitative research: A guide to design and implementation* (4th ed.). Jossey-Bass.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Mispani, M., Setiawan, A., Choirudin, C., Maba, A. P., Darmayanti, R., Karim, S., & Subandi. (2025). Transformational management of Islamic higher education: A case study of a Nahdlatul Ulama-affiliated university in enhancing academic quality and global competitiveness. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 280–295. <https://doi.org/10.31538/nzh.v9i1.294>
- Muhaimin. (2023). *Paradigma pendidikan Islam: Upaya mengefektifkan pendidikan agama Islam di sekolah* (Edisi revisi). Remaja Rosdakarya.
- Newzoo. (2024). *Global games market report 2024*. Newzoo BV.
- Noor, H., Murdan, M., Muhdi, M., Susilawati, E., Kartika, G. N. M. R., & Suraijiah. (2026). Beyond ritual practice: Moral value internalization through dawn halaqah in Islamic boarding schools. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 93–108. <https://doi.org/10.31538/NZH.V9I1.262>
- Palalas, A., & Doran, M. (2023). Digital wellness framework for online learning. *Canadian Journal of Learning and Technology*, 49(3). <https://doi.org/10.21432/cjlt28581>
- Parveen, A., Jan, S., Rasool, I., Waseem, R., & Bhat, R. A. (2023). Self-regulated learning. In *Handbook of research on redesigning teaching, learning, and*

- assessment in the digital era* (pp. 388–414). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-8292-6.ch020>
- Ramadhani, F., & Kusuma, A. P. (2022). Intensitas bermain game online dan prokrastinasi akademik pada mahasiswa semester akhir perguruan tinggi di Jawa Timur. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 13(2), 112–127.
- Santoso, B., & Wijaya, R. (2022). Pola kehidupan mahasiswa kos dan pengaruhnya terhadap prestasi akademik: Studi di perguruan tinggi Jawa Timur. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(1), 23–41.
- Syauqi, M. L., Ghozali, M. Y., Khairah, R., Nurzen, K., Muksin, A., Romdhon, M. R., Prasetiawan, A. Y., Rezi, M., Sayska, D. S., & Muftadin, D. (2025). Embedding Islamic values in higher education: Trends, practices, and future research agenda. *Research Journal in Advanced Humanities*, 6(4). <https://doi.org/10.58256/sfz8ag27>
- Weber, P. M., Kammerl, R., & Schiefner-Rohs, M. (2025). What does digital well-being mean for school development? A theoretical review with perspectives on digital inequality. *Education Sciences*, 15(8), 948. <https://doi.org/10.3390/educsci15080948>
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). SAGE Publications.
- Zhao, Y., Zhao, G., Wang, Z., & Zhou, R. (2021). Problematic gaming and academic performance: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 33(4), 1749–1778. <https://doi.org/10.1007/s10648-021-09591-6>