

**DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PELAKSANAAN IBADAH
SHALAT MAHASISWA FAKULTAS DAKWAH
DAN KOMUNIKASI UIN AR-RANIRY**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**M. MUZHAR EFENDI
NIM. 160403065**

**Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Prodi Manajemen Dakwah**



**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2020 M / 1441 H**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Ar-Raniry Banda Aceh Sebagai Salah Satu
Syarat Untuk Memperoleh Gelar (S-1)
Dalam Ilmu Manajemen Dakwah**

Oleh:

**M. MUZHAR EFENDI
NIM. 160403065**

**Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Prodi Manajemen Dakwah**

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

**Sakdiah, S.Ag, M.Ag
NIP.197307132008012007**

**Raihan, S.Sos.I, MA
NIP.198111072006042003**

SKRIPSI

DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PELAKSANAAN IBADAH
SHALAT MAHASISWA FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY

Diajukan Oleh:

M. MUZHAR EFENDI
NIM. 160403065

Pada Hari / Tanggal
Senin, 1 Februari 2021 M
19 Jumadil Akhir 1442 H

Di
Darussalam-Banda Aceh
Panitia Sidang Munaqasyah:

Ketua


Sakdiah, S.Ag, M.Ag
NIP. 197307132008012007

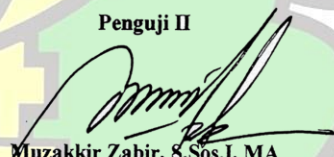
Sekretaris


Raihan, S.Sos.I., MA
NIP. 198111072006042003

Penguji I


Fakhruddin, SE, MM
NIP. 196406162014111002

Penguji II


Muzakkir Zabir, S.Sos.I, MA
NIDN. 2110109101

AR - RANIRY

Mengetahui

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Ar-Raniry,




Dr. Fakhri, S.Sos., MA.
NIP. 196411291998031001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Nama : M. Muzhar Efendi
NIM : 160403065
Jenjang : Strata 1 (S-1)
Prodi / Fakultas : Manajemen Dakwah / Dakwah dan Komunikasi

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini yang berjudul “Dampak Game Online terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-raniry” adalah benar keasliannya, dan tidak ada karya yang pernah ditulis dalam menyelesaikan jenjang studi di perguruan tinggi manapun dan sepengetahuan saya juga tidak pernah melakukan plagiat terhadap karya orang lain. Apabila terdapat tuntutan dan terbukti melakukan plagiasi terhadap karya orang lain saya siap dikenakan sanksi sesuai yang berlaku di Fakultas Dakwah dan komunikasi.



Banda Aceh, 2 Desember 2020
Yang Menyatakan,


M. Muzhar Efendi

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

ABSTRAK

Game online merupakan salah satu permainan yang didukung oleh media internet. Seiring dengan perkembangan teknologi, internet memiliki jaringan yang semakin meluas dan berkembang dengan sangat pesat. Dari perkembangan tersebut, media internet memiliki dampak positif dan negatifnya tergantung pada bagaimana tiap para individu dapat memanfaatkan fasilitas internet tersebut. Bermain game online kini banyak dilakukan oleh Sebagian besar masyarakat di Indonesia. Tidak terkecuali dengan mahasiswa. Sebagian mahasiswa lebih memilih kegiatan untuk menghibur mereka dengan bermain game online. Dari kegiatan tersebut mahasiswa sering meninggalkan tugasnya sehari-hari termasuk dalam pengamalan ibadah shalat. Tujuh tahun merupakan awal usia untuk melaksanakan shalat. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yang bermain game online pada gadget masing-masing. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana dampak positif game online terhadap pelaksanaan ibadah shalat, dan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap rajin/malasnya dalam mengamalkan ibadah shalat, serta untuk mengetahui pengaruh game online terhadap ketepatan waktu dalam melaksanakan ibadah shalat pada mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan naturalistik untuk mencari dan menemukan pemahaman tentang fenomena yang terjadi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Wawancara, Observasi dan Dokumentasi. Hasil penelitian yang diperoleh dari lapangan menunjukkan dari 10 mahasiswa yang bermain game online yang berdampak positif adalah melatih fokus para pemain sekaligus bisa berbahasa inggris saat berjumpa teman bermain dari negara luar saat berbicara menggunakan Bahasa inggris, sedangkan dampak negatif dari game online adalah ketagihan bermain game online sehingga lalai akan shalat dan mengganggu fokus dalam melaksanakan ibadah shalat, serta upaya yang dilakukan untuk meminimalisir dampak game online terhadap ibadah adalah perlu adanya bimbingan dari orang tua, pemerintah dan masyarakat kepada pecandu game online.

جامعة الرانيري

Kata Kunci : Dampak, Game Online, Pelaksanaan, Ibadah Shalat

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puja dan puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul :**Dampak Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Mahasiswa Fakultas Dakwah Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-raniry**

Shalawat dan salam penulis hadiahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Saw sebagai pembawa rahmat, petunjuk dan nikmat kepada manusia yang telah mengeluarkan manusia dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang dan kaya akan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini dan semoga kita mendapatkan syafaatnya di yaumul akhir nanti.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk dapat menyelesaikan pendidikan strata 1 (S1) Fakultas Dakwah dan Komunikasi Jurusan Manajemen Dakwah pada Universitas UIN Ar-Raniry. Selama mengerjakan skripsi ini hingga selesainya, penulis banyak menerima bantuan, bimbingan dan dukungan baik secara moril maupun materil. Dalam kesempatan ini, izinkan penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ayahanda Alm. Arsa'at dan Ibunda Muhani b yang telah mendidik, memotivasi dan selalu memberi dukungan baik berupa moril maupun materil serta telah berjuang untuk penulis sehingga bisa mengenyam pendidikan di perguruan tinggi.

2. Bapak Dr. Fakhri, S.Sos.,MA selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri ar-Raniry.
3. Ibu Sakdiah, S.Ag., M.Ag. selaku pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu serta memberikan motivasi kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Raihan, S.Sos.I., MA selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu serta memberikan motivasi kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Ucapan terimakasih penulis kepada Saudara Muhammad Reza Fahlevi yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam membantu penulis serta member motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Sahabat-sahabat tersayang, Safna, Indah, Yona, Rizki, Ricki yang selalu mensupport, menghibur dan memberi motivasi kepada penulis selama ini.
7. Teman-teman satu jurusan Manajemen Dakwah leting 2016 yang telah memberi motivasi penuh kepada penulis. Maupun teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah memberi support bagi penulis.

Tiada kata yang dapat melukiskan rasa syukur dan terima kasih kepada semua yang telah memberikan motivasi, sehingga penulisan skripsi ini selesai. Penulis menyadari, karya tulis ilmiah ini masih jauh dari kata sempurna, harap penulis kepada pembaca agar memberi kritik dan saran

konstruktif guna perbaikan yang akan datang. Akhir kata, hanya kepada Allah kita berserah diri, mudah-mudahan semua mendapat ridha-Nya.Amin ya Rabbal ‘Alamin.

Banda Aceh, 2 Desember 2020
Penulis,

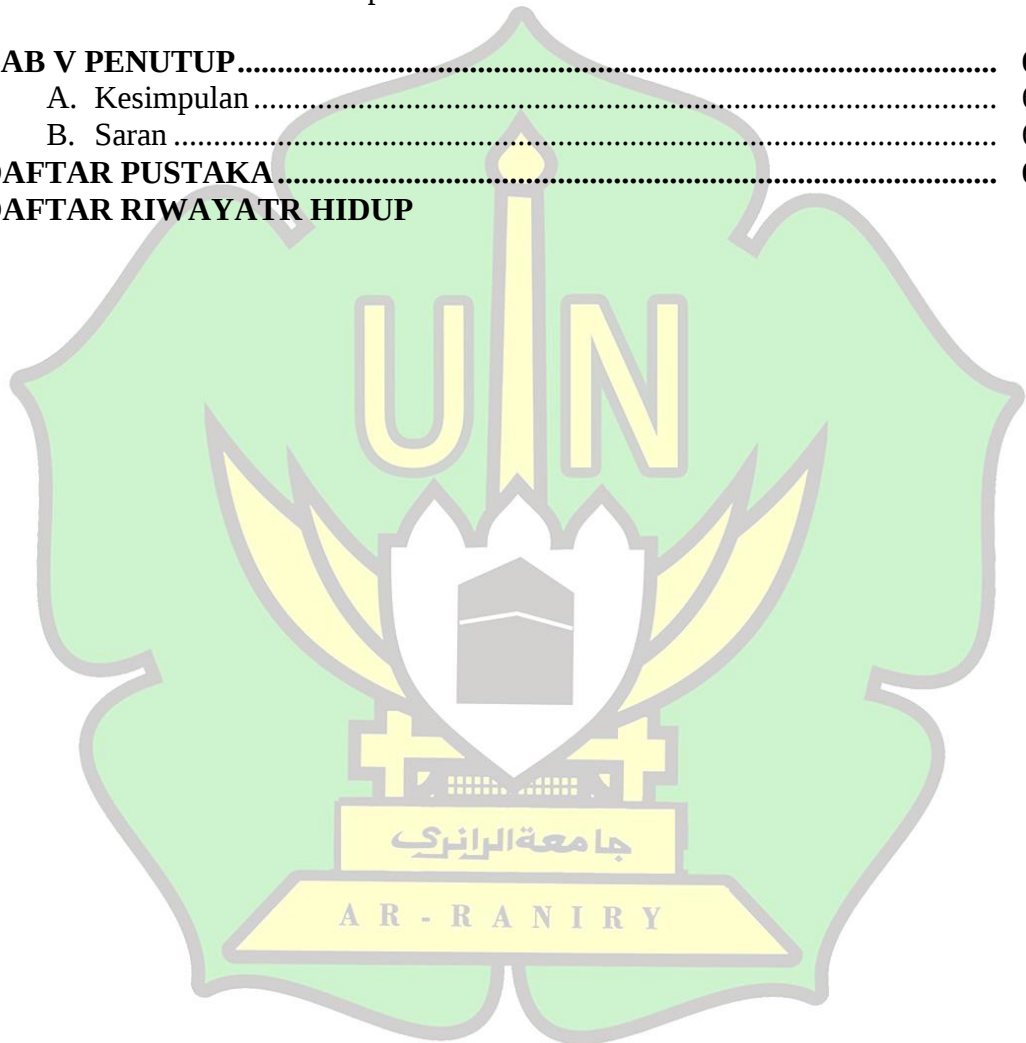
M. Muzhar Efendi



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN SIDANG	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Penjelasan Istilah.....	7
F. Penelitian Sebelumnya.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Konsep Game Online.....	9
1. Pengertian Game.....	9
2. Macam-Macam Game.....	16
3. Perkembangan Game Online.....	16
4. Genre Game Online.....	17
B. Dampak Positif Game Online.....	18
C. Dampak Negatif Game Online.....	20
D. Pelaksanaan Ibadah Shalat.....	22
1. Pengertian Ibadah Shalat.....	22
E. Hukum Meninggalkan Shalat.....	34
F. Mahasiswa.....	34
1. Pengertian Mahasiswa.....	34
2. Karakteristik Perkembangan Mahasiswa.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Pendekatan Penelitian.....	38
B. Subjek Penelitian.....	40
1. Subjek.....	40
C. Teknik Pengumpulan Data.....	41
1. Observasi.....	41
2. Wawancara.....	41
3. Dokumentasi.....	42
D. Teknik Analisis Data.....	42
1. Pengumpulan Data.....	43
2. Reduksi Data.....	44
3. Penyajian Data.....	44
4. Penarikan Kesimpulan.....	45

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
A. Gambaran Umum Fakultas Dakwah dan Komunikasi	46
B. Dampak Positif Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat	52
C. Dampak Negatif Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat	57
D. Upaya Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-raniry dalam Meminimalisir Dampak Negatif Game Online terhadap Ibadah Shalat	62
BAB V PENUTUP	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69
DAFTAR RIWAYATR HIDUP	



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang maju begitu pesat di awal tahun 1970-1980 membuat sistem komunikasi dan komputer berkembang begitu cepat. Ini terjadi karena perkembangan elektronika dengan penemuan-penemuannya yang sangat menakjubkan. Hal ini membuat dunia industri berlomba untuk memproduksi secara massal. Perkembangan dunia komunikasi dan komputer menjadi satu sehingga membentuk suatu cabang ilmu baru yang sering dikenal dengan istilah internet.¹

Internet berasal dari kata *Interconnected Network* yang berarti hubungan dari beragam jaringan komputer di dunia yang saling integrasi membentuk suatu komunikasi global. Internet merupakan gabungan dari berbagai LAN dan WAN yang berada diseluruh jaringan komputer diseluruh dunia, sehingga terbentuk jaringan dengan skala yang lebih luas dan global. Internet merupakan ikon dari perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini. Sehingga, hal ini membuat setiap individu terus berusaha agar dapat mengikuti setiap perkembangan teknologi yang ada, maka pengetahuan semakin bertambah dan maju seiring perkembangan zaman. Mulai dari perkantoran hingga kesekolah-sekolah, kini berusaha menggunakan kecanggihan internet untuk melakukan kegiatan sehari-hari. Apalagi sekarang banyak warung internet dan *game center* yang menjadikan pusat bermain anak muda.

¹ Jonathan Lukas, *Jaringan Komputer* (Cet. 1; Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), hal.2.

Terbentuknya suatu jaringan tentunya memerlukan yang namanya komputer yang akan digunakan sebagai alat komunikasi. Komputer berasal dari bahasa latin yaitu *computare* yang berarti menghitung (*to compute*), karena pada awalnya komputer pertama yang dirancang digunakan untuk keperluan perhitungan. Inspirasinya diambil dari alat hitung tertua bernama “*Abaccus*” (300 SM) atau lebih dikenal dengan *sipoa* yang berasal dari negeri Cina.² Komputer rasanya kurang lengkap jika tidak disertai dengan sesi bermain games, demikian juga ketika kita serta beraktivitas diinternet. Kita akan menjumpai berbagai situs yang akan menawarkan permainan komputer secara online, bahkan beberapa situs secara khusus hadir untuk memberikan layanan game online tersebut.³ Selain itu, Jasa Internet dapat membantu para pelajar diindonesia untuk mencari informasi apapun dari seluruh dunia.

Di zaman yang modern ini, game online sudah tidak asing lagi ditelinga kaum remaja. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronika atau yang kita sering sebut dengan game online sudah menjamur dimana-mana. Hal ini didukung dengan banyaknya game center dilingkungan sekitar, yang menawarkan harga yang terjangkau pada kaum remaja. Game center tidak seperti warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak daripada warnet. Inilah yang membuat *game center* hampir selalu rame dikunjungi, bukan hanya game

² Melwin Syafizal, *Pengantar Jaringan Komputer*(Edisi 1: Yogyakarta: CV. Andi Offset,2005), hal.7.

³ Jasmadi, *Panduan Praktis Menggunakan Fasilitas Internet: Surfing, Email, SMS, Chating, E-Card, Dan Download* Edisi I (Yogyakarta:CV. Andi Offset,2004), hal.80.

centeryang populer. Akan tetapi, gadget/smartphone juga yang semakin canggih dan begitu banyak menawarkan game, baik game onlinemaupun yang offline.⁴

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refresing. Game online adalah permainan berbasis elektronik dan visual. Game online dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata pun lelah dan terasa kering.

Game saat ini tidak seperti game saat terdahulu, jika dulu game hanya bisa maksimal dimainkan oleh dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, game bisa dimainkan 100 orang lebih sekaligus dalam waktu yang bersamaan. Walaupun game ditunjukkan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa yang memainkannya, bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain game.

