



**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PELAKSANAAN
IBADAH SHOLAT FARDHU DI JORONG SUNGAI ABU
NAGARI KANDANG BARU KECAMATAN SIJUNJUNG**

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat untuk memperoleh gelar sarjana
(S-1)
Jurusan Pendidikan Agama Islam*

Oleh :

**Sri Hidayati
NIM. 1830101151**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAHMUD YUNUS
BATUSANGKAR
1444 H / 2022 M**

PERYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sri Hidayati

Nim : 1830101151

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul : **“Dampak Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Sholat Fardhu Di Jorong Sungai Abu Nagari Kandang Baru Kecamatan Sijunjung”** adalah hasil karya sendiri, bukan plagiat. Apabila di kemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Batusangkar, 7 Juli 2022

Saya yang Menyatakan



Sri Hidayati

NIM.1830101151

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing SKRIPSI atas nama Sri Hidayati, Nim : 1830101151, dengan judul : **“Dampak Game Online Terhadap Kedisiplinan Remaja Dalam Melaksanakan Ibadah Sholat Fardhu Di Nagari Kandang Baru Kecamatan Sijunjung”**, memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang *munaqasyah*.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

Batusangkar, 7 Juli 2022

Pembimbing



Silvia Susrizal, S.Pd.I,MA

NIP.19870705 201503 2 006

PENGESAHAN TIM PENGUJI

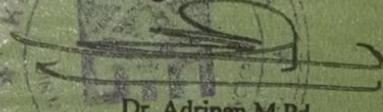
Skripsi atas Nama Sri Hidayati, Nim : 1830101151, Dengan Judul : "Dampak Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Sholat Fardhu Di Jorong Sungai Abu Nagari Kandang Baru Kecamatan Sijunjung", telah diuji dalam sidang *Munaqasyah* Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 13 Juli 2022 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Strata Satu (S.1) dalam Jurusan Pendidikan Agama Islam.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Dr. Asmendri, S.Ag., M.Pd. NIP. 19700825 200003 1 001	Ketua Penguji		19.8.22
2	Silvia Susrizal, S.Pd.I, MA NIP. 1987075 201503 2 006	Sekretaris Penguji		22/8-22
3	Susi Herawati, S.Ag., M.Pd NIP. 197110826 200501 2 003	Anggota Penguji		16/8/22

Batusangkar, Agustus 2022

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan


Dr. Adripen M.Pd

NIP. 19650504 199303 1 003

ABSTRAK

Sri Hidayati, 1830101151. Judul Skripsi : **“Dampak *Game Online* Terhadap Pelaksanaan Ibadah Sholat Fardhu Di Jorong Sungai Abu Nagari Kandang Baru Kecamatan Sijunjung”**. Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.

Pokok permasalahan dalam skripsi ini adalah dampak dari *game online* terhadap ketepatan waktu remaja dalam melaksanakan ibadah sholat fardhu di Jorong Sungai Abu, Nagari Kandang Baru Kecamatan Sijunjung. Adapun tujuan dari pembahasan ini adalah untuk mengetahui dampak *game online* terhadap kedisiplinan ibadah sholat fardhu remaja di Nagari Kandang Baru, Kecamatan Sijunjung dan ibadah sholat fardhu apa saja yang sering terlalaikan dalam memainkan *game online* tersebut.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pengolahan data dilakukan secara deskriptif kualitatif, kemudian diuraikan serta melakukan klasifikasi terhadap aspek masalah tertentu dan memaparkan melalui kalimat yang efektif.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya dampak *game online* terhadap pelaksanaan ibadah sholat fardhu di Jorong Sungai Abu Nagari Kandang Baru Kecamatan Sijunjung. Hal ini berdasarkan hasil observasi dan wawancara Peneliti dengan narasumber bahwasanya dampak yang diakibatkan dari *game online* yaitu dampak negatif di mana remaja menjadi lalai dalam melaksanakan ibadah sholat fardhu serta tanpa rasa bersalah telah meninggalkan sholatnya demi melanjutkan permainannya.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
BIODATA PENULIS.....	iv
KATA PERSEMBAHASAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Fokus Penelitian.....	8
C. Pertanyaan Penelitian	8
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat dan Luaran Penelitian.....	9
F. Definisi Konseptual.....	10

BAB II KAJIAN TEORI

A. <i>Game Online</i>	12
1. Pengertian <i>Game Online</i>	12
2. Macam-macam <i>game online</i>	14
3. Dampak <i>game online</i>	18
B. Ibadah Sholat Fardhu	27
1. Pengertian ibadah sholat fardhu	27
2. Macam-macam ibadah sholat fardhu	31
3. Keutamaan Ibadah Sholat Fardhu	33
C. Penelitian yang Relevan	37