Pemain game online biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, Mahasiswa, bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering memainkan game online, akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan bermain game online akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Bahkan game online membawa dampak besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisai dalam game online dengan pemain lainnya. Namun, game online

⁴ Rizki Ichwan Faozami, "Makalah Tentang Game". Official Website Of Riki Ichwan Faozami. [Http://Rif03.Blogspot.Co.Id/2003/04/Makalah-Tentang-Game.Html](http://Rif03.Blogspot.Co.Id/2003/04/Makalah-Tentang-Game.Html) Diakses Tgl 19 Oktober 2019

kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.⁵

Oleh sebab itu, banyak remaja yang menyisipkan uang sakunya untuk memainkan game online, hingga berjam-jam dan lama-kelamaan akan menjadi kecanduan. Akibatnya, remaja melupakan banyak hal yang lebih penting seperti belajar, beribadah, bahkan kesehatannya sendiri.

Sebagaimana disebutkan didalam Al-quran bahwa isi dunia ini hanya lah permainan dan senda gurau, sebagaimana yang telah dijelaskan dalam surah muhammad/47:36 :

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهُوَ وَإِنْ تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجُورَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ

Artinya : *Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurai. Dan jika kamu beriman serta bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu.*⁶(QS. Muhammad:36)

Dari ayat tersebut jelaslah bahwa manusia pada dasarnya senang akan permainan. Tidak terkecuali dengan bermain game online yang dinikmati oleh sebagian masyarakat.

Fenomena diatas juga terjadi pada mahasiswa di Fakultas Dakwah dan Komunikasi bahwa banyak Mahasiswa-mahasiswa yang memainkan game online tanpa sadar bahwa dia telah melalaikan waktu untuk melaksanakan hal hal yang seharusnya dilakukan seperti : pergi membaca di perpustakaan, mengerjakan tugas kuliah dan melaksanakan ibadah shalat dan lain sebagainya.

⁵ Faozani Z, "Karya Ilmiah Tentang Game Online". Official Website Pf Faozani Z, [Http://Faozani-15.Blogspot.Co.Id/2013/11/Karya-Ilmiah-Tentang-Game-Online_1565.Html](http://Faozani-15.Blogspot.Co.Id/2013/11/Karya-Ilmiah-Tentang-Game-Online_1565.Html) diakses tgl 19 Oktober 2019

⁶ Terjemahan Departemen Agama RI tahun 2016

Disini peneliti memperhatikan fenomena game online beserta dampak-dampaknya yang saat ini sangat marak di khalayak Mahasiswa. Maka peneliti ingin mengetahui lebih dalam **“Dampak Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Mahasiswa FDK Uin Ar-Raniry.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mengambil pokok permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana dampak positif game online terhadap pelaksanaan ibadah shalat pada mahasiswa FDK UIN Ar-raniry?
2. Bagaimana dampak negatif game online terhadap pelaksanaan ibadah shalat pada mahasiswa FDK UIN Ar-raniry?
3. Bagaimana upaya Mahasiswa Fakultas Dakwah UIN Ar-raniry dalam meminimalisir dampak negatif game online terhadap ibadah shalat?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dampak game online terhadap pelaksanaan ibadah shalat pada mahasiswa FDK UIN Ar-raniry.
2. Untuk mengetahui pengaruh game online terhadap rajin/malasnya dalam mengamalkan ibadah shalat pada mahasiswa FDK UIN Ar-raniry.
3. Untuk mengetahui pengaruh game online terhadap ketepatan waktu dalam melaksanakan ibadah shalat pada mahasiswa FDK UIN Ar-raniry.

D. Manfaat Penelitian

a. Teoritis

1. Dapat meningkatkan pemahaman, wawasan dan meningkatkan pengetahuan tentang game online dan pelaksanaan shalat yang benar bagi pembaca.
2. Dapat dijadikan bahan bacaan atau bahan referensi bagi semua pihak, khususnya bagi mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang suka terhadap game online.

b. Praktis

1. Untuk menambahkan wawasan keilmuan bagi peneliti tentang game online dan pelaksanaan shalat yang benar
2. Menjadi bahan informasi bagi mahasiswa melihat permasalahan tentang game online dan pelaksanaan shalat yang benar

E. Penjelasan Istilah

1. Dampak

Dampak adalah akibat, imbas atau pengaruh yang terjadi (baik itu negatif atau positif) dari sebuah tindakan yang dilakukan oleh satu / sekelompok orang yang melakukan kegiatan tertentu.

2. Game Online

Game online adalah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain game terhubung dengan jaringan internet.

3. Pelaksanaan

Pelaksanaan adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci, implementasi biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap siap..

4. Ibadah shalat

Ibadah shalat adalah ibadah yang sangat penting, sehingga dalam rukun Islam ibadah shalat ini menempati nomor dua setelah syahadat. Selain itu, shalat adalah suatu bentuk bukti pengabdian diri kita kepada Allah Dzat Yang Maha Kuasa.

F. Penelitian Sebelumnya

Sebelum mengadakan penelitian ini terlebih dulu dilakukan tinjauan pustaka untuk mengetahui apakah penelitian dibidang yang sama sudah dilakukan penelitian atau belum sekaligus untuk menghindari penjiplakan dalam penelitian ini.

Fitria yusnita (105070002328) mahasiswi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta tahun 2009 menulis tentang *“Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Kompetensi Sosial”*. Penelitian yang dilakukan memiliki subjek utamanya yaitu remaja dengan menggunakan metodologi penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen.

Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya tersebut adalah tujuan yang dicari yaitu Fitria mencari tahu hubungan antara intensitas bermain game online dengan kompetensi sosialnya. menurutnya bermain game online akan berefek negatif dan dengan intensitas bermain game online yang

tinggi maka efek negatif tersebut akan berpengaruh pada hubungan sosial dengan orang lain menjadi rendah dan merubah perilaku individu menjadi lebih tertutup.

Sedangkan penelitian yang saya lakukan memiliki subjek yaitu mahasiswa dan tujuan penelitian ini adalah mencari tahu bagaimana dampak game online terhadap pelaksanaan ibadah shalat, dengan berfokus pada rajin dan malasnya mengamalkan shalat, ketepatan waktu dan kekhusyu'an shalatnya.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep Game Online

1. Pengertian Game

Secara bahasa, game berasal dari bahasa Inggris yaitu games yang artinya permainan. Dalam bahasan ini, permainan adalah sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer atau laptop, gadget/smartphone dan konsol. Sedangkan secara terminologi Game Online berasal dari dua kata, yaitu game dan online. Game adalah permainan dan online adalah terhubung dengan internet. Game adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau kesenangan, yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (kamus Macmillan).

Selain itu, game membawa arti sebuah kontes, fisik, dan mental, menurut aturan tertentu untuk sebagai hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Sedangkan dalam Wikipedia game online adalah *“video game is an electronic game that involves human interaction with a user interface to generate visual feedback on a video device”* (game adalah sebuah permainan elektronik yang melibatkan interaksi antara pemain dengan interface game untuk menghasilkan efek umpan balik secara visual pada perangkat video).

Menurut Eddy Liem (Direktur Indonesia Games) sebuah komunitas pecinta games di Indonesia, mengemukakan bahwa game online adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan secara online (via internet), bisa menggunakan PC (*Personal Computer*) atau konsol seperti PS2 dan sejenisnya.

Antonim Tri Setio menyimpulkan game online adalah game atau permainan yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya,⁷ yang memainkan game yang sama.⁸

Game atau permainan ini tidak sembarang, dimana didalamnya terdapat berbagai aturan yang harus dipahami oleh penggunanya. Dalam game juga perlu adanya skenario agar alur permainannya jelas dan terarah. Skenario disini bisa meliputi setting map, level, alur cerita, bahkan efek yang ada dalam game.

a. Tahap Perkembangan Game

Bermain memiliki tahap perkembangan yang sesuai dengan psikologi perkembangan, antara lain :

1) Tahap Eksplorasi

Yaitu tahap permainan dimana individu yang berusia tiga bulan, menggunakan kemampuan indera penglihatannya untuk melakukan usaha acak untuk menggapai benda yang diarahkan kepadanya dan diraih oleh tangannya. Kemudian menggunakan tangan dan kakinya untuk merangkak atau berjalan dan mulai memperhatikan apa saja yang berada dalam jarak jangkauannya.

2) Tahap Permainan

Dimulai pada usia dua tahun pertama sampai lima tahun. Setelah anak mengeksplorasi yang berada di sekitarnya, anak kemudian membayangkan

⁸Antonim Tri Setio Nugroho, “*Definisi Game Dan Jenis-Jenisnya*”, Official Website Of Antonim Tri Setio Nugroho. [Http://Chikhungunya.Wordpress.Com/2011/05/06/Definisi-Game-Dan-Jenis-Jenisnya](http://Chikhungunya.Wordpress.Com/2011/05/06/Definisi-Game-Dan-Jenis-Jenisnya) diakses tgl 19 Oktober 2019

bahwa benda-benda atau mainan tersebut memiliki sifat hidup, dapat bergerak dan berbicara. Ini terjadi pada usia 2-3 tahun. Dengan semakin berkembangnya kecerdasan anak, mereka tidak lagi menganggap benda mati sebagai sesuatu yang hidup dan hal ini mengurangi minatnya pada mainan, melainkan lebih kepada permainan yang tidak hanya dilakukan secara sendirian namun membutuhkan orang lain.

3) Tahap Bermain

Setelah memasuki masa sekolah, jenis permainan mereka sangat beragam. Semula, mereka meneruskan bermain dengan barang mainan, terutama pada saat mereka sendirian. Namun setelah itu mereka tertarik dengan permainan yang lebih matang dan dapat dimainkan dengan dirinya dan teman-temannya.

4) Tahap Melamun

Semakin mendekati masa puber, mereka mulai kehilangan minat bermain dalam permainan yang sebelumnya disenangi dan banyak menghabiskan waktunya untuk melamun.

b. Ciri-ciri Esensial Game (Permainan)

Secara singkat, ciri-ciri yang paling mendasar mengenai game adalah:⁹

1) Reframing (memberikan isyarat)

Yaitu orang saling memberikan isyaratnya (baik berupa senyuman, mengangkat tangan, dan intonasi yang lain). Bentuk komunikasi seperti ini dilakukan pada anak usia satu tahun pertama.

⁹Haditono, dkk., *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*, hal.134.

2) Reversal (Pemutarbalikan)

Dalam permainan, maka realita dapat diputarbalikan oleh anak. Seperti contoh dalam permainan peran, anak dapat memutar-balik kehidupan nyata menjadi tidak nyata dan sebaliknya.

3) AbstraksiPrototype

Yaitu permainan bukan merupakan suatu imitasi kejadian sehari-hari, melainkan hanya ditirukan beberapa tingkah laku saja mengenai kehidupan dari kehidupan nyata tersebut.

4) Tema dan Variasi

Game selalu memiliki suatu variasi mengenai suatu tema. Ada suatu tema pokok yang kemudian dipikirkan dan diperagakan aspek-aspek baru di sekitar tema tersebut.

c. Teori Permainan

Teori permainan (game) pertama kali ditemukan oleh sekelompok ahli Matematika pada tahun 1944 yang dikemukakan oleh John von Neumann and Oscar Morgenstern yang berisi: *"Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan*

*bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi”.*¹⁰

d. Teori Dasar Game

Game memiliki teori-teori dasar sebagai berikut:¹¹

1) Teori Atavistic

Menurut Stanley Hall dalam Munawar bahwa permainan yang dilakukan anak adalah warisan, dan kebiasaan nenek moyang yang bersifat turun-temurun, dengan demikian kegiatan tersebut hanya merupakan pengulangan kembali dari yang dilakukan nenek moyang berabad-abad lalu.

2) Teori Pengosongan

Menurut Herbert Spencer, dikatakan bahwa kegiatan bermain dilakukan karena anak memiliki kelebihan tenaga sebab jika tidak dilepaskan atau dikosongkan adanya kelebihan tenaga itu, akan mengganggu kejiwaan anak. Maka cara menghilangkannya dengan melakukan bermain.

3) Teori Persiapan

Menurut Karl Groos dan Maria Montessori anak-anak yang bermain memiliki suatu pendapat untuk keperluan kehidupannya kelak.

4) Teori Menurut Ilmu Jiwa Dalam

Menurut Sigmund Freud dan Adler, permainan adalah dorongan kejiwaan sebagai ekspresi dari keinginannya untuk menang dan berkuasa. Sehingga

¹⁰“Dasar-dasar Teori Permainan/Game, Pengertian dan Macam-macam Teori”, artikel diakses pada tanggal 19 Oktober 2019 dari <http://tutorialkuliah.blogspot.com/2009/05/dasar-dasar-teori-permainan-game.html>

¹¹Ahmadi dan Sholeh, Psikologi Perkembangan, hal. 107.

permainan merupakan sarana untuk menyalurkan kompleks-kompleks terdesak yang ada pada alam bawah sadar dalam jiwa seseorang.

e. Teori Game Menurut Tokoh Psikologi

Psikologi memiliki pandangan tersendiri tentang teori game dan dikemukakan oleh beberapa tokoh psikologi antara lain:¹²

1) Sigmund Freud (Austria/England)

Menurut pendekatan psikologinya yaitu psikologi analisis, game berfungsi untuk mengekspresikan dorongan impulsif sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak. Bentuk kegiatan game yang ditunjukan berupa bermain fantasi dan imajinasi dalam sosiodrama atau pada saat bermain sendiri.

Menurut Freud, melalui bermain dan berfantasi anak dapat mengemukakan harapan-harapan dan konflik serta pengalaman yang tidak dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata, contoh, anak main perang-perangan untuk meng- ekspresikan dirinya, anak yang meninju boneka dan pura-pura bertarung untuk menunjukkan kekesalannya.

2) Jean Piaget (Swiss)

Game mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf, serta mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa yang

¹²Haditono, dkk., *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*, hal. 131-132.

akan datang. Berkaitan dengan itu pula otak yang aktif adalah kondisi yang sangat baik untuk menerima pelajaran.

3) Johan Huizinga

Game adalah hal dasar yang membedakan manusia dengan hewan. Melalui kegiatan game tersebut terpancar kebudayaan suatu bangsa.

4) Ljublinskaja (psikolog Rusia)

Menyatakan bahwa game merupakan pencerminan realitas sebagai bentuk awal untuk memperoleh pengetahuan. Dengan demikian, jelaslah bahwa pendapat mengenai game ditentukan oleh kebudayaan.

2. Macam-macam Game

Berdasarkan sifatnya game (permainan) dapat dibedakan menjadi:

- a. Permainan gerak atau disebut juga permainan fungsi yakni: permainan yang dilaksanakan dengan gerakan-gerakan, dengan tujuan untuk melatih fungsi organ tubuh dan melatih panca indera.
- b. Permainan fantasi atau peran, yakni seseorang melakukan permainan karena dipengaruhi oleh fantasinya. Ia memerankan suatu kegiatan, seolah-olah sungguhan.
- c. Permainan receptive (menerima), yakni seseorang yang mengadakan permainan berdasarkan atas rangsangan yang diterima dari luar baik melalui cerita atau gambar serta kegiatan lain.
- d. Permainan bentuk yakni anak mencoba membentuk (konstruksi) suatu karya atau juga merusak (destruktif) suatu karya yang ada, karena ingin tahu dan ingin mengubahnya

3. Perkembangan Game Online

Teknologi game online berawal dari penemuan metode networking computer tahun 1970-an oleh militer Amerika. Pada game online ini pertama kali menggunakan jaringan LAN atau Local Area Network tetapi sesuai dengan perkembangan teknologi akhirnya game online menggunakan jaringan yang lebih luas lagi seperti www atau world wide web atau yang lebih dikenal dengan internet yang bisa diakses dengan menggunakan nirkabel.

4. Genre Game Online

Genre game online adalah jenis-jenis game ditinjau dari cara memainkannya. Contoh-contoh genre tersebut yaitu:¹³

- a. Cross Platform Online, merupakan game yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda, misalnya saja need for speed undercover dan GTA V yang dapat dimainkan secara online dari PC, mobile phone/gadget.
- b. First Person Shooter (FPS), sesuai judulnya game ini mengambil pandangan orang pertama pada gamenya. Seolah-olah kita sendiri yang berada pada game tersebut, kebanyakan game ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia game jenis ini sering disebut game tembak-tembakan). Contohnya adalah Counter-Strike.
- c. Real Time Strategy, merupakan game yang pemainnya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak

¹³Adhyatman Prabowo, "Jenis-jenis Game Ditinjau dari Cara Memainkan" artikel diakses pada tanggal 19 Oktober 2019 dari <http://geghans.blogspot.com/2010/02/jenis-jenis-atau-genre-games-online.html>

hanya satu karakter saja tetapi banyak karakter. Contohnya game DOTA merupakan singkatan dari Defense of the Ancient.¹⁴

B. Dampak Positif Game Online

Dampak positif Game Online antara lain adalah sebagai berikut:¹⁵.

1. Dapat membuat orang menjadi pintar

Penelitian di manchester University dan Central Lanchashire Univerty membuktikan bahwa gamer yang bermain game 18 jam per minggu memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata setara dengan kemampuan atlet

2. Meningkatkan konsentrasi

Dr. Jo Bryce, Kepala penelitian di suatu Universitas di Inggris menemukan bahwa gamer sejati punya daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menuntaskan beberapa tugas.

3. Ketajaman mata lebih cepat

Penelitian di Rochester University mengungkapkan bahwa mahasiswa yang memainkan game action secara teratur memiliki ketajaman mata yang lebih cepat daripada mereka yang tidak terbiasa bermain game.

4. Meningkatkan kinerja otak dan memacu otak dalam menerima cerita

Sama halnya dengan belajar, bermain game yang tidak berlebihan dapat meningkatkan kinerja otak bahkan memiliki kapasitas jenuh yang lebih sedikit dibandingkan dengan belajar dan membaca buku.

¹⁴Mutia Sulisetyani, "*Game Berbasis Jaringan*", Official Website Of Mutia Sulisetyani. [Http://Mutiasulisetyani.Blogspot.Co.Id/2016/06/Game-Berbasis-Jaringan.Hmtl](http://Mutiasulisetyani.Blogspot.Co.Id/2016/06/Game-Berbasis-Jaringan.Hmtl) diakses tgl 19 October 2019

¹⁵"Penelitian Manfaat Bermain Game" artikel diakses pada 26 juni,dari: http://ligagame.com/index.php?option=com_content&viewe&id=513&Itemid.html.

5. Meningkatkan kemampuan membaca

Psikolog di Finland University menyatakan bahwa video game bisa membantu mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan baca mereka. Jadi, keluhan soal bermain game yang dapat menurunkan budaya membaca tidaklah beralasan.

6. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris

Riset di Indonesia membuktikan bahwa banyak pria yang mahir bahasa Inggris di sekolah maupun Universitas tanpa melalui kursus adalah mereka yang suka bermain game.

7. Membantu bersosialisasi

Beberapa profesor Loyola University, Chicago telah mengadakan penelitian dan menurut mereka game online dapat menumbuhkan interaksi sosial yang menentang stereotip gamer yang terisolasi, friendship, brotherhood, organisasi (guild), menghadapi conflict bersama (guild wars), managing people (jika mengalami guild leader), control emosi dan politik

8. Mengusir Stres

Para peneliti di Indiana University menjelaskan bahwa bermain game dapat mengendurkan ketegangan saraf.

9. Memulihkan kondisi tubuh

Dr. Mark Griffita, psikolog di Nottingham Trent University melakukan penelitian sejauh mana manfaat game dalam terapi fisik.

10. Melatih kemampuan berdagang

Meningkatkan kecepatan dalam mengetik, karna beberapa game online mengharuskan player untuk mengetik ketika berkomunikasi dengan lawan bicara. Adapun dampak positif lainnya dapat diuraikan sebagai berikut:¹⁶

- a. Melalui jaringan internet, memungkinkan pemain untuk melakukan sosialisasi virtual tanpa dibatasi ruang dan waktu
- b. Game online seringkali menuntut pemainnya untuk menyusun strategi dalam waktu singkat sehingga permainan yang tepat dapat melatih respon dan kecepatan berpikir seseorang.
- c. Game online jika dimanfaatkan dapat membuka peluang bisnis dan lahan mendapatkan penghasilan tambahan.

C. Dampak Negatif Game Online

Akio Mori seorang profesor dari Tokyo's Nihon University melakukan riset mengenai dampak game online pada aktivitas otak. Dari penelitian Akio Mori tersebut dapat disimpulkan bahwa dampak negatif game terdapat dua poin penting yang antara lain:¹⁷

1. Penurunan aktivitas gelombang otak depan

Penurunan aktivitas gelombang otak depan yang memiliki peranan yang sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresivitas sehingga mereka

¹⁶“Penelitian Manfaat Bermain Game” Artikel di akses pada 26 Juni, dari : http://ligagame.com/index.php?option=com_content&task=view&id=513&Itemid.html.

¹⁷Martha Christianti, “Gambaran Suram Game Online Indonesia di Tahun 2006”, Artikel di akses pada 26 Juni 2020 dari : <http://www.ketok.com/forum/viewtopic.php?p=336>

cepat mengalami perubahan mood, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan sosial, tidak konsentrasi dan lain sebagainya.

2. Penurunan aktifitas gelombang beta

Merupakan efek jangka panjang dan tetap berlangsung meskipun gamer tidak sedang bermain game. Dengan kata lain para gamer mengalami “autonomic nervous” yaitu tubuh mengalami pengelabuan kondisi dimana sekresi adrenalin meningkat, sehingga denyut jantung tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat.

Adapun dampak negatif lainnya yaitu:¹⁸

- a. Menimbulkan efek ketagihan, yang berakibat melalaikan kehidupan nyata. Inilah masalah yang sebenarnya yang dihadapi oleh para gamer yang intinya adalah pengendalian diri.
- b. Membuat orang menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar. Ini merupakan efek karna terlalu seringnya bermain game sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya.
- c. Jika terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seseorang dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir. Pikiran akan selalu tertuju kepada game yang sering dimainkannya.
- d. Merupakan sebuah pemborosan secara waktu dan ekonomi jika game online telah menjadi candu.

¹⁸Christianti, “Gambaran Suram Game Online Indonesia di Tahun 2006”.

D. Pelaksanaan Ibadah Shalat

1. Pengertian Ibadah Shalat

Ibadah shalat adalah ibadah yang sangat penting, sehingga dalam rukun Islam ibadah shalat ini menempati nomor dua setelah syahadat. Selain itu, shalat adalah suatu bentuk bukti pengabdian diri kita kepada Allah Dzat Yang Maha Kuasa.¹⁹

Kata ibadah berasal dari kata ‘abasa, yu’aabidu, ibadatan, yang memiliki arti menyembah, mempersembahkan, tunduk, patuh, dan taat.

Sedangkan menurut Hasbi Ash Shiddiedy pengertian pengamalan ibadah adalah segala taat yang dikerjakan untuk mencapai keridhaan Allah dan menharap pahala-Nya di akhirat.

a. Shalat

Shalat menurut bahasa berarti doa. Hasbi Ash Shiddieqy dalam buku “*pedoman shalat*” juga mengatakan bahwa perkataan shalat dalam pengertian bahasa Arab ialah doa, memohon kebajikan dan pujian.²⁰ Pendapat ini didasarkan pada firman Allah SWT yaitu :



Artinya: “Ambillah zakat dari sebagian harta mereka, dengan zakat itu kamu membersihkan dan mensucikan mereka dan mendoalah untuk mereka.

¹⁹W. J. S. Poerwadarminta, “*Kamus Besar Bahasa Indonesia*”, (Jakarta: Balai Pustaka, 1985), cet. Ke-8, hal. 33.

²⁰Muhammad Hasbi Ash Shiddieqy, *Pedoman Shalat*, (Semarang : Pustaka Rizki Putra, 2001), cet. 1, hal. 39.

Sesungguhnya doa kamu itu (menjadi) ketentruman jiwa bagi mereka. Dan Allah Maha mendengar lagi maha mengetahui.” (QS. At-Taubah: 103)²¹

Adapun arti shalat menurut istilah syara', shalat ialah suatu ibadah yang dimulai dengan *takbiratul ihram* dan diakhiri dengan salam,serta dilengkapi dengan beberapa perbuatan dan ucapan.

Shalat merupakan berharap hati kepada Allah sebagai ibadat, dalam bentuk beberapa perkataan dan perbuatan, yang dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam serta menurut syarat-syarat yang telah ditentukan syara'.²²

Dalam definisi lain shalat merupakan salah satu rukun islam yang wajib dikerjakan oleh setiap muslim yang mukallaf (baligh dan berakal) baik laki-laki maupun perempuan.

Kemudian hal ihwal yang berhubungan dengan shalat itu disesuaikan dengan ketentuan yang diajarkan ataupun dicontohkan oleh Rasulullah SAW.

Pengertian shalat menurut hukum syariat seperti ucapan Imam Safi'i adalah segala ucapan dan perbuatan yang diawali dengan takhbiratul ikhram dan diakhiri dengan salam dengan syarat-syarat tertentu. Sedangkan arti shalat yang melengkapi bentuk, hakikat, dan jiwa shalat itu sendiri adalah berharap jiwa kepada Allah SWT yang mendatangkan rasa takut, yang menumbuhkan rasa kebebasan dan kekuasaan-Nya dengan khusyuk dan ikhlas di dalam beberapa ucapan dan perbuatan yang dimulai dengan takbir dan disudahi dengan salam.²³

²¹Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya*, (Bandung: PT Mutiara Qalbu Salim 2001), hal.204.

²²Moh. Rifa'I, "*Risalah Tuntunan Shalat Lengkap*", (Semarang : Toha Putra), hal. 35.

²³Muhammad Hasbi Ash Shiddiedy, *op, cit*, hal. 41.

Jadi shalat ialah mendhamirkan hajat dan keperluan kita kepada Allah yang kita sembah, dengan perkataan dan pekerjaan, atau dengan kedua-duanya. Dengan demikian, shalat tidak hanya menyembah Tuhan tetapi juga berhubungan dengan Dia, mengingat-Nya. Berserah diri, mengadu, bermohon kepada-Nya, mensucikan hati, dan memperkokoh serta meningkatkan ruhani. Sesuai dengan yang disyariatkan di dalam ajaran islam, shalat merupakan salah satu dari ibadah inti dan pokok yang dilaksanakan umat diseluruh dunia, karena didalam Islam shalat termasuk dalam kategori ibadah *khassah* (khusus) atau ibadah *mahdah* (ibadah yang ketentuannya pasti) atau murni.²⁴

Kewajiban shalat langsung ditujukan kepada Rasulullah SAW. Begitu juga Umat Islam, mereka diwajibkan untuk mengerjakan shalat, bertemu dengan Allah SWT selama lima kali sehari semalam. Meskipun demikian, Allah SWT memberikan kebebasan waktu . kapan seseorang akan melaksanakan shalat tersebut. Tentu saja dalam jangka waktu terbatas.

Dengan menjalankan shalat, kita bisa merasakan keagungan-Nya dan kekuasaan-Nya. Begitu mulia dan luhur nilainya, sehingga shalat itu pertama kali diwajibkan pada malam isra' dan mi'raj seolah-olah hal ini menunjukkan pada hakikat shalat dan seakan-akan roh kita naik kekita shalat menghadap sang Maha Pencipta untuk memperoleh tambahan iman dan takwa.²⁵ Firman Allah dalam Q.S An-Nisa 103. Yang berbunyi :

²⁴Quraish Shihab, *Panduan Shalat Bersama Quraish Shihab*, (Jakarta: Penerbit Republika, 2003), hal. 50.

²⁵Mustafa Masyhur, *Berjumpa Allah Lewat Shalat*, (Jakarta: Gema Insari Press, 2002), hal.19.

فَإِذَا قَضَيْتُمُ الصَّلَاةَ فَادْكُرُوا اللَّهَ قِيَمًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ
جُنُوبِكُمْ فَإِذَا اطْمَأْنَنْتُمْ فَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ إِنَّ الصَّلَاةَ كَانَتْ
عَلَى الْمُؤْمِنِينَ كِتَابًا مَوْفُوتًا ﴿١٠٣﴾

Artinya :Maka apabila kamu telah menyelesaikan shalat(mu), ingatlah Allah diwaktu berdiri, di waktu duduk dan di waktu berbaring. Kemudian apabila kamu telah merasa aman, maka dirikanlah shalat itu (sebagaimana biasa). Sesungguhnya shalat ituadalah fardhu yang ditentukan waktunya atas orang-orang yang beriman.(QS, An-Nisa' : 103)²⁶

Selain itu juga disebutkan dalam surah Al-Baqarah ayat 238 :

حَافِظُوا عَلَى الصَّلَوَاتِ وَالصَّلَاةِ الْوُسْطَىٰ وَقُومُوا لِلَّهِ
قَانِتِينَ ﴿٢٣٨﴾

Artinya:“Peliharalah semua shalat(mu), dan (peliharalah) shalat wusthaa.Berdirilah untuk Allah (dalam shalatmu) dengan khusyu”. (Qs. Al Baqarah : 238)²⁷

Dan masih berpuluh-puluh ayat yang mulia yang semakna dengan ayat-ayat tersebut. Sementara itu, hadist Rasul juga menjelaskan kedudukan shalat dalam islam, dalam hal ini beliau bersabda bahwa shalat adalah tiang agama, barang siapa yang mendirikan , maka ia menegakkan agama, dan barang siapa meninggalkannya maka ia merobohkan agama.²⁸

Shalat adalah rukun Islam yang kedua setelah membaca syahadat. Mendirikan shalat adalah merupakan tanda yang membedakan dan yang istimewa bagi

²⁶Departemen Agama RI, *Al-quran dan Terjemahannya*, (Bandung PT: Mutiara Qalbu Salim, 2010) hal.96.

²⁷Departemen Agama RI, *Al-quran dan Terjemahannya*, (Bandung PT: Mutiara Qalbu Salim, 2010) hal.40.

²⁸Aunusy Syarif Qasim, *Agama Sebagai Pegangan Hidup*, (Semarang: CV. Thoha Putra,1993) hal.126.

seorang muslim. Dan oleh karena shalat itu sangat erat sekali hubungannya dengan kehidupan seorang muslim.

b. Kedudukan shalat

Shalat merupakan kewajiban yang amat penting dan agung dalam Islam sesudah dua kalimat syahadat. Shalat merupakan suatu ibadah yang agung dan keagungan tersebut dapat dilihat dari berbagai segi, antara lain:²⁹

1. Shalat merupakan pondasi Islam. Dan orang yang meninggalkan shalat maka diragukan untuk dikategorikan sebagai muslim.
 - 1) Shalat adalah ritual vertikal yang pertama sekali akan diminta pertanggung jawaban oleh Allah di hari kiamat kelak.
 - 2) Shalat merupakan ibadah individual yang tetap harus dikerjakan oleh seorang muslim dalam komdisi apapun dan bagaimanapun, selama akal masih berfungsi normal.
 - 3) Shalat merupakan amal ibadah pertama dan yang paling utama yang akan dipertanyakan diakhirat nanti.

a. Waktu-Waktu Shalat Lima Waktu

Ketika umat muslim melakukan shalat lima waktu terdapat beberapa waktu yang harus dilakukan waktu mengerjakan shalat lima waktu tersebut. Menurut teungku muhammad Hasbi Ash-Shiddieqy menjelaskan dalam bukunya yang berjudul kuliah Ibadah bahwa waktu-waktu shalat ada lima waktu yaitu :

²⁹Hasan Ibrahim, "Kunci Surga Meneladani dan Menyingkap Rahasia Shalat Rasulullah SAW", (Jakarta: Mihrab Saintika, 2016), hal. 59.

- 1) Waktu ikhtiyar bagi fajar ialah dari terbit fajar shiddiq hingga terbit matahari.
- 2) Waktu zhuhur, ialah dari tergelincirnya matahari hingga waktu bayangan sesuatu menjadi panjang.
- 3) Waktu ashar, ialah dari berakhirnya zhuhur hingga kuning matahari.
- 4) Waktu magrib, ialah dari terbenam matahari hingga hilang syafaq merah.
- 5) Waktu isya', ialah dari hilangnya mega merah hingga pertengahan malam.

Dan beberapa penjelasan lainnya, antara lain :³⁰

- 1) Shubuh, waktunya sejak saat fajar menyingsing sampai saat terbit matahari. Adapun sebaik-baiknya waktu pelaksanaannya ialah segera setelah masuk waktunya.
- 2) Zhuhur, waktunya sejak saat zawal, yakni ketika matahari mulai condong dari pertengahan langit ke arah barat. Dan berakhir ketika bayang-bayang segala suatu telah sama dengan panjang sebenarnya. Dianjurkan mengundurkan pelaksanaannya beberapa saat, demi menghindari udara yang sangat panas (terutama dalam hal pelaksanaannya secara jama'ah di masjid), sehingga tidak menyebabkan hilangnya khusyu'. Adapun diluar itu, sebaiknya dilaksanakan segera setelah masuk waktunya.
- 3) Ashar, waktunya sejak berakhirnya waktu Zhuhur sampai terbenamnya matahari. Sebaik-baik pelaksanaannya adalah segera setelah masuk waktu Ashar. Mengundurkannya sampai saat cahaya matahari telah kekuning-kuningan, adalah makruh (tidak disukai).

³⁰Muhammad Bagir Al-Habsyi, *Fiqh praktis*, (Jakarta: MIZAN, 1998) hal. 107.

4) Magrib, waktunya setelah terbenam matahari sampai saat terbenamnya *syafaq* merah (cahaya merah yang merata di ufuk barat) kira kira satu jam atau lebih, setelah terbenamnya matahari. Sebaik-baik waktu pelaksanaannya adalah wal-awal waktunya. Menurut An Nawawi dalam *Syarh Muslim*, masih boleh melaksanakannya sampai sebelum saat menghilangnya *syafaq merah*. Akan tetapi yang demikian itu hukumnya makruh.

5) Insha', waktunya sejak terbenamnya *syafaq merah* sampai saat menyingsingnya fajar (yakni saat masuknya waktu shalat subuh). Adapun sebaik-baiknya waktu melaksanakan shalat insha' ialah menjelang tengah malam. Akan tetapi apabila khawatir tertidur, atau memberatkan bagi jama'ah yang shalat di masjid, boleh saja dilaksanakan di awal malam.

b. Rukun-Rukun Shalat

Rukun-Rukun Shalat ialah gerakan dan bacaan yang merupakan bagian tak terpisahkan dari shalat. Meninggalkan salah satu rukun shalat mengakibatkan shalat menjadi batal atau tidak sah. Adapun rukun-rukun shalat menurut Muhammad Bagir Al-Habsyi ada 13 yaitu:³¹

1) Niat

Rukun pertama dalam shalat seperti juga dalam ibadah-ibadah lainnya adalah niat. Yaitu, menyengaja mengerjakan shalat tertentu. Niat adalah perbuatan hati semata-mata. Karena itu, tidak cukup ucapan dengan lisan apabila hati sedang dalam keadaan lalai, sebaliknya, niat untuk shalat yang

³¹ "Fikih Shalat : Rukun-Rukun Shalat" artiker diakses pada 26 juni, dari : <http://muslim.or.id>

terbesit mantap dihati, tanpa dinyatakan dengan ucapan, sudah cukup demi sahnya shalat. Walaupun begitu boleh juga menyertainya dengan ucapan lisan. Jika hal itu menjadikan niatnya lebih mantap dan lebih konsentrasi.

2) Berdiri

Rukun kedua shalat adalah berdiri bagi yang kuasa melakukannya. Sedangkan bagi yang tidak kuasa, misalnya karena sakit, diperbolehkan shalat sambil duduk, atau dalam keadaan darurat boleh sambil berbaring ataupun terlentang.

Apabila tidak berada dalam saf, sebaiknya berdiri di belakang suatu pembatas ruangan, seperti dinding, tiang bangunan, atau apapun juga yang dapat menghalangi orang lain lewat secara langsung di hadapannya.

3) Membaca Takbirotul Ihram

Rukun ketiga shalat adalah Takbiratul Ihram. Yakni mengucapkan Allahu Akbar sebagai pembuka shalat, segera setelah atau bersamaan dengan niat shalat yang muncul di dalam hati.

Disunahkan mengangkat kedua telapak tangan bersamaan dengan membaca Takbirotul ihram, sedemikian sehingga ujung jemari kedua tangan sejajar dengan ujung telinga, dengan telapak telapak tangan dan jemari menghadap ke depan.

Disunnahkan, selesaikan bertakbir, menurunkan kedua tangan dan meletakkan telapak tangan kanan di atas pergelangan tangan kiri, seraya meletakkan kedua-duanya dibawah dada atau di atas pusar.

4) Membaca surat Al-Fatihah

Membaca Al-Fatihah termasuk basmallah adalah rukun keempat shalat, yang wajib dibaca pada waktu berdiri disetiap raka'at shalat fardhu maupun sunnah.

Apabila telah selesai membaca Al-Fatihah, disunnahkan bagi imam, makmum atau yang shalat sendiri mengucapkan amien (terimalah doa kami, ya Allah).

5) Ruku' dengan Tuma'ninah

Selanjutnya, rukun yang kelima yaitu ruku'. Sekurang-kurangnya rukuk' ialah menunduk sehingga keadaan kelapak tangan sampai lutut dan bertuma'ninah (yakni tetap dalam keadaan seperti itu sejenak). Ruku' yang sempurna ialah menunduk sedemikian rupa sehingga punggung menjadi lurus dan segaris dengan leher, kedua kaki tegak dan kedua telapak tangan diatas lutut, dengan jemari tangan agak diregangkan.

6) I'tidal dengan Tuma'ninah

Rukun shalat keenam ialah I'tidal. Yaitu gerakan kembali dari ruku' ke posisi berdiri seperti semula, sambil mengangkat kedua tangan, tanpa mengucapkan Allahu Akbar tetapi.

Khusus pada I'tidal rakaat shalat shubuh (menurut Syafi'i) atau sebelum ruku' pada rakaat kedua (menurut Malik) disunnahkan membaca do'a qunut.

7) Sujud dengan Tuma'ninah

Setelah itu, bertakbir lagi menuju ke gerakan sujud, yaitu rukun shalat ketujuh. Sebaik cara sujud ialah pertama kali meletakkan kedua lutut di atas

tanah, kemudian kedua tangan, kemudian dahi dan hidung, sambil merenggangkan kedua ujung kaki diatas tanah, dengan ber-thuma'ninah.

8) Duduk diantara dua sujud dengan Tuma'ninah

Setelah sujud yang pertama, segera mengangkat kepala sambil bertakbir, lalu duduk iftirasy. Yaitu duduk di atas mata kaki (atau telapak kaki) kiri, telapak kaki kanan ditegakkan, dan ujung jari kaki kanan ditekuk menghadap kiblat (apabila hal itu tidak menyusahkan). Cara lain duduk iftirasi ialah duduk berjongkok dengan meletakkan pantat diatas kedua lutut ke atas. Duduk diantara dua sujud ini, yang merupakan rukun shalat kedelapan, harus disertai tuma'ninah.

Kemudian sujud lagi untuk kedua kalinya, sama seperti sujud yang pertama. Dan dengan demikian selesailah sudah rakaat pertama dari shalatnya itu, dan kini berdiri lagi sambil mengucapkan takbir dan mengangkat kedua tangan, untuk setelah itu melaksanakan rakaat yang kedua.

9) Membaca Tasyahud

Ada dua macam tasyahud, yaitu tasyahud awal dan tasyahud akhir. Membaca tasyahud awal adalah sunnah, sedangkan tasyahud akhir adalah rukun shalat kesembilan yang wajib dibaca pada akhir setiap shalat.

10) Duduk untuk membaca Tasyahud

a) Duduk untuk Tasyahud Awal

Apabila shalat itu lebih dari dua rakaat, maka setelah sujud yang kedua (pada rakaat kedua) disunnahkan duduk (seperti duduk diantara dua sujud) untuk membaca tasyahud awal.

Duduk untuk membaca tasyahud awal ialah seperti cara duduk diantara kedua sujud, telapak tangan kiri dengan kelima jari yang terbuka diletakkan diatas paha kiri. Telapak tangan kanan diatas paha kanan, dengan jemari yang digenggam kecuali jari telunjuk yang terbuka dan dipotong oleh ibu jari. Posisi jari telunjuk kanan tetap seperti itu, kecuali apabila sampai kepada bacaan ilallah dari kalimat syahadat.

b) Duduk untuk tasyahud Akhir

Duduk untuk membaca tasyahud akhir adalah wajib, mengingat bahwa membaca tasyahud akhir adalah wajib pula. Adapun cara duduk pada tasyahud akhir disunnahkan dengan cara tawarruk, yaitu pantat diletakkan diatas tanah, kaki kiri dikeluarkan kesebelah kanan, kaki kanan ditegakkan, dengan jemari ditekuk menghadap kiblat. Sesungguhnya posisi kedua tangan sama dengan posisinya pada waktu tasyahud awal.

11) Membaca Shalawat untuk Nabi

12) Salam

Selanjutnya mengucapkan salam, yaitu *Assalamu'alaikum wa rahmatullah wa barokatuh* yang artinya damai dan rahmat Allah moga-moga dilimpahkan atas kalian (yakni siapa saja manusia dan malaikat maupun makhluk Allah selain mereka yang berada di sebelah kanan kita).

Mengucapkan salam tersebut sambil memalingkan wajah ke sebelah kanan, dan meniatkan keluar dari shalat. Setelah itu dianjurkan mengucapkan salam sekali lagi seperti itu, sambil memalingkan wajah ke sebelah kiri. Sebagian ulama mengajarkan hanya satu kali salam saja.

1) Tertib

Yakni melakukan rukun-rukun shalat secara berurutan. Seandainya seorang secara sengaja misalnya melakukan sujud sebelum ruku' dengan sengaja, maka shalatnya itu batal. Sedangkan apabila hal tersebut dilakukan tidak sengaja (karena lupa) maka semua yang dilakukan setelah sujudnya itu dianggap tidak ada, dan harus diulang segera setelah diingat kembali. Kecuali apabila ia kebetulan shalat sebagai makmum, maka ia wajib meneruskan meneruskan shalatnya bersama imam, dan nanti setelah imamnya itu mengakhiri shalatnya, si makmum menggantikan kekurangannya itu dengan menambah satu rakaat.

E. Hukum Meninggalkan Shalat

Imam Ahmad bin hambal mengatakan “orang yang meninggalkan shalat adalah kafir, yaitu kekafiran yang menyebabkan orang tersebut keluar dari islam, diancam hukuman mati, jika tidak bertaubat dan tidak mengerjakan shalat”. Sedangkan menurut imam Abu Hanifah, Malik dan Syafi'i “orang yang meninggalkan shalat adalah fasik dan tidak kafir”.³²

F. Mahasiswa

1. Pengertian

Mahasiswa adalah seseorang yang sedang dalam proses menimba ilmu ataupun belajar dan terdaftar sedang menjalani pendidikan pada salah satu bentuk

³²Syeikh Muhammad bin shalih Al-Utsaimin, *Hukum Orang Yang Meninggalkan Shalat*, terj. Muhammad Yusuf Harun, Riyadh: Islamic Propagation Office in Rabwah, hal. 6.

perguruan tinggi yang terdiri dari akademik, politeknik, sekolah tinggi, institut dan universitas.

Menurut Siswoyo, mahasiswa dapat didefinisikan sebagai individu yang sedang menuntut ilmu ditingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi. Mahasiswa dinilai memiliki tingkat intelektualitas yang tinggi, kecerdasan dalam berpikir dan perencanaan dalam bertindak. Berpikir kritis dan bertindak dengan cepat dan tepat merupakan sifat yang cenderung melekat pada diri setiap mahasiswa, yang merupakan prinsip yang saling melengkapi.

Seorang mahasiswa dikategorikan pada tahap perkembangan yang usianya 18 sampai 25 tahun. Tahap ini dapat digolongkan pada masa remaja akhir sampai masa dewasa awal dan dilihat dari segi perkembangan, tugas perkembangan pada usia mahasiswa ini ialah pemantapan pendirian hidup.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa mahasiswa ialah seorang peserta didik berusia 18 sampai 25 tahun yang terdaftar dan menjalani pendidikannya di perguruan tinggi baik dari akademik, politeknik, sekolah tinggi, institut dan universitas. Sedangkan dalam penelitian ini, subjek yang digunakan ialah sepuluh mahasiswa yang berusia 20-22 tahun dan masih tercatat sebagai mahasiswa aktif.

2. Karakteristik Perkembangan Mahasiswa

Seperti halnya transisi dari sekolah dasar menuju sekolah menengah pertama yang melibatkan perubahan dan kemungkinan stres, begitu pula masa transisi dari sekolah menengah atas menuju universitas. Dalam banyak hal, terdapat perubahan yang sama dalam dua transisi itu. Transisi ini melibatkan gerakan menuju satu struktur sekolah yang lebih besar dan tidak bersifat pribadi, seperti interaksi dengan kelompok sebaya dari daerah yang lebih beragam dan peningkatan perhatian pada prestasi dan penilaiannya.

Perguruan tinggi dapat menjadi masa penemuan intelektual dan pertumbuhan kepribadian. Mahasiswa berubah saat merespon terhadap kurikulum yang menawarkan wawasan dan cara berpikir baru seperti; terhadap mahasiswa lain yang berbeda dalam soal pandangan dan nilai, terhadap kultur mahasiswa yang berbeda dengan kultur pada umumnya, dan terhadap anggota fakultas yang memberikan model baru. Pilihan perguruan tinggi dapat mewakili pengejaran terhadap hasrat yang menggebu atau awal dari karir masa depan.

Ciri-ciri mahasiswa dalam perkembangan remaja lanjut atau remaja akhir (usia 18 sampai 21 tahun) dapat dilihat dalam tugas-tugas perkembangan yaitu :

- a. Menerima keadaan fisiknya, perubahan fisiologis dan organis yang sedemikian hebat pada tahun-tahun sebelumnya, pada masa remaja akhir sudah lebih tenang. Struktur dan penampilan fisik sudah menetap dan harus diterima sebagaimana adanya. Kekecewaan karena kondisi fisik tertentu tidak lagi mengganggu dan sedikit demi sedikit mulai menerima keadaannya.

- b. Memperoleh kebebasan emosional, masa remaja akhir sedang pada masa proses melepaskan diri dari ketergantungan secara emosional dari orang yang dekat dalam hidupnya (orangtua). Kehidupan emosi yang sebelumnya banyak mendominasi sikap dan tindakannya mulai terintegrasi dengan fungsi-fungsi lain sehingga lebih stabil dan lebih terkendali. Dia mampu mengungkapkan pendapat dan perasaannya dengan sikap yang sesuai dengan lingkungan dan kebebasan emosionalnya.
- c. Mampu bergaul, dia mulai mengembangkan kemampuan mengadakan hubungan sosial baik dengan teman sebaya maupun orang lain yang berbeda tingkat kematangan sosialnya. Dia mampu menyesuaikan dan memperlihatkan kemampuan bersosialisasi dalam tingkat kematangan sesuai dengan norma sosial yang ada.
- d. Menemukan model untuk identifikasi, dalam proses ke arah kematangan pribadi, tokoh identifikasi sering kali menjadi faktor penting, tanpa tokoh identifikasi timbul kekaburan akan model yang ingin ditiru dan memberikan pengarahan bagaimana bertindak laku dan bersikap sebaik-baiknya.
- e. Mengetahui dan menerima kemampuan sendiri, pengertian dan penilaian yang objektif mengenai keadaan diri sendiri mulai terpupuk. Kekurangan dan kegagalan yang bersumber pada keadaan kemampuan tidak lagi mengganggu berfungsinya kepribadian dan menghambat prestasi yang ingin dicapai.

- f. Memperkuat penguasaan diri atas dasar skala nilai dan norma, nilai pribadi yang tadinya menjadi norma dalam melakukan sesuatu tindakan bergeser ke arah penyesuaian terhadap norma di luar dirinya. Baik yang berhubungan dengan nilai sosial ataupun nilai moral. Nilai pribadi adakalanya harus disesuaikan dengan nilai-nilai umum (positif) yang berlaku dilingkungannya.
- g. Meninggalkan reaksi dan cara penyesuaian kekanak-kanakan, dunia remaja mulai ditinggalkan dan dihadapannya terbentang dunia dewasa yang akan dimasuki. Ketergantungan secara psikis mulai ditinggalkan dan ia mampu mengurus dan menentukan sendiri. Dapat dikatakan masa ini ialah masa persiapan ke arah tahapan perkembangan berikutnya yakni masa dewasa muda.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata kata tertulis atau lisan dari orang orang atau perilaku yang di amati yaitu persepsi mahasiswa FDK terhadap pergeseran budaya dalam nilai nilai dakwah. Tujuan penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi atau lukisan secara sistematis, faktual atau akurat mengenai fakta fakta, sifat sifat serta hubungan antar fenomena yang di selidiki.³³

Penelitian yang menghasilkan data deskriptif maksudnya metode penelitian yang di gunakan untuk menggambarkan semua data atau keadaan subjek yaitu Dampak game online terhadap motivasi belajar mahasiswa tersebut kemudahan di analisis dan di bandingkan berdasarkan kenyataan yang sedang berlangsung saat ini dan selanjutnya mencoba memberikan pemecahan masalahnya dan dapat memberikan informasi yang mutakhir sehingga bermamfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan serta lebih banyak dapat di terapkan pada berbagai masalah. Penelitian deskriptif secara garis besar merupakan kegiatan penelitian yang hendak membuat gambaran atau mencoba melihat satu peristiwa atau gejala sistematis, faktual dengan penyusunan yang akurat’.

³³Moh Nazir, *Metode Penelitian*, (Jakarta:Ghalia Indonesia 1988) , Hal63.

Penelitian deskriptif (*deskriptif research*) ditujukan untuk mendeskripsikan suatu keadaan atau fenomena apa adanya. Dalam penelitian deskriptif dapat di gunakan penelitian kualitatif, penggambaran keadaan secara naratif kualitatif .penelitian deskriptif dapat dilakukan pada saat ini dalam kurun waktu yang singkat, tetapi dapat juga dilakukan dalam kurun waktu yang cukup panjang.

Penelitian yang berlangsung saat ini disebut penelitian deskriptif, sedang penelitian yang dilakukan kurun waktu yang panjang disebut longitudinal.³⁴ Pendekatan kualitatif ini digunakan karena beberapa pertimbangan, yaitu lebih bisa dan mudah menyesuaikan apabila berhadapan berhadapan dengan kenyataan ganda, metode menyajikan hakekat hubungan antara peneliti dan responden secara langsung dan metode ini lebih peka sehingga dapat menyesuaikan diri dan banyak penajaman pengaruh dampak game online. Penerapan pendekatan kualitatif dengan pertimbangan kemungkinan data yang diperoleh di lapangan berupa data dalam bentuk fakta yang perlu adanya analisis secara mendalam. Maka pendekatan kualitatif akan lebih mendorong pada pencapaian data yang bersifat lebih mendalam terutama dengan keterlibatan peneliti sendiri di lapangan. Dalam penelitian kualitatif, peneliti menjadi instrumen utama dalam mengumpulkan data yang dapat berhubungan berlangsung dengan instrumen atau objek penelitian.penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud memahami fenomena tentang yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi,motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik, dan dengan cara deskripsi

³⁴Rosady Ruslan,*Metode Penelitian Public Realitions dan Komunikasi*,(Jakarta:PT.Raja Gravindo Persada 2006), hal 7.

dalam bentuk kata kata bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.³⁵

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek

Di dalam mengumpulkan data yang terpenting adalah bagaimana menentukan sumber datanya (informan) yang sesuai dengan fokus penelitian. Informan penelitian adalah subjek yang memahami informasi objek penelitian sebagai pelaku maupun orang lain yang memahami objek penelitian sumber data yang dipilih adalah subjek yang tidak hanya sebagai pelaku, akan tetapi juga memahami seluk beluk permasalahan penelitian yang menjadi fokus peneliti.³⁶

Adapun penetapan semester dan jumlah informan ditentukan karena pertimbangan antara lain : Mahasiswa prodi Komunikasi Penyiaran Islam semester 8 sejumlah 2 orang, Mahasiswa prodi Bimbingan Konseling Islam semester 8 sebanyak 2 orang, Mahasiswa prodi Manajemen Dakwah semester 8 sebanyak 2 orang, Mahasiswa prodi Pengembangan Masyarakat Islam semester 8 sebanyak 2 orang, Mahasiswa prodi Kesejahteraan Sosial semester 4 sebanyak 2 orang.

³⁵Lexy,J Meleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*,(Bandung: PT Remaja Rosda Karya,2010), hlm 6.

³⁶Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif:Komunikasi,Kebijakan Ekonomi,Kebijakan Publik Dan Ilmu Sosial Lainnya*,(Jakarta: Kencana,2007), Hal 7.

C. Teknik Pengumpulan Data

Dalam suatu penelitian selalu terjadi proses pengumpulan data, dalam proses pengumpulan data tersebut akan menggunakan satu atau beberapa metode. Namun, ada pula metode pengumpulan data sebagai suatu metode yang independen terhadap metode data atau bahkan menjadi alat utama metode dan teknik analisis data.³⁷

Jenis metode yang dipilih dan digunakan dalam pengumpulan data, tentunya harus sesuai dengan sifat dan karakteristik penelitian yang dilakukan, berikut ini akan peneliti uraikan mengenai beberapa metode yang digunakan dalam pengumpulan data:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu kegiatan mendapatkan informasi yang diperlukan untuk menyajikan gambaran riil suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian, untuk membantu mengerti perilaku manusia, dan untuk evaluasi yaitu melakukan pengukuran terhadap aspek tertentu, melakukan umpan balik terhadap pengukuran tersebut. Hasil observasi berupa aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi atau suasana tertentu.³⁸ Hasil observasi berupa aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi atau suasana tertentu. Metode ini penulis gunakan untuk mengetahui lokasi

³⁸ Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif*, (Jakarta:Kencana, 2009), Hal.115.

2. Wawancara mendalam (*indept interview*)

Wawancara yaitu proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan yang mana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi informasi atau keterangan keterangan,³⁹ sedangkan metode wawancara menggunakan wawancara bebas terpimpin yang merupakan kombinasi atau wawancara bebas dan wawancara terpimpin, jadi pewawancara hanya membuat pokok pokok masalah yang akan diteliti, selanjutnya dalam proses wawancara berlangsung mengikuti situasi, pewawancara harus pandai mengarahkan subyek yang di wawancarai apabila ternyata menyimpang, adapun pedoman interview digunakan sebagai pengendali agar proses wawancara tidak kehilangan arah.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah suatu cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis seperti arsip, termasuk juga buku tentang teori, pendapat, dalil atau hukum yang berhubungan dengan penelitian.⁴⁰

D. Teknis Analisis Data

Analisis data adalah suatu kegiatan untuk menyelidiki, menguraikan dan atau menelusuri akar persoalan satu masalah. Kegiatan analisis merupakan langkah awal untuk mencari dan menemukan solusi terbaik mengatasi masalah yang di hadapi, tanpa analisis yang benar, tepat dan spesifik maka sangat tidak mungkin seorang peneliti mampu menemukan jalan keluar terbaik mengatasi

³⁹Rosady Ruslan, *Metode Penelitian...*, hal 23.

⁴⁰Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Surabaya: airlangga University Press, 2001), hal. 133.

masalah yang di hadapi, tanpa analisis yang benar dan tepat dan spesifik maka sangat tidak mungkin seorang peneliti mampu menemukan jalan keluar terbaik mengatasi masalah yang di hadapi. Sedangkan konsep analisis sebagai dari tahapan pendidikan menguraikan. Menguraikan segala sesuatu tidak jelas menjadi jelas.

Teknik analisis secara umum dibedakan dalam dua bentuk. Analisis induktif dan analisis deduktif. Analisis induktif adalah penguraian data dan informasi yang bersifat menyimpulkan maksudnya memilih dan memilih dan mengumpulkan data dan informasi yang berbeda dalam satu penelitian yang bersifat umum. Sedangkan teknik analisis deduktif merupakan kebalikannya menguraikan data dan informasi yang bersifat umum kedalam data atau informasi yang bersifat umum kedalam data atau informasi yang khusus.

Untuk analisis data pada penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan proses pengumpulan data. Alur analisis mengikuti model analisis intraktif. Teknik yang digunakan dalam menganalisa data dapat divisualisasikan sebagai berikut, proses analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan empat tahap:

1. Pengumpulan data

Data diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi di catat dalam catatan lapangan yang terdiri dua bagian yaitu deskriptif dan reflektif. Catatan deskriptif catatan alami, tentang apa yang dilihat didengar, disaksikan dan dialami sendiri oleh oleh peneliti tanpa adanya pendapat dan penafsiran dari peneliti terhadap fenomena yang di alami. Catatan reflektif adalah catatan yang

berisi kesan, komentar pendapat dan tafsiran peneliti tentang temuan yang di jumpai, dan merupakan bahan rencana pengumpulan data untuk tahap berikutnya.

2. Reduksi data

Setelah data terkumpul selanjutnya dibuat reduksi data guna memilih data yang relevan dan bermakna, memfokuskan data yang mengarah untuk memecahkan penemuan pemaknaan atau untuk pertanyaan penelitian. Kemudian penyederhanaan dan menyusun secara sistematis dan menjabarkan hal hal penting tentang hasil temuan dan maknanya. Pada proses reduksi data, hanya temuan data atau temuan yang berkenaan dengan permasalahan penelitian saja yang reduksi. Sedangkan data yang tidak berkaitan dengan masalah penelitian dibuang. Dengan kata lain reduksi data digunakan untuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan dan membuang yang tidak penting, serta mengorganisasikan data, sehingga memudahkan peneliti untuk menarik kesimpulan.

3. Penyajian data

Penyajian data dapat berupa bentuk tulisan atau kata kata gambar grafik dan table. Tujuan sajian data adalah untuk menggabungkan informasi sehingga dapat menggambarkan keadaan yang terjadi. Dalam hal ini, agar peneliti tidak kesulitan dalam penguasaan informasi baik secara keseluruhan atau bagian-bagian tertentu dari hasil penelitian, maka peneliti harus membuat naratif, matrik atau grafik untuk memudahkan penguasaan informasi data tersebut.

Dengan demikian peneliti dapat tetap menguasai data dan tidak tenggelam dalam kesimpulan informasi yang dapat membosankan. Hal ini dapat dilakukan

karena data yang terpencar-pencar dan kurang tersusun dengan baik dapat mempengaruhi peneliti dalam bertindak secara ceroboh dan mengambil kesimpulan yang memihak, tersekat-sekat dan tidak mendasar. Untuk display data harus didasari bagian dalam analisis data.

4. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan selama proses penelitian berlangsung seperti halnya reduksi data, setelah terkumpul cukup memadai maka selanjutnya diambil kesimpulan sementara dan setelah data benar-benar lengkap maka diambil kesimpulan.⁴¹



⁴¹Said Hudri, *Model Model Analisis Data*, Diakses Dari [Http://Ekspresisastra.Blogspot.Com](http://Ekspresisastra.Blogspot.Com), pada Tanggal 26 Februari 2019

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Fakultas Dakwah merupakan salah satu dari lima fakultas yang terdapat di lingkungan IAIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh yang terkenal sebagai jantung hati masyarakat Aceh. Fakultas ini didirikan pada tahun 1968 dan merupakan Fakultas Dakwah pertama di lingkungan IAIN se-Indonesia. Kehadiran Fakultas Dakwah tidak dapat dipisahkan dari salah seorang sosok pemimpin Aceh Prof. A. Hasjmy yang pernah menjabat sebagai Rektor IAIN Ar-Raniry dan Dekan Fakultas Dakwah selama tiga periode (1968-1971, 1971-1975 dan 1975-1977). Dari tokoh pendiri Kota Pelajar Darussalam inilah lahir ide mendirikan Fakultas Dakwah. Ide ini berawal dari pemahamannya terhadap sumber pokok ajaran Islam al-Qur'an dan al-Hadits yang menyebutkan bahwa dakwah merupakan tugas pokok yang harus dilakukan oleh seluruh umat Islam.

Pertama sekali didirikan Fakultas Dakwah hanya memiliki dua prodi yaitu Prodi Penerangan dan Penyiaran Agama Islam (PPAI) dan Prodi Bimbingan dan Penyuluhan Masyarakat (BPM). Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan terutama sekali teori-teori keilmuan dakwah dan meningkatnya kebutuhan masyarakat terhadap dakwah dalam cakupan yang lebih luas, maka saat ini bertambah menjadi empat prodi yaitu: Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI),

Bimbingan dan Penyuluhan Islam (BPI), Manajemen Dakwah (MD) dan Pengembangan Masyarakat Islam (PMI). Keempat prodi ini mengembangkan seluruh aspek dakwah dalam berbagai dimensi.

Perkembangan terakhir menunjukkan, setelah terjadinya bencana gempa dan tsunami timbul keinginan untuk mengembangkan konsentrasi-konsentrasi baru yang *marketable* dan disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat Aceh sehingga lahir dua konsentrasi baru yaitu Konsentrasi Jurnalistik di bawah Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam serta Konsentrasi Kesejahteraan Sosial di bawah Prodi Pengembangan Masyarakat Islam. Dan pada tahun 2018 Kesejahteraan Sosial resmi menjadi prodi yang berdiri sendiri.

Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh mempunyai tujuan melahirkan sarjana dakwah dan publistik, berpengetahuan dan memiliki keahlian untuk menyampaikan dakwah dengan berbagai cara kepada umat. Pada awal berdirinya Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry di pimpin oleh Dekan A. Hasjmi dari tahun 1969 sampai tahun 1977, kemudian dilanjutkan Drs. M. Thahir Harun dari tahun 1977 sampai dengan 1982. Pada tahun 1982 sampai 1985 Fakultas Dakwah dipimpin oleh Drs. Syahbuddin Mahsyiddin, 1985 sampai 1988 oleh Drs. Abdurrahman Ali, kemudian tahun 1988 sampai 1991 dipimpin oleh Drs. M. Hasan Basry, MA. Kemudian pada tahun 1991 sampai 1996 dipimpin oleh Drs. Amin Hasan Nasution, 1996 sampai 2001 oleh Dr. H. Rusjdi Ali Muhammad, SH, 2001 sampai 2004 oleh Drs. H. Rahman Kaoy. Dr Hj. Arbiyah Lubis memimpin Fakultas Pada tahun 2004 sampai 2008. Dilanjutkan oleh Drs. Maimun Yusuf, M. Ag pada tahun 2008 sampai 2012.

Tahun 2012 sampai dengan 2016 dipimpin oleh Dr. A. Rani Usman, M. Si, kemudian dilanjutkan oleh Dr. 63 Kusmawati Hatta, M.Pd dari tahun 2016 sampai 2017.⁴² Dan tahun 2018 dipimpin oleh Dr. Fakhri, S.Sos., MA sampai saat ini. Fakultas Dakwah dan Komunikasi memiliki empat jurusan yaitu jurusan KPI, BKI, MD dan PMI yang mempunyai tujuan yang sama dalam memajukan Fakultas Dakwah dan Komunikasi.

1. Visi, Misi, Tujuan dan Struktur Organisasi

a. Visi: Menjadikan Fakultas yang unggul dalam pengembangan ilmu Dakwah dan Komunikasi serta ilmu-ilmu sosial berbasis keislaman.

b. Misi:

- 1) Menciptakan sarjana yang memiliki kompetensi akademik, professional, dan berakhlak mulia.
- 2) Mengebangkan riset dalam bidang ilmu dakwah dan ilmu-ilmu sosial berbasis keislaman.
- 3) Mentransformasikan nilai-nilai ilmu pengetahuan untuk mencerdaskan masyarakat dalam memperkuat syariat islam menuju masyarakat yang maju dan mandiri.

c. Tujuan:

- 1) Mendidik mahasiswa menjadi sarjana yang memiliki kompetensi akademik, professional dan berakhlak mulia

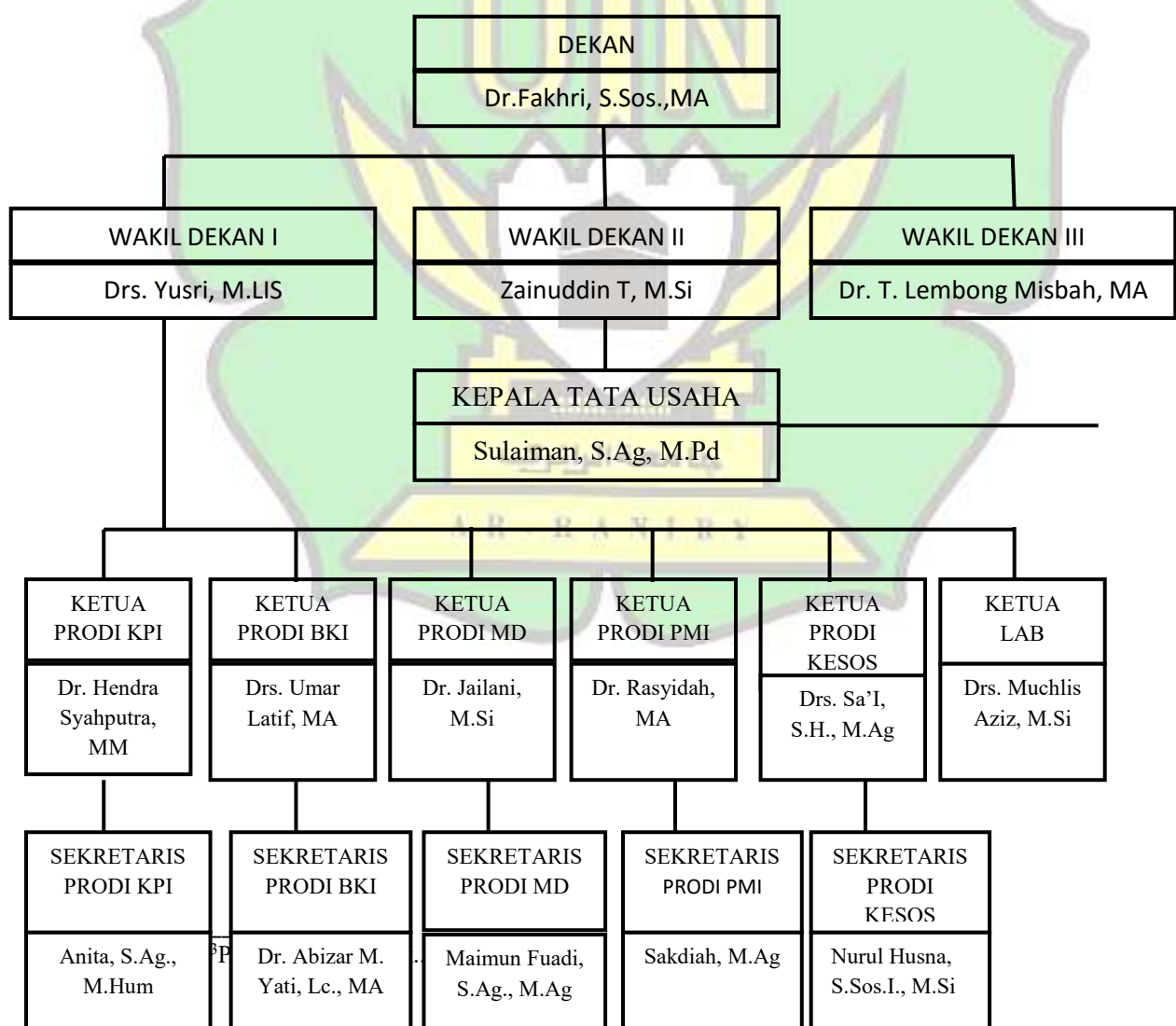
⁴² Panduan Akademik UIN Ar-raniry Banda Aceh Tahun Akademik 2016/2017, hal. 15.

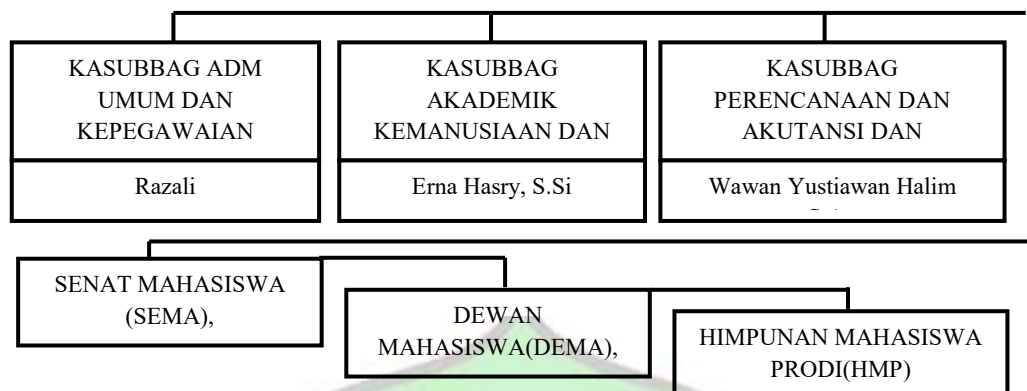
2) Mendidik dan menyiapkan sarjana yang terampil dalam mengembangkan penelitian bidang ilmu dakwah dan ilmu-ilmu sosial berbasis keislaman.

3) Melahirkan sarjana yang mampu mentransformasikan ilmu bagi kepentingan agama dan masyarakat.⁴³

d. Struktur Organisasi

Berikut adalah struktur organisasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh Periode 2018-2020 :





Hasil penelitian lapangan ini diperoleh berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan. Beberapa mahasiswa dari beberapa jurusan di Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang bermain game online telah terpilih menjadi subjek penelitian. Game yang dimainkan oleh para subjek pun berbeda-beda. Temuan lapangan ini akan menjadi gambaran bagaimana dampak game online terhadap pelaksanaan ibadah shalat.

1. Deskripsi Informan

Dalam penelitian ini, ada sepuluh orang yang menjadi informan atau subjek penelitian yaitu mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang terdiri dari : Mahasiswa prodi Komunikasi Penyiaran Islam semester 8 sebanyak 2 orang, Mahasiswa Prodi Bimbingan Konseling Islam semester 8 sebanyak 2 orang, Mahasiswa prodi Manajemen Dakwah semester 8 sebanyak 2 orang, Mahasiswa prodi Pengembangan Masyarakat Islam semester 8 sebanyak 2 orang, Mahasiswa prodi Kesejahteraan Sosial semester 4 sebanyak 2 orang.

Seluruh subjek yang dipilih adalah mahasiswa-mahasiswa yang bermain game online di Smartphone mereka. Sedangkan waktu dan tempat yang digunakan dalam penelitian ini bertempat di lingkungan Fakultas Dakwah dan

Komunikasi. Dan penelitian ini pertama kali dilakukan pada hari selasa, 5 maret 2019. Dan waktu yang telah digunakan untuk wawancara adalah antara pukul 09.00-14.00 WIB.

Adapun data singkat subjek pada penelitian ini dapat digambarkan dalam tabel dibawah ini :

Tabel 1
Data Singkat Informan

No	Nama (Inisial)	Usia (Tahun)	Angkatan	Jenis Kelamin	Jurusan	Jenis Game Online
1	IM	21	2016	Laki-Laki	KPI	PUBG Mobile
2	MA	22	2016	Laki-Laki	KPI	PUBG Mobile
3	ZF	21	2016	Laki-Laki	BKI	Mobile Legend
4	NL	22	2016	Perempuan	BKI	PUBG Mobile
5	MRP	22	2016	Laki-Laki	MD	Mobile Legend
6	SM	22	2016	Laki-Laki	MD	Mobile Legend
7	MA	22	2016	Laki-Laki	PMI	PUBG Mobile
8	AB	22	2016	Laki-Laki	PMI	PUBG Mobile
9	RS	20	2018	Laki-Laki	Kesos	Mobile Legend
10	NP	20	2018	Laki-Laki	Kesos	PUBG Mobile

B. Dampak Positif Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat

Game saat ini tidak seperti game saat terdahulu, jika dulu game hanya bisa maksimal dimainkan oleh dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi

terutama jaringan internet, game bisa dimainkan 100 orang lebih sekaligus dalam waktu yang bersamaan. Walaupun game ditunjukkan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa yang memainkannya, bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain game.

Pemain game online biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, Mahasiswa, bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering memainkan game online, akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan bermain game online akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Bahkan game online membawa dampak besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam game online dengan pemain lainnya. Namun, game online kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.⁴⁴

Oleh sebab itu, banyak remaja yang menyisipkan uang saku nya untuk memainkan game online, hingga berjam-jam dan lama-kelamaan akan menjadi kecanduan. Akibatnya, remaja melupakan banyak hal yang lebih penting seperti belajar, beribadah, bahkan kesehatannya sendiri. Bermain game online akan berdampak baik dari segi positif maupun dari segi negatif, berikut ini dampak positif bermain game online antara lain:

⁴⁴Faozani Z, “*Karya Ilmiah Tentang Game Online*”. Official Website Pf Faozani Z, [Http://Faozani-15.Blogspot.Co.Id/2013/11/Karya-Ilmiah-Tentang-Game-Online_1565.Html](http://Faozani-15.Blogspot.Co.Id/2013/11/Karya-Ilmiah-Tentang-Game-Online_1565.Html) diakses tgl 19 Oktober 2019

1. Game online dapat menambah wawasan dan sebagai media belajar mengenal dunia internet lebih luas tanpa melalaikan shalat

Beberapa mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi mengakui bahwa game online membuat wawasan mereka bertambah dan sebagai media belajar mengenal dunia internet lebih luas. Hal ini dipaparkan oleh IM, Ia merupakan subjek penelitian pertama yang ditemui oleh peneliti.

IM adalah Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi jurusan Komunikasi Penyiaran Islam. Ia berusia dua puluh satu tahun. Subjek ini sering bermain game online di HP miliknya. Game online yang sering ia mainkan adalah PUBG Mobile dan ia sering bermain dengan teman-temannya. IM senang bermain PUBG Mobile karena ia merasa tertantang dengan permainan tersebut. Menurutnya bermain PUBG Mobile menjadikan dirinya lebih berani dalam menghadapi musuh negara . Ia bermain game online pada saat siang dan malam hari.

Bermain game online memiliki manfaat sebagai tambahan wawasan dan sebagai media belajar mengenal dunia internet lebih luas.⁴⁵

Hal tersebut karena PUBG Mobile adalah game peperangan yang dimainkan oleh player dari berbagai negara, maka ia dapat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa mereka seperti bahasa Inggris. Manfaatnya bisa menambah wawasan serta mengetahui dunia internet lebih luas.

IM yang telah mengenal game online sejak semester tiga yang lalu ini mengaku bahwa ia bermain game online hampir setiap hari dan menghabiskan waktu dalam satu kali bermain sekitar enam sampai delapan jam. Dan hanya pada malam hari, ia bermain game online hampir lima jam.⁴⁶

Adapun dalam pelaksanaan ibadah shalat lima waktu, IM menyebutkan bahwa pada dasarnya game tidak mempengaruhi waktu shalat, hanya saja terkadang karena terlalu lalai dan ketagihan bermain game yang menyebabkan lupa akan waktu shalat. Jika seandainya tidak mengganggu

⁴⁵Wawancara dengan IM, Mahasiswa FDK Prodi KPI pada tanggal 2 Agustus 2020 melalui WhatsApp.

⁴⁶ Wawancara dengan IM, Mahasiswa FDK Prodi KPI pada tanggal 2 Agustus 2020 melalui WhatsApp

waktu shalat dan kegiatan lainnya, IM menyebutkan bahwa game tidak memberi dampak negatif.

Demikian juga RS menyebutkan bahwa game online dapat menghilangkan stres dan bisa belajar bahasa luar seperti bahasa Inggris.

Game online adalah game yang sangat seru karena bisa dimainkan bersama teman-teman jadi sekalian bisa bersilaturahmi dengan kawan kawan yang jauh dengan menggunakan voice chat dalam game tersebut. Game online itu game yang seru dan juga bisa belajar bahasa asing seperti bahasa Inggris.⁴⁷

RS menyebutkan bahwa dampak positif bermain game online menurutnya adalah dapat menghilangkan stres karena tugas kampus dan juga bisa mengerti sedikit demi sedikit bahasa Inggris. Adapun terkadang bermain game online sebagai mengisi waktu kosong sambil menunggu waktu shalat.

Satu mahasiswa dari jurusan Komunikasi Penyiaran Islam mengakui bahwa game online dapat membuat pemainnya lebih fokus.

MA berpendapat bahwa game online membuat dia lebih fokus mengerjakan sesuatu karena ketika kita memainkan game online kita butuh konsentrasi yang tinggi. Namun walaupun demikian, saat waktu shalat, MA langsung melaksanakan ibadah shalat sehingga tidak mengganggu waktu shalat. Dalam melaksanakan shalat, MA juga tidak terbagi fokus.⁴⁸

Game online yang ia mainkan adalah PUBG Mobile. MA memilih PUBG Mobile karena ia menyukai permainan yang membutuhkan konsentrasi tinggi dan memiliki banyak pilihan. Ia mulai aktif bermain game online sejak awal semester lima. Subjek ini mengenal game online karena diajak oleh teman-temannya untuk bermain game PUBG Mobile di HP nya. Ia diperkenalkan berbagai macam game dan mencobanya.

SM selaku mahasiswa Manajemen Dakwah menyebutkan bahwa ia bermain game online sudah lama dan sangat hoki dalam bermain. Game online membawa dampak positif bagi dirinya, selain aktivitas kuliah, ia juga

⁴⁷Wawancara dengan RS, Mahasiswa Prodi Kesos pada tanggal 2 Agustus 2020 melalui WhatsApp.

⁴⁸Wawancara Pribadi dengan MA, Mahasiswa Prodi KPI, pada tanggal 10 Agustus 2020 melalui WhatsApp

bermain game online dan menghasilkan uang dengan cara diupah untuk bermain akun game milik orang lain. Uang ini juga digunakan untuk kebutuhan kuliah dan bertahan hidup di Banda Aceh. SM menyebutkan bahwa dalam bermain game online, ada banyak dampak negatif dibanding positif, negatif misalnya seperti terkadang lupa waktu shalat dan ada banyak waktu terbuang bahkan lupa akan belajar, namun disisi positifnya yaitu dapat menghasilkan uang untuk biaya hidup sehari-hari. Game online yang dimainkan adalah Mobile Legend dan PUBG, sehari-hari saat tidak ada jam kampus, ia memainkan game dan bisa dikatakan sudah ketagihan bermain game online ini. Game online biasanya dimainkan bersama dengan beberapa teman-teman ataupun team sehingga persentase kemenangan tinggi, ketagihan bermain game online ini adalah saat menang bermain sehingga setelah satu pertandingan dilanjutkan lagi dengan pertandingan selanjutnya.⁴⁹

NP selaku mahasiswa Prodi KESOS menyebutkan bahwa ada banyak dampak dalam bermain game online baik dampak positif dan dampak negatif. Tergantung bagaimana menyikapi dan bermain game. Jika bermain hanya sebatas melepas penat mungkin tidak berdampak negatif apalagi bagi shalat. Namun saat ini ada banyak remaja bahkan orang dewasa yang sudah terlalu kecanduan dalam bermain game online sampai lupa dengan waktu shalat. Kalau saat ini, NP melihat bahwa ada banyak anak kuliah yang bermain game online sampai lupa waktu, malam bermain sampai pagi, saat pagi ketiduran dan tidak masuk jam kampus sehingga ini dampak yang sangat negatif bagi dirinya. NP bermain game online belum terlalu lama namun selain berdampak positif juga merasakan dampak negatif terutama dalam pelaksanaan ibadah shalat 5 waktu.⁵⁰

Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa ada dampak positif dari bermain game online, namun dampak positif tersebut sangat sedikit sehingga bermain game online sangat tidak berguna apalagi sudah ketagihan yang membuat para pemain game online lalai akan waktu shalat. Diantara dampak positif berdasarkan hasil wawancara adalah :

1. game online membuat para pemain lebih fokus dan bisa belajar seperti belajar bahasa Inggris, saat berjumpa teman bermain dari negara luar, para bermain berbicara menggunakan bahasa Inggris. Disisi lain, game online

⁴⁹Wawancara dengan SM, Mahasiswa Prodi Manajemen Dakwah, pada tanggal 11 Agustus 2020 di Darussalam

⁵⁰Wawancara Pribadi dengan NP, Mahasiswa Prodi KESOS, pada tanggal 11 Agustus 2020 via WhatsApp

juga sebagai pelepas penat dan stress bahkan ada yang menghasilkan uang dari bermain game online tersebut.

2. Namun berdasrakan hasil observasi, dampak positif game online terhadap shalat bisa dikatakan tidak ada sama sekali melainkan game online ini dapat melalaikan dan membuang waktu sia-sia.

C. Dampak Negatif Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat

1. Ketagihan bermain game online sehingga lalai akan shalat

Ada begitu banyak dampak dari bermain game online baik dampak dari segi positif dan dampak dari segi negatif. Adapun dampak dari segi negatif bermain game online berdasarkan wawancara yaitu:

ZF menyebutkan bahwa ada banyak dampak bermain game online, jika dampak positifnya mungkin seperti menghasilkan uang atau sebagai pelepas stres, namun dampak negatifnya sangatlah banyak, salah-satunya lalai akan shalat 5 waktu. Menurut zaki, saat seseorang sudah ketagihan akan bermain game online, maka dirinya akan lupa waktu. Ada banyak orang bermain game online sampai dengan larut malam, selain tidak baik untuk kesehatan, hal ini berefek ke kewajiban. Tidur larut malam dan bangun kesiangan tanpa menunaikan ibadah shalat subuh. Kemudian juga ada banyak orang yang lalai bermain game online dan menunda-nunda shalat sampai akhirnya waktu shalat sudah lewat. Oleh karenanya, ZF menilai bahwa game online ini berdampak negatif bagi seseorang yang ketagihan bermain sampai lupa shalat.⁵¹

Bermain game online memang menyenangkan namun tidak baik bagi kesehatan bahkan sampai lupa akan kewajiban seorang Hamba kepada Tuhannya. Sangat disayangkan apabila bermain game dengan penuh fokus namun saat waktu shalat tiba disepelkan.

⁵¹Wawancara dengan ZF, Mahasiswa Prodi BKI, pada tanggal 2 Agustus 2020 di Darussalam.

NL dalam wawancara menyebutkan bahwa bermain game berdampak negatif bagi pribadi seseorang apalagi game online. Game online ini membuat seseorang kecanduan dan ada banyak waktu yang terbuang sia-sia. Memang NL tidak bermain game online, namun NL menyebutkan bahwa ada banyak temannya yang bermain game online. Bahkan saat sedang mengerjakan tugas mata kuliah, mereka sempat bermain game online, ini bukti bahwa game online ini membuat kecanduan dan lupa waktu. NL juga menilai bahwa game online berdampak negatif bagi ibadah shalat seseorang, ada banyak teman-temannya yang tidak melaksanakan shalat saat sudah masuk waktu shalat, walaupun memang tidak semuanya demikian, namun menunda-nunda waktu shalat juga tidak baik apalagi menunda hanya demi melanjutkan bermain game. Olehkarenanya NL berharap agar bermain game online jangan sampai kecanduan yang berakibat fatal bagi dirinya sendiri salah-satunya tidak menunaikan kewajibannya.⁵²

MRP juga menyebutkan dalam wawancara bahwa game online yang sedang marak-maraknya adalah PUBG dan Mobile Legend. MRP menyebutkan bahwa bisa diamati di warung kopi atau café-café di Kota Banda Aceh ini dimana bahwasanya ada banyak muda-mudi yang bermain game online tersebut. Mereka duduk berkelompok dan bermain dalam bentuk team. Fenomena ini bukan hanya sejam atau dua jam, namun bisa sampai larut malam bahkan sampai pagi. Bagi MRP ini sudah menjadi satu penyakit bagi mereka yang sudah candu bermain game. MRP menambahkan bagaimana 10 atau 20 tahun yang akan datang, generasi milenial yang disibukkan dengan game online saat ini menjadi tanggung jawab bersama, baik pemerintah ataupun orang tua.

MRP mengatakan bahwa game online tidak baik jika dimainkan sampai dengan kecanduan, terutama dalam hal ibadah. Sangat ironi melihat para pemain game online ini dengan santainya duduk bermain game walaupun azan berkumandang. Masih lumayan jika mereka melaksanakan shalat walaupun telat, namun yang disayangkan adalah duduk bermain game online sampai tidak melaksanakan kewajibannya. Entah mereka memang sudah kebiasaan tidak shalat atau memang lupa karena bermain game online, namun pada intinya sebagian mereka tidak shalat. MRP menambahkan bahwa MPU Aceh telah mengeluarkan fatwa haram terhadap game online PUBG dan Mobile Legend, mengapa? Karena memang berdampak negatif bagi dirinya sendiri.

Saat ini telah hadir game baru yaitu Domino, game online tersebut pun membuat para pemainnya kecanduan. Saat koin habis, mereka rela membeli dengan harga yang tergolong mahal. Selain itu juga, game tersebut

⁵²Wawancara dengan NL, Mahasiswa Prodi BKI, pada tanggal 1 Agustus 2020 melalui via WhatsApp

membuat para pemainnya lalai akan shalat. Duduk berjam-jam menghabiskan banyak waktu dengan sia-sia.⁵³

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa bermain game online ini berdampak buruk atau negatif bagi diri seseorang. Bermain game online apalagi kecanduan tidak baik ibadah seseorang terutama dalam ibadah shalat 5 waktu. Begitu banyak waktu terbuang sia-sia, kemudian melalaikan waktu shalat dan berefek negatif bagi kesehatan para pemain game online ini. Bahkan game online seperti PUBG dan Mobile Legend sudah diharamkan berdasarkan fatwa MPU Aceh.

2. Game online mengganggu fokus dalam melaksanakan ibadah shalat

Selain Ketagihan bermain game online sehingga lalai akan shalat, bermain game online juga akan mengganggu fokus seseorang dalam shalat.

MA dalam wawancara menyebutkan bahwa game online berdampak negatif dalam melaksanakan shalat. Selain lalai dan lupa akan waktu shalat, game online ini juga membuat seseorang tidak fokus dalam mengerjakan shalat. Saat seseorang yang sudah kecanduan bermain game online, dirinya tidak akan fokus saat melaksanakan shalat, misalnya terburu-buru sehingga pikirannya tidak dalam shalat, kemudian juga membuat dirinya tidak shahih dalam melafalkan bacaan dalam shalat. Hal ini sungguh sangat disayangkan, seharusnya para pemain game online lebih fokus dalam melaksanakan ibadah shalat, bukannya hanya fokus dalam bermain game. Para pecandu game online ini, selain tidak fokus dan terburu-buru dalam shalatnya, berdoa setelah shalatpun tidak ada. Fenomena ini menjadi tanggung jawab kita bersama.⁵⁴

Dalam wawancara dengan MA, MA menjelaskan bahwa bermain game online membuat seseorang tidak fokus dalam shalatnya sehingga shalatnya tidak

⁵³Wawancara dengan MRP, Mahasiswa Prodi Manajemen Dakwah, pada tanggal 8 Agustus 2020 melalui di Darussalam.

⁵⁴Wawancara dengan MA, Mahasiswa Prodi PMI, pada tanggal 6 Agustus 2020 melalui via WhatsApp

khushyuk. Ini menjadi penyakit terbesar dalam masyarakat kita. Hal ini sungguh sangat disayangkan, seharusnya para pemain game online lebih fokus dalam melaksanakan ibadah shalat, bukannya hanya fokus dalam bermain game.

AB dalam wawancaranya menyebutkan bahwa bermain game online berdampak buruk bagi para pemainnya. Salah-satunya adalah tidak fokus dalam melaksanakan ibadah shalat. Fenomena ini bisa terjadi dikarenakan para pemain game terburu-buru untuk melanjutkan game onlinenya ataupun bisa jadi karena kepikir game sehingga membuat shalat tidak khushyuk. Disisi lain juga dikarenakan para pemain game online menunda-nunda shalatnya sehingga terburu-buru habis waktu shalat yang berakibat dirinya tidak fasih membaca bacaan dalam shalat.⁵⁵

Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa selain Selain Ketagihan bermain game online sehingga lalai akan shalat, bermain game online juga akan mengganggu fokus seseorang dalam shalat. menjelaskan bahwa bermain game online membuat seseorang tidak fokus dalam shalatnya sehingga shalatnya tidak khushyuk. Ini menjadi penyakit terbesar dalam masyarakat kita. Hal ini sungguh sangat disayangkan, seharusnya para pemain game online lebih fokus dalam melaksanakan ibadah shalat, bukannya hanya fokus dalam bermain game.

Bermain game online ini berdampak buruk atau negatif bagi diri seseorang. Bermain game online apalagi kecanduan tidak baik bagi ibadah seseorang terutama dalam ibadah shalat 5 waktu. Begitu banyak waktu terbuang sia-sia, kemudian melalaikan waktu shalat dan berefek negatif bagi kesehatan para pemain game online ini.

Game online telah menjadi penyakit pagi yang kecanduan. Hal ini menjadi tanggung jawab bersama kita semua sehingga angka para pemain game online

⁵⁵Wawancara dengan AB, Mahasiswa Prodi PMI, pada tanggal 6 Agustus 2020 melalui via WhatsApp

yang sudah kecanduan bisa menurun. Hal ini pun sangat penting diperhatikan dikarenakan sudah membuat para pemain game online kecanduan dan berdampak negatif dalam melaksanakan ibadah shalat 5 waktu.

Selain Ketagihan bermain game online sehingga lalai dan game online mengganggu fokus dalam melaksanakan ibadah shalat, dampak negatif bermain game online diantaranya adalah:

1. Penurunan aktivitas gelombang otak depan

Penurunan aktivitas gelombang otak depan yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresivitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan mood seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan sosial, tidak konsentrasi dan lain sebagainya.

2. Penurunan aktivitas gelombang beta

Penurunan aktivitas gelombang beta merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun gamer tidak sedang bermain game. Dengan kata lain gamer mengalami autonomic nerves yaitu tubuh mengalami pengelabuan kondisi dimana sekresi adrenalin meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat.

3. Menimbulkan ketagihan

Ketagihan yang berakibat fatal yaitu melalaikan kehidupan nyata. Inilah masalah yang sebenarnya yang dihadapi para gamer yang intinya adalah pengendalian diri.

4. Terisolir dengan lingkungan sekitar

Ini merupakan efek karena terlalu seringnya bermain game online sehingga lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya.

5. Gangguan psikologis

Jika terlalu sering bermain game online akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seseorang dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir. Pikiran akan selalu tertuju pada game yang sering dimainkannya.

6. Pemborosan waktu

Merupakan sebuah pemborosan waktu dan ekonomi jika game online telah menjadi candu.⁵⁶

Demikian beberapa dampak negatif game online terhadap para pemain game sehingga hal ini harus diperhatikan secara maksimal.

D. Upaya Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-raniry dalam Meminimalisir Dampak Negatif Game Online terhadap Ibadah Shalat

Adapun upaya Mahasiswa Fakultas Dakwah UIN Ar-raniry dalam Meminimalisir Dampak Negatif Game Online terhadap Ibadah Shalat diantaranya:

MRP menyebutkan dalam meminimalisir dampak negatif game online terhadap ibadah shalat, perlu adanya bimbingan dari orang tua, pemerintah dan masyarakat kepada para pecandu game online sehingga para pemain game online tidak kecanduan dan ketergantungan dengan game online tersebut.⁵⁷

ZF juga menambahkan bahwa dalam hal ini, dibutuhkan semua elemen untuk untuk meminimalisir dampak negatif game online. Dalam hal ini dibutuhkan bimbingan, kemudian juga sikap tegas dari pemerintah untuk

⁵⁶Martha Christianti, “*Gambaran Suram....*”,di akses pada 26 Juni 2020

⁵⁷Wawancara dengan MRP, Mahasiswa Prodi Manajemen Dakwah, pada tanggal 8 Agustus 2020 melalui di Darussalam.

memberi sanksi kepada para pemain game online ini, sanksi bisa berupa mengaji, juga bisa berupa membersihkan masjid dan lain sebagainya yang berbentuk positif.⁵⁸

NL menyebutkan bahwa dalam meminimalisir dampak negatif game online, dosen juga harus memberi edukasi kepada para mahasiswa agar tidak kecanduan dalam bermain game online sehingga mahasiswa yang sudah kecanduan dapat terobati dari penyakit ini.⁵⁹

Berdasarkan hasil wawancara diatas, upaya meminimalisir Dampak Negatif Game Online terhadap Ibadah Shalat adalah:

1. Perlu adanya bimbingan dari orang tua, pemerintah dan masyarakat kepada para pecandu game online sehingga para pemain game online tidak kecanduan dan ketergantungan dengan game online tersebut.
2. Dibutuhkan bimbingan, kemudian juga sikap tegas dari pemerintah untuk memberi sanksi kepada para pemain game online ini, sanksi bisa berupa mengaji, juga bisa berupa membersihkan masjid dan lain sebagainya yang berbentuk positif.
3. Edukasi kepada para mahasiswa agar tidak kecanduan dalam bermain game online sehingga mahasiswa yang sudah kecanduan dapat terobati dari penyakit ini.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa ada dampak positif dari bermain game online, namun dampak positif tersebut sangat sedikit sehingga bermain game online sangat tidak berguna apalagi sudah ketahihan yang membuat

⁵⁸Wawancara dengan ZF, Mahasiswa Prodi BKI, pada tanggal 2 Agustus 2020 di Darussalam.

⁵⁹Wawancara dengan NL, Mahasiswa Prodi BKI, pada tanggal 1 Agustus 2020 melalui via WhatsApp

para pemain game online lalai akan waktu shalat. Diantara dampak positif berdasarkan hasil wawancara adalah game online membuat para pemain lebih fokus dan bisa belajar seperti belajar bahasa Inggris, saat berjumpa teman bermain dari negara luar, para bermain berbicara menggunakan bahasa Inggris. Disisi lain, game online juga sebagai pelepas penat dan stress bahkan ada yang menghasilkan uang dari bermain game online tersebut. Namun berdasarakan hasil observasi, dampak positif game online terhadap shalat bisa dikatakan tidak ada sama sekali melainkan game online ini dapat melalaikan dan membuang waktu sia-sia.

Adapun dampak negatif, selain Ketagihan bermain game online sehingga lalai akan shalat, bermain game online juga akan mengganggu fokus seseorang dalam shalat. menjelaskan bahwa bermain game online membuat seseorang tidak fokus dalam shalatnya sehingga shalatnya tidak khushyuk. Ini menjadi penyakit terbesar dalam masyarakat kita. Hal ini sungguh sangat disayangkan, seharusnya para pemain game online lebih fokus dalam melaksanakan ibadah shalat, bukannya hanya fokus dalam bermain game.

Bermain game online ini berdampak buruk atau negatif bagi diri seseorang. Bermain game online apalagi kecanduan tidak baik bagi ibadah seseorang terutama dalam ibadah shalat 5 waktu. Begitu banyak waktu terbuang sia-sia, kemudian melalaikan waktu shalat dan berefek negatif bagi kesehatan para pemain game online ini.

Game online telah menjadi penyakit pagi yang kecanduan. Hal ini menjadi tanggung jawab bersama kita semua sehingga angka para pemain game online yang sudah kecanduan bisa menurun. Hal ini pun sangat penting diperhatikan

dikarenakan sudah membuat para pemain game online kecanduan dan berdampak negatif dalam melaksanakan ibadah shalat 5 waktu.

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan peneliti, dampak game online ini sangat buruk bagi seseorang. Bagi pecandu game online, selain merugikan dirinya karena melalaikan shalat, juga ada banyak dampak negatif lain yaitu kesehatan dirinya dan lain sebagainya.

Disisi lain, para pemain game ini ada juga yang sudah mendapatkan penghasilan dari bermain game sehingga game menjadi salah-satu ketergantungan dalam kehidupannya sehari-hari. Penghasilan dari game online ini digunakan untuk kebutuhan dirinya di Banda Aceh.

Namun ada juga yang bermain game online dikarenakan sudah kecanduan, misalnya bermain bersama team sehingga membuat dirinya nyaman yang pada akhirnya berakhir di kecanduan. Fenomena ini menjadi dampak besar pada para pemain game online sehingga lalai atau lupa melaksanakan ibadah shalat 5 waktu.

Jika dari dampak positif, peneliti melihat bahwa dampak positif game online terhadap pelaksanaan ibadah shalat 5 waktu sama sekali tidak ada. Hanya dampak positif seperti menghasilkan uang, menghilangkan stress dan lain sebagainya.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dampak positif game online adalah melatih fokus para pemain dan sekaligus bisa belajar bahasa Inggris saat berjumpa teman bermain dari negara luar yang berbicara menggunakan bahasa Inggris. Disisi lain, game online juga sebagai pelepas penat dan stress bahkan ada yang menghasilkan uang dari bermain game online tersebut.
2. Dampak negatif dari game online adalah ketagihan bermain game online sehingga lalai akan shalat, game online mengganggu fokus dalam melaksanakan ibadah shalat, selain itu dampak negatif lainnya dari game online : penurunan aktivitas gelombang otak depan, penurunan aktivitas gelombang beta, menimbulkan ketagihan, terisolir dengan lingkungan sekitar, gangguan psikologis, serta pemborosan waktu.
3. Dari hasil wawancara dan observasi peneliti pada mahasiswa fakultas dakwah dan komunikasi, upaya yang dilakukan untuk meminimalisir dampak game online terhadap ibadah shalat adalah Perlu adanya bimbingan dari orang tua, pemerintah dan masyarakat kepada para pecandu game online sehingga para pemain game online tidak

kecanduan dan ketergantungan dengan game online tersebut, Dibutuhkan bimbingan, kemudian juga sikap tegas dari pemerintah untuk memberi sanksi kepada para pemain game online ini, sanksi bisa berupa mengaji, juga bisa berupa membersihkan masjid dan lain sebagainya yang berbentuk positif, Edukasi kepada para mahasiswa agar tidak kecanduan dalam bermain game online sehingga mahasiswa yang sudah kecanduan dapat terobati dari penyakit ini.

B. SARAN

1. Kepada mahasiswa fakultas dakwah dan komunikasi untuk meminimalisir bermain game online dan dapat mengontrol diri untuk mengutamakan melakukan hal-hal yang lebih penting dan wajib seperti melaksanakan ibadah shalat.
2. Kepada masyarakat umum untuk membimbing dan mengontrol anak-anak terhadap permainan game online, dan dapat menerapkan upaya-upaya meminimalisir dampak negatif game online yang telah peneliti jelaskan diatas.
3. Kepada fakultas dakwah dan komunikasi agar menganjurkan dosen-dosennya untuk memberikan edukasi mengenai dampak-dampak negatif dari game online.

DAFTAR PUSTAKA

Aunusy Syarif Qasim, *Agama Sebagai Pegangan Hidup*, Semarang: CV. Thoha Putra, 1993

Antonim Tri Setio Nugroho, “*Definisi Game Dan Jenis-Jenisnya*”, Official Website Of Antonim Tri Setio Nugroho. [Http://Chikhungunya.Wordpress.Com/2011/05/06/Definisi-Game-Dan-Jenis-Jenisnya](http://Chikhungunya.Wordpress.Com/2011/05/06/Definisi-Game-Dan-Jenis-Jenisnya) diakses tgl 19 Oktober 2019

Adhyatman Prabowo, “*Jenis-jenis Game Ditinjau dari Cara Memainkannya*” artikel diakses pada tanggal 19 Oktober 2019 dari <http://geghans.blogspot.com/2010/02/jenis-jenis-atau-genre-games-online.html>

Baby Cher Stores, “*Teori Game Online*”, Official Website Of Baby Cher Stores. [Http://Www.Scrid.Com/Doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial](http://Www.Scrid.Com/Doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial) diakses tgl 19 Oktober 2019

Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Kebijakan Ekonomi, Kebijakan Publik Dan Ilmu Sosial Lainnya*, Jakarta: Kencana, 2007

Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Kencana, 2009

Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Sosial*, Surabaya: Airlangga University Press, 2001

Dasar-dasar Teori Permainan/Game, Pengertian dan Macam-macam Teori”, artikel diakses pada tanggal 19 Oktober 2019 dari <http://tutorialkuliah.blogspot.com/2009/05/dasar-dasar-teori-permainangame.html>

Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya*, Bandung: PT Mutiara Qalbu Salim 2001

Departemen Agama RI, *Al-quran dan Terjemahannya*, Bandung PT: Mutiara Qalbu Salim, 2010

Faozani Z, “*Karya Ilmiah Tentang Game Online*”. Official Website Pf Faozani Z, [Http://Faaozani-15.Blogspot.Co.Id/2013/11/Karya-Ilmiah-Tentang-Game-Online_1565.Html](http://Faaozani-15.Blogspot.Co.Id/2013/11/Karya-Ilmiah-Tentang-Game-Online_1565.Html) diakses tgl 19 Oktober 2019

Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1*

Haditono, dkk., *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagianannya*.

Hasan Ibrahim, “Kunci Surga Meneladani dan Menyingkap Rahasia Shalat Rasulullah SAW”, Jakarta: Mihrab Saintika, 2016

Jonathan Lukas, *Jaringan Komputer*, Cet. 1; Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006

Jasmadi, *Panduan Praktis Menggunakan Fasilitas Internet: Surfing, Email, SMS, Chating, E-Card, Dan Download Edisi I*, Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2004

Lexy, J. Meleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2010

Martha Christianti, “Gambaran Suram Game Online Indonesia di Tahun 2006”, Artikel di akses pada 26 Juni 2020 dari : <http://www.ketok.com/forum/viewtopic.php?p=336>

Muhammad Hasbi Ash Shiddieqy, *Pedoman Shalat*, Semarang : Pustaka Rizki Putra, 2001, cet. 1

Mustafa Masyhur, *Berjumpa Allah Lewat Shalat*, Jakarta: Gema Insari Press, 2002

Moh. Rifa’I, “*Risalah Tuntunan Shalat Lengkap*”, Semarang : Toha Putra

Melwin Syafizal, *Pengantar Jaringan Komputer*, Edisi 1: Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2005

Mutia Sulisetyani, “*Game Berbasis Jaringan*”, Official Website Of Mutia Sulisetyani. [Http://Mutiasulisetyani.Blogspot.Co.Id/2016/06/Game-Berbasis-Jaringan.Html](http://Mutiasulisetyani.Blogspot.Co.Id/2016/06/Game-Berbasis-Jaringan.Html) diakses tgl 19 October 2019

Muhammad Hasbi Ash Shiddiedy, *op, cit*

Muhammad Bagir Al-Habsyi, *Fiqh praktis*, Jakarta: MIZAN, 1998

Penelitian Manfaat Bermain Game” artikel diakses pada 26 juni, dari: http://ligagame.com/index.php?option=com_content&view=article&id=513&Itemid.html.

Penelitian Manfaat Bermain Game” Artikel di akses pada 26 Juni, dari : http://ligagame.com/index.php?option=com_content&task=view&id=513&Itemid.html.

Quraish Shihab, *Panduan Shalat Bersama Quraish Shihab*, Jakarta: Penerbit Republika, 2003

Rizki Ichwan Faozami,"*Makalah Tentang Game*". Official Website Of Riki Ichwan Faozami. [Http://Rif03.Blogspot.Co.Id/2003/04/Makalah-Tentang-Game.Html](http://Rif03.Blogspot.Co.Id/2003/04/Makalah-Tentang-Game.Html) Diakses Tgl 19 Oktober 2019

Rosady Ruslan,*Metode Penelitian Public Realitions dan Komunikasi*, Jakarta:PT.Raja Gravindo Persada 2006

Said Hudri, Model-Odel Analisis Dara, Diakses Dari [Http://Ekdpresisastra.Blogspot.Com](http://Ekdpresisastra.Blogspot.Com), Pada Tanggal 26 Februari 2019

Terjemahan Departemen Agama RI tahun 2016

W. J. S. Poerwadarminta, "*Kamus Besar Bahasa Indonesia*", Jakarta: Balai Pustaka,1985, cet. Ke-8

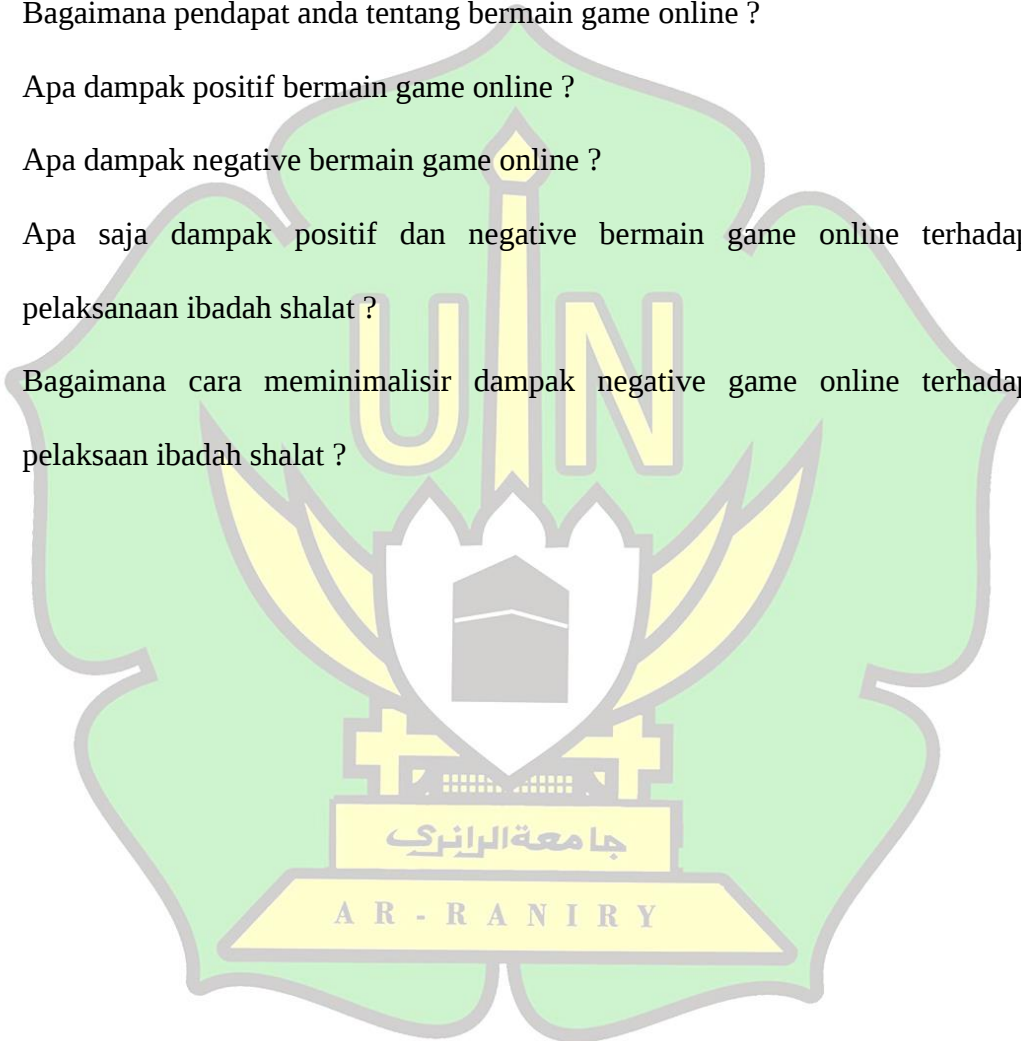
Wiharsono Kurniawan, *Jaringan Komputer*, Yogyakarta:CV.Andi Offset,2007



**PEDOMAN WAWANCARA PENELITIAN SKRIPSI DENGAN JUDUL
DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PELAKSANAAN IBADAH
SHALAT MAHASISWA FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI UIN
AR-RANIRY**

PERTANYAAN:

1. Bagaimana pendapat anda tentang bermain game online ?
2. Apa dampak positif bermain game online ?
3. Apa dampak negative bermain game online ?
4. Apa saja dampak positif dan negative bermain game online terhadap pelaksanaan ibadah shalat ?
5. Bagaimana cara meminimalisir dampak negative game online terhadap pelaksanaan ibadah shalat ?



DOKUMENTASI

Foto 1. Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry



Foto 2. Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry



Foto 3. Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry