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	41
B. Latar dan Waktu Penelitian.....	41
C. Instrumen Penelitian.....	42
D. Sumber Data.....	43
E. Teknik Pengumpulan Data.....	43
F. Teknik Analisis dan Interpretasi Data.....	45
G. Teknik Penjaminan Keabsahan Data.....	47

BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum.....	48
1. Gambaran umum Nagari Kandang Baru	48
a. Sejarah Nagari Kandang Baru.....	48
b. Kondisi Geografis	48
c. Keadaan Masyarakat	50
d. Sarana dan Prasarana.....	50
B. Temuan Khusus.....	51
1. Perhatian Orag Tua terhadap remaja yang bermain <i>game online</i>	51
2. Dampak dari <i>game online</i> terhadap ibadah sholat fardhu	61
C. Pembahasan.....	69
1. Perhatian Orag Tua terhadap remaja yang bermain <i>game online</i>	71
2. Dampak dari <i>game online</i> terhadap ibadah sholat fardhu	75

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	78

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Waktu Penelitian.....	38
---------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.....	61
Gambar 1.2.....	70

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi (IPTEK) di era modern ini sangatlah pesat. Perkembangan teknologi yang sangat pesat ini mengakibatkan banyaknya bermunculan inovasi baru dalam dunia teknologi diantaranya ialah adanya internet dan *handphone*. Internet ini sendiri dapat diartikan sebagai jaringan komputer yang saling terhubung di seluruh dunia yang berisikan informasi dan data yang akan dijadikan sebagai bentuk sarana komunikasi data baik berupa suara, gambar, video dan juga teks. Informasi ini dibuat oleh penyelenggara atau pemilik jaringan komputer yang menumpangkan informasinya kepada penyedia layanan internet (Riska, 2013 : 41)

Handphone atau disebut pula dengan perangkat telekomunikasi elektronik yang memiliki kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, akan tetapi bisa dibawa ke mana-mana (*portable, mobile*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (*nirkabel; wireless*). Saat ini Indonesia memiliki dua jaringan telepon nirkabel yakni sistem GSM (*Global System for Mobile Telecommunications*) dan sistem CDMA (*Code Division Multiple Access*). Badan yang mengatur telekomunikasi seluler di Indonesia adalah Asosiasi Telekomunikasi Seluler Indonesia (ATSI). Bervariasi juga penyedia layanan (*provider*) jaringan seperti CDMA dengan *Fleksi, Fren, Esia* dan jaringan GSM seperti *Telkomsel, Three, Indosat, XL* (Melonguane, 2012 : 3)

Maka melalui media internet dan *handphone* ini lah kita nantinya bisa memanfaatkannya untuk berbagai hal dalam kehidupan sehari-hari seperti, untuk mengakses media sosial, *chatting, searching* melalui *google* serta bermain *game online*. Tidak hanya itu pemanfaatan media

internet dan *handphone* juga untuk mengakses *game online* sebagai refleksi penghibur diri.

Berdasarkan penelitian yang terdahulu didapati bahwasanya *games online* menurut KBBI terbagi menjadi dua kata yaitu *game* berarti permainan dan *online* berarti daring. Dalam KBBI, arti dari sebuah permainan ialah suatu hal yang digunakan untuk bermain. Sedangkan arti kata daring itu sendiri ialah sesuatu yang terhubung dengan jaringan internet sedangkan *game online* merupakan jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer atau internet (Parwita, 2019 : 653).

Game online juga bisa dijadikan sebagai alternatif untuk media hiburan dan penghilang stres serta rasa bosan dalam kesibukan sehari-hari. Perkembangan *game online* juga tidak memerlukan waktu yang lama untuk sampai ke Indonesia. Hal itu disebabkan karena telah dimudahkan dalam mengakses atau memainkan *game* tersebut. Pada saat sekarang ini kita tidak perlu repot-repot untuk pergi ke warnet hanya karena ingin memainkan *game online*, melalui *smarthphone* yang kita punya kita sudah bisa memainkan *game online* dimanapun dan kapanpun kita suka.

Perkembangan serta popularitas dari *game online* ini dalam jangka waktu beberapa tahun sekali selalu mengalami perubahan yang signifikan. Contohnya dalam tiga tahun terakhir ini, *game online* yang bernama *Clash Of Clans* (COC) menjadi *game* yang sangat populer di semua kalangan pecinta *game*. Seiring berjalannya waktu, *game* COC ini perlahan sudah mulai tak diminati lagi, karena sekarang ini sudah banyak dari kalangan remaja beralih ke *game online* yang terbaru. Salah satu *game online* yang populer sekarang yaitu *game online* yang bernama *Mobile legends*, *game* ini mempunyai banyak peminat di samping karena *game* ini masih terbilang baru, yang menjadi daya tarik *game* ini juga karena desain grafis yang menarik serta misi *game* yang lebih menantang. Sukses menjadikan *mobile legends* menjadi salah satu *game online* terbaru yang paling populer.

Game online di anggap lebih berorinetasi pada dampak negatif karena bisa menimbulkan efek kecanduan, jika sudah kecanduan, biasanya mereka akan menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dengan *gadget* hingga lupa waktu, tidak mematuhi ucapan orang tua, tidak peduli dengan lingkungan sekitar, sulit untuk bersosialisasi, mudah tersulut emosi serta sering berkata kotor. Jika hal tersebut terus dibiarkan maka, akan berdampak buruk untuk masa depannya. Oleh karena itu, peran orang tua sebagai pengawas sangat penting untuk mengantisipasi hal buruk tersebut (Riska & Budiyono, 2021 : 2).

Game online juga memiliki dampak positif bagi seseorang jika dimainkan secara wajar dan tidak berlebihan. Seseorang akan merasakan efek positif saat bermain *game online* apabila ia bisa mengontrol permainannya dan tidak mengabaikan kegiatan di dunia nyata. Diantara dampak positif yang bisa kita rasakan dari *game online* ialah :

1. Meningkatkan Konsentrasi

Sebagian *game online* menuntut kita untuk bisa berkonsentrasi tinggi dalam menjalankan sebuah misi di dalam *game* tersebut. Semakin tinggi level kita dalam permainan tersebut maka, semakin sulit pula tantangan yang harus kita hadapi. Oleh karena itu kita dituntut untuk memiliki daya konsentrasi yang tinggi agar misi permainan terjalankan dengan baik.

2. Meningkatkan koordinasi mata dengan tangan

Game online menuntut pemainnya untuk memiliki kecepatan mata dalam menyelesaikan suatu misi yang mana nantinya pemain juga harus menggerakkan tangannya untuk bermain atau pun untuk berkomunikasi dengan teman satu tim, untuk itu kerja sama antara mata dan tangan harus baik.

3. Meningkatkan daya pikir

Menyelesaikan suatu misi didalam sebuah permainan membutuhkan daya pikir yang tinggi. Karena dalam permainan nantinya kita akan bertemu dengan tantangan dan lawan yang baru, untuk itu kita

harus memikirkan strategi yang cocok agar tim kita bisa menang melawan musuh.

4. Meningkatkan kemampuan mengetik

Kemampuan mengetik sangat di perlukan dalam bermain karena kita akan berinteraksi dengan teman maupun tim lawan dalam bermain nantinya di samping itu kita juga harus mencari kualitas tampilan *game* yang bagus agar bisa nyaman dalam bermain.

5. Meningkatkan bahasa inggris

Game saat ini sudah memakai bahasa Inggris untuk mengakses maupun dalam mengatur strategi permainan. Untuk itu pemain dituntut untuk bisa berbahasa Inggris dan mempunyai kosa kata yang banyak agar di mudahkan dalam bermain.

6. Menghilangkan stress

Game online dibuat pada dasarnya untuk hiburan dan sekedar hobi saja, untuk itu tidak aneh jika bermain akan menghilangkan stres dan kejenuhan yang dirasakan setelah aktivitas sehari-hari.

7. Mendapatkan teman baru

Game online menghubungkan kita dengan banyak pemain baik dari satu negara maupun mancanegara, sehingga memungkinkan kita bertemu dengan teman baru dalam memainkan *game online* ini.

8. Meningkatkan kemampuan tentang komputer

Pemain akan di hadapkan pada kendala-kendala yang terjadi pada komputer pada saat bermain, tentu nya hal ini membutuhkan pengetahuan mengenai komputer yang lebih mendalam (Parwita, 2019 : 653-654).

Berikut ini merupakan dampak negatif dari *game online* di lihat dari berbagai aspek diantaranya yaitu :

1. Aspek kesehatan

Efek kecanduan dari *game online* bisa berimbas terhadap kesehatan remaja. Remaja yang memiliki kecanduan akan *game online* mempunyai imun tubuh yang lebih lemah. Hal ini disebabkan karena

kurangnya aktivitas fisik seperti olahraga, kurang waktu tidur karena bergadang, serta sering terlambat makan karena pola makan yang tidak teratur (Manniko dkk, 2015).

2. Aspek psikologis.

Dalam *game online* terkadang banyak mengandung adegan kriminal dan kekerasan, misalnya saja : perkelahian, perusakan, serta pembunuhan secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar dari seorang remaja bahwa kehidupan nyatanya sama seperti di dalam *game online*. (Petrides & Furnham, 2000).

3. Aspek akademik.

Dengan usia remaja yang terbilang masih berada dalam usia sekolah serta memiliki peran sebagai seorang siswa. Kecanduan dari *game online* bisa membuat kemampuan akademiknya menurun (Lee, Yu, & Lin, 2007).

4. Aspek sosial.

Beberapa orang *gamers* merasa bahwa ia telah menemukan jati dirinya pada saat bermain *game online*. Karena dengan adanya keterikatan suatu emosional dalam pembentukan karakter, yang mengakibatkan ia tenggelam dalam dunia fantasinya sendiri. Maka ia akan mengurung diri dari dunia luar dan tidak ikut bersosialisasi dengan masyarakat di dunia nyata.

5. Aspek keuangan.

Bermain *game online* membutuhkan biaya, tidak hanya sekedar bermodalkan komputer dan *handphone* saja. Akan tetapi remaja juga memerlukan uang untuk membeli data internet agar bisa mengakses *game* yang ia ingin mainkan. Remaja yang belum mempunyai penghasilan sendiri bisa saja berbohong kepada orang tuanya dan melakukan tindakan menyimpang berupa pencurian agar bisa memainkan *game online* (Novrialdy, 2019 : 151).

Game online memiliki dampak positif dan juga negatif bagi kehidupan. Hal ini tergantung kepada bagaimana kita menyikapinya, kita harus bisa mengontrol kegiatan bermain kita supaya tidak menimbulkan dampak negatif bagi kehidupan, dan terkhususnya terhadap pelaksanaan ibadah sholat fardhu. Melaksanakan shalat tepat pada waktunya berarti kita telah bersegera dalam melaksanakan sholat begitu masuknya waktu sholat akan ditandai oleh kumandang adzan.

Adzan merupakan alarm sebagai pengingat untuk kita dalam menunaikan ibadah sholat fardhu. Dan setiap kali kita mendengar adzan hendaklah seharusnya kita langsung menghentikan semua aktivitas dan bergegas untuk melaksanakan ibadah shalat. Berdasarkan dari Firman Allah SWT dalam Q.S An-Nisa : 103.

... فَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ إِنَّ الصَّلَاةَ كَانَتْ عَلَى الْمُؤْمِنِينَ كِتَابًا مَّوْقُوتًا

Artinya :

....”Maka dirikanlah shalat itu (sebagaimana biasanya). Sesungguhnya shalat itu merupakan fardhu (wajib) yang telah ditentukan waktunya atas orang-orang yang beriman”. (An Nisa’: 103).

Ayat diatas menerangkan kepada manusia bahwasanya ibadah sholat merupakan ibadah yang wajib untuk kerjakan sebagai bentuk ketakwaan kita kepada Allah SWT. ibadah sholat fardhu juga sudah ditentukan waktu pengerjaannya, oleh karena itu kita selaku manusia harus bersegera melaksanakan ibadah sholat fardhu apabila sudah masuk waktu nya.

Berdasarkan observasi awal Peneliti di Jorong Sungai Abu, Nagari Kandang Baru, Kecamatan Sijunjung, Sumatera Barat. Peneliti menemukan fenomena bahwa perkembangan internet yang sudah canggih dan memudahkan mereka untuk mengakses internet yang di dimanfaatkan untuk berbagai keperluan di antaranya adalah untuk berkomunikasi, bermain media sosial dan juga untuk hiburan seperti bermain *game online*.

Jika dilihat dari segi kebudayaan masyarakat di sana, kegiatan yang berhubungan dengan keagamaan memang masih rendah. Rendah maksudnya di sini ialah di mana kegiatan keagamaan hanya berjalan pada saat merayakan hari-hari besar Islam saja misalnya, hari raya *idul fitri*, *idul adha*, bulan puasa dan *israj' mi'raj*. Adapun pada bulan ramadhan mesjid di sana masih terlihat sepi apalagi jika kita lihat dari kalangan remajanya. Untuk sholat berjemaah pun terlihat hanya dari kalangan orang dewasa dan yang lanjut usia saja, itupun masih sedikit yang sholat berjemaah ke mesjid.

Observasi yang peneliti amati terhadap beberapa orang remaja di Jorong Sungai Abu, Nagari Kandang Baru tersebut terlihat fenomena mereka melalaikan waktu sholat dibuktikan dengan di mana ada sekelompok remaja yang berkumpul dengan teman-temannya sedang asik mengobrol sambil memainkan *game online* dengan *gadget*nya akan tetapi pada saat waktu masuknya ibadah sholat mereka bersikap acuh dan bersikap seolah-olah tidak mendengar kumandang adzan yang dilantunkan, mereka terus saja asyik bergelut dengan *gadget* masing-masing sembari memainkan *game online* bersama (Sijunjung, 3 April 2022).

Observasi ulang yang peneliti lakukan terhadap masyarakat dan terutama remaja yang ada di Jorong Sungai Abu, Nagari Kandang Baru tersebut ditemukan fenomena bahwasanya dalam melaksanakan ibadah sholat fardhu masih lalai dan ada juga yang meninggalkan ibadah sholatnya. Buktinya pada saat melaksanakan ibadah sholat Dzuhur dan Ashar karena mayoritas masyarakat di sana ialah sebagai petani yang berangkat pagi dan pulang sore dan sesampainya di rumah mereka akan merasa lelah sehingga membuat mereka seringkali melalaikan waktu sholat dan juga tidak bisa mengontrol anak-anaknya di rumah.

Remaja yang banyak melakukan aktivitas bermain di luar rumah membuat orang tua tidak dapat memantau kegiatan anak-anaknya, seperti aktivitas bermain dengan menggunakan *gadget* dan laptop melalui media internet yang jauh dari pantauan orang tua sekarang. Sedangkan

pada waktu Isya bagi orang tua laki-laki dan remaja disana pergi ke warung untuk berkumpul dan bermain dengan teman-temannya.

Aktivitas yang dilakukan pada saat berada di warung-warung itu ialah, ada yang sekedar bercerita, minum kopi atau makan, dan juga bermain *game online* bersama. Permainan yang sering dimainkan ialah *game mobile legends* dan *higs domino*. Maka dari fenomena inilah peneliti ingin melakukan penelitian untuk mengetahui secara jelas kenyataan mengenai dampak *game online* ini terhadap ibadah sholat fardhu. Di samping adanya dampak positif yang bisa di rasakan, *game online* juga akan berdampak negatif jika tidak terkontrol serta jauh dari pantauan orang tua(Sijunjung, 17 Juli 2022).

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai dampak dari *game online* terhadap pelaksanaan ibadah sholat fardhu di Jorong Sungai Abu Nagari Kandang Baru yang mana peneliti akan menggunakan metode penelitian studi kasus melalui pendekatan kualitatif. Jadi nantinya penelitian ini akan dilakukan berdasarkan fakta yang terjadi di lapangan dan peneliti akan mengangkat tema penelitian dengan judul **“Dampak Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Sholat Fardhu Di Jorong Sungai Abu Nagari Kandang Baru Kecamatan Sijunjung”**

B. Fokus

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka Peneliti memfokuskan penelitian ini terhadap dampak yang di timbulkan oleh *game online* terhadap pelaksanaan ibadah sholat di Jorong Sungai Abu Nagari Kandang Baru Kecamatan Sijunjung.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka Peneliti merumuskanbeberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana perhatian orang tua terhadap remaja yang bermain *game online* di Jorong Sungai Abu Nagari Kandang Baru Kecamatan Sijunjung?
2. Bagaimana dampak dari *game online* terhadap pelaksanaan ibadah sholat fardhu remaja di Jorong Sungai Abu Nagari Kandang Baru Kecamatan Sijunjung?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perhatian orang tua terhadap remaja yang bermain *game online* di Jorong Sungai Abu Nagari Kandang Baru Kecamatan Sijunjung?
2. Untuk mengetahui dampak dari *game online* terhadap pelaksanaan ibadah sholat fardhu remaja di Jorong Sungai Abu Nagari Kandang Baru Kecamatan Sijunjung?

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah :

a. Manfaat Teoritis

Manfaat dari penelitian secara teoritis diharapkan mampu sebagai acuan serta menambah wawasan tentang dampak *game online* terhadap pelaksanaan ibadah sholat fardhu di Jorong Sungai Abu Nagari Kandang Baru.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti

Bisa menambah wawasan mengenai permasalahan yang dibahas yaitu mengenai dampak *game online* terhadap pelaksanaan ibadah sholat fardhu di Jorong Sungai Abu Nagari Kandang Baru Kecamatan Sijunjung.

2. Bagi masyarakat luas dan khususnya kalangan remaja

Bisa memberikan pengetahuan dan pembelajaran mengenai dampak *game online* terhadap pelaksanaan ibadah sholat fardhu di Jorong Sungai Abu Nagari Kandang Baru Kecamatan Sijunjung.

3. Luaran penelitian

Diharapkan penelitian ini nantinya bisa diterbitkan di jurnal terkenal, dan di proyeksikan untuk memperoleh hak atas kekayaan intelektual (HaKI).

F. Definisi Konseptual

Definisi Konseptual ialah unsur penting dalam suatu penelitian karena melalui definisi konseptual ini nantinya seorang peneliti akan lebih mudah dalam proses penyusunan dan pengukuran data secara tepat dan akurat. Berikut ini adalah beberapa definisi konseptual yang terdapat di dalam penelitian ini :

a. *Game Online* :

Asal-usul dari kata *game online* ini sendiri ialah berasal dari bahasa inggris yaitu *game* berarti permainan. Sedangkan *online* adalah terhubung dengan internet(Saidi, 2013 : 145).

Menurut KBBI *game online* terbagi menjadi dua kata yaitu *game* berarti permainan dan *online* berarti daring. Dalam KBBI, arti dari sebuah permainan ialah suatu hal yang digunakan untuk bermain. Sedangkan arti kata daring itu sendiri ialah sesuatu yang terhubung dengan jaringan internet sedangkan *game online* merupakan jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer atau internet (Parwita, 2019 : 653).

Jadi dapat kita simpulkan bahwasanya *game online* ini ialah sebuah permainan yang harus dimainkan secara online dengan bantuan jaringan internet baik menggunakan *gadget*, komputer maupun di *game center* itu sendiri.

b. Ibadah Sholat Fardhu

Perkataan “sholat” dalam bahasa arab berarti doa, sedangkan secara istilah syara’, shalat merupakan ibadah baik dalam bentuk perkataan maupun perbuatan yang dilakukan dengan niat dan hati yang ikhlas serta khusyu’, yang diawali takbir kemudian diakhiri dengan salam(Khoirunnisa, 2015 : 25).

Shalat fardhu ialah shalat yang jika dikerjakan akan memperoleh pahala dari Allah SWT, serta akan mendapatkan hukuman dari meninggalkan shalat ini secara sengaja maupun tidak sengaja maka, ia akan memperoleh dosa(Sabiq, 2013 : 150).

Jadi dapat Peneliti simpulkan bahwasanya ibadah sholat fardhu ini merupakan ibadah sholat lima waktu yang sudah ditentukan waktu-waktunya sebagai yang wajib dilakukan oleh umat muslim sebagai bentuk keimanan dan ketakwaan kita kepada Allah SWT.

Berdasarkan Uraian diatas maka defenisi judul keseluruhan dari penelitian Dampak *Game Online* Terhadap Kedisiplinan Remaja dalam melaksanakan Ibadah Sholat Fardhu Di Nagari Kandang Baru Kecamatan Sijunjung adalah sebuah penelitian ilmiah yang bertujuan untuk mengetahui apa saja dampak yang disebabkan oleh *game online* terhadap remaja dalam melaksanakan ibadah shalat fardhu dalam kesehariannya, ibadah shalat fardhu apa saja yang terkena dampak dari *game online* tersebut serta untuk mengetahui bagaimana kedisiplinan remaja tersebut dalam melaksanakan ibadah shalat nya.

BAB II KAJIAN TEORI

A. *Game Online*

1. Pengertian *Game online*

Menurut Fitra Rahim kata *game online* merupakan gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris. *Game* berarti permainan sedangkan *online* artinya ialah daring atau dalam jaringan (Darwis, 2020 : 229).

Menurut Kim dkk *game online* ini merupakan permainan yang mana ada banyak orang yang bisa memainkan permainan ini melalui sebuah jaringan komunikasi *online*. Burhan (Dalam Affandi 2013) juga berpendapat bahwasanya *game online* ialah sebuah *game* komputer yang dimainkan oleh banyak *gamers* melalui media internet (Trisnaini, 2018 : 4).

Pendapat selanjutnya yaitu dari Winn dan Fisher yang mengatakan bahwa *multiplayer game online* adalah pengembangan dari *game* yang dimainkan oleh satu orang, dalam lingkup yang besar, menggunakan bentuk dan cara yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama pula seperti semua *game* lain perbedaannya terletak pada *multiplayer game* yang bisa dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama (Rischa & Silvia, 2018 : 4).

Game online merupakan jenis permainan komputer yang memanfaatkan media jaringan komputer baik berupa LAN maupun internet biasa. Sebuah *game online* juga disebut dengan permainan video yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan sebuah komputer pribadi maupun konsol video *game* (Surbakti, 2017 : 32).

Game Online tidak hanya dapat dimainkan oleh dua orang saja akan tetapi juga bisa dimainkan oleh seratus orang sekaligus dalam waktu yang bersamaan. Itulah bentuk perbedaan dari *game*

online sekarang dengan yang dahulu.

Jika kita lihat dari sudut pandang Islam *game online* ini merupakan suatu hal yang baru dan belum ada hukumnya di dalam Al-Quran maupun Al-Hadits. Pengambilan hukum dari sesuatu yang baru bisa dilakukan dengan menarik hukum asal perkara tersebut, di dalam *Ushul Fikh* ada kaidah yang menyatakan bahwasanya :

الاءباحة شياء الأ في الاصل

Artinya :

Hukum asal segala sesuatu itu mubah, sampai ada dalil yang jelas yang melarangnya.

Berkaitan dengan *game online* menurut kaidah di atas maka dihukumi boleh selama *game* tersebut tidak menimbulkan kemudharatan sehingga bisa menggugurkan hukum asal dari *game* tersebut.

Dalam Islam ada tiga asas yang berkenaan mengenai sebuah permainan yaitu :

- a. Sebuah permainan harus halal secara syar'i, misalnya ialah permainan seperti kuis edukasi, olahraga, permainan angka, menyusun balok, dan lain sebagainya. Kemajuan teknologi yang semakin cepat menjadikan *game online* semakin beragam macamnya. Banyak di antara *game online* saat ini yang menerapkan sistem jual beli koin di dalamnya bahkan ada juga yang berujung perjudian seperti halnya pada *game Poker* dan sejenisnya yang di dalamnya memperjual belikan koin agar dapat bermain, dan bagi yang kalah akan kehilangan koinnya.

Islam sangat melarang segala sesuatu yang ada unsur perjudian di dalamnya, dan segala permainan yang ada unsur taruhannya termasuk dalam kategori perjudian. Ada banyak dampak dari perjudian. Selain merugikan materi, judi juga dapat mengakibatkan kecanduan, karena apabila menang maka akan

semakin menggebu-gebu untuk menambah pundi-pundi koin yang didapat dan apabila kalah akan merasa tertantang mencobanya kembali untuk mengembalikan modal yang telah hilang.

- b. Permainan tidak boleh melalaikan kita terhadap kewajiban, misalnya dalam hal ibadah, belajar, sekolah maupun bekerja. Kegemaran siswa terhadap bermain *game online* telah melalaikan siswa tersebut terhadap kewajibannya yaitu belajar, dan bahkan tidak menutup kemungkinan akan dapat melalaikan kewajiban lainnya seperti halnya beribadah karena lebih asyik bermain *game online*.
- c. Permainan tidak boleh membahayakan, sebanyak 83,5% dari 27 orang yang sering memainkan *game online* mengalami penurunan ketajaman penglihatan. Penurunan ketajaman penglihatan ini diakibatkan penggunaan *game online* secara berlebihan sehingga mata jadi lebih sering terpapar radiasi dari layar *gadget*.

Selain itu bermain game secara berlebihan juga dapat mengakibatkan turunnya kualitas tidur seseorang. Orang yang tidak mampu mengontrol waktu bermainnya akan lebih tinggi risikonya mengalami kualitas tidur yang buruk karena mereka menggunakan sebagian besar jam tidur untuk *bermain game* hingga larut malam (Umam & Muhid, 2021 : 162-163).

2. Macam-macam dari *Game Online*

Game online mempunyai jenis yang beragam baik itu dari permainan sederhana berbentuk teks, hingga permainan berbentuk grafik yang membentuk sebuah dunia virtual yang dimainkan oleh banyak *gamers*.

Berikut ini adalah beberapa jenis dari *game online* tersebut :

- a. *Massively Multiplayer Online Firstperson shooter games* (MMOFPS)

Jenis *game* ini bisa memuat banyak orang dan juga mengambil pengaturan peperangan dengan menggunakan senjata militer. Contohnya (*Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal*)

- b. *Massively Multiplayer Online Real time strategy games* (MMORTS)

Permainan yang ciri khasnya pemain lebih bisa menyusun sebuah taktik atau strategi permainannya dengan baik. Contohnya *Star Wars* bergenre fiksi.

- c. *Massively Multiplayer Online Roleplaying Games* (MMORPG)

Game yang memainkan peran tokoh khayalan serta bekerja sama untuk menjalin sebuah cerita bersama. Contohnya *Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, DotA*.

- d. *Cross-platform online play*

Game dimainkan secara online di perangkat yang berbeda. Contohnya *Need for Speed Underground*, dimainkan dalam bentuk online dari PC atau Xbox 360.

- e. *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Game ini dimainkan di browser di *Mozilla Firefox*, serta Opera, dan Internet Explorer. *Game* yang sederhana dengan pemain secara tunggal bisa kita mainkan dengan *browser* pada HTML.

- f. *Simulation games*.

Game ini memberikan sebuah pengalaman dengan permainan yang disimulasikan. Contoh *life-simulation games*.

- g. *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG)

Gamers bisa bermain dalam lingkungan skala besar (>100 pemain), setiap dari pemain bisa berinteraksi langsung selayaknya di dunia nyata (Surbakti, 2017 : 32).

Game online juga terbagi menjadi dua jenis yaitu *web based*

game dan *text based game*. *Web based games* atau permainan berbasis web merupakan aplikasi yang sudah terdapat pada server di dalam internet di mana *gamers* hanya perlu menggunakan akses internet dan *browser* untuk memainkan *games* tersebut. Jadi tidak perlu instal atau *patch* untuk memainkan gamenya.

Karena adanya beberapa perkembangan, ada beberapa fitur yang perlu di *download* terlebih dahulu untuk memainkan beberapa *game*, contohnya *Java Player*, *Flash Player*, maupun *Shockwave Player*, yang biasanya dibutuhkan untuk tampilan grafis dari *game* tersebut. *Game* tersebut juga tidak mengahruskan kita untuk mempunyai spesifikasi komputer yang canggih, tidak mudah lag serta membutuhkan *bandwith* yang besar.

Kelebihan dari sebagian besar *web based game* ini tidak berbayar. Pembayaran hanya dibutuhkan untuk fitur-fitur tambahan serta untuk mempercepat perkembangan akun pada *game* tersebut. Sedangkan *text based game* atau permainan berbasis teks bisa dibilang merupakan awal mula dari *web based games*. *Game* jenis ini sudah ada sejak dahulu, dimana pada saat sebagian komputer masih mempunyai spesifikasi yang masih rendah dan susah untuk mengakses permainan dengan grafis yang baik, sehingga di ciptakanlah sebuah *game* dimana pemain hanya berinteraksi melalui teks-teks yang ada, sedikit atau tanpa gambar

Setelah masa tersebut, *game* berbasis teks ini hampir tidak pernah sukai lagi oleh para pemainnya, namun pada saat ini, sudah mulai berkembang *text based games* yang tersebar, yang kita kenal dengan sebutan *web based game*. Tentu *game* ini muncul dengan format yang lebih modern, grafis yang baik dan diperbarui, dengan menggunakan koneksi internet dan *developer game* yang menjadi lebih kreatif (Rischa & Silvia, 2018 : 6-8).

Macam-macam dari *game online* yang dimainkan oleh remaja yang populer saat ini ialah *Mobile legend*, *Free Fire*, *PUBG*, *free*

Cacing dan masih banyak game lainnya(Riska & Budiyono, 2021 : 1).

a. *Game online mobile legends*

Game online mobile legends merupakan *game* yang berbasis jaringan internet dan juga populer di Indonesia. Permainan ini disukai oleh semua kalangan karena berjenis Multiplayer Online Arena (MOBA) dan menampilkan fitur-fitur yang menarik. Kerjasama tim yang baik dan dalam permainan ini sangat diperlukan yaitu dengan dibagi menjadi dua tim dengan lima lawan lima. Game tersebut terdapat tiga jalur di satu map untuk melawan tower musuh, 3 arena hutan, 18 tower pertahanan, 2 boss. Agar bisa menang maka yang diperlukan pemain adalah menghancurkan tower utama lawan(Riska & Budiyono, 2021 : 4).

b. *Game online higgs domino*

Higgs Domino adalah sebuah permainan *online* yang dirilis pada 12 November 2018 dan sudah diunduh oleh lebih dari 10.000.000 pengguna *google* dan *play store*. Permainan ini berisikan banyak sekali jenis permainan yang diadopsi dari permainan judi yang marak saat ini, seperti *domino gaple*, *domino qiu-qiu*, *poker*, *remi*, *cangkulan* dan yang paling terkenal dari aplikasi ini adalah permainan slot. Hal ini menjadikan aplikasi ini menjadi sangat diminati oleh banyak orang.

Permainan *Higgs Domino Island* mengharuskan pemainnya untuk memiliki sejumlah *chip* untuk dapat menikmati setiap jenis permainan yang ditawarkan dalam aplikasi ini, *chip* ini sebenarnya bisa diperoleh secara gratis dalam permainan ini, namun jumlahnya sangat sedikit dan terbatas setiap harinya, sehingga jika seorang pemain kalah dan kehabisan *chip* dalam permainan ini maka pemain tersebut tidak dapat melanjutkan permainannya(Welly, 2022 : 76-77) .

Jadi dapat Penulis simpulkan bahwasanya *game online* ini merupakan jenis permainan yang memanfaatkan media jaringan internet agar bisa mengakses *gameonline* yang ingin dimainkan. *Game online* ini juga bisa kita mainkan dengan banyak orang, dalam waktu dan tempat kapan saja dan di mana saja baik itu dalam waktu yang bersamaan ditambah lagi dengan banyaknya macam-macam *game* yang populer saat ini, contohnya saja *mobile legends* dan *free fire* dan *Highs Domino*.

3. Dampak bermain *Game Online*

Dampak yang muncul akibat dari kecanduan *game online* terbagi dua yaitu dampak positif dan dampak negatif, di mana dampak positif yang bisa kita lihat yaitu anak pintar bahasa inggris, anak lancar mengetik, dan anak dapat menambah wawasan tentang penggunaan sarana komputer dan dampak negatif yang ditimbulkan akibat kecanduan *game online* yaitu sakit mata, kebas pada pergelangan telapak tangan, sakit perut yang diakibatkan oleh terlambat makan juga suka melawan pada orang tua (Darwis, 2020 : 232).

Beberapa dampak positif dari sebuah *game online* :

a. Menambah Intelegensi

Penelitian yang diadakan di Manchester University dan juga Central Lanchashire University menunjukkan bahwasanya seorang pemain game yang bermain selama 18 jam per minggu mempunyai kerjasama yang baik yaitu antara tangan serta mata setara dengan kemampuan atlet.

b. Menambah Konsentrasi

Dr. Jo Bryce menemukan bahwasanya *gamers* mempunyai tingkat konsentrasi yang tinggi dan memungkinkan bagi mereka bisa menyelesaikan beberapa tugas dengan baik.

c. Meningkatkan Ketajaman dari Mata

Penelitian yang ada di Rochester University menunjukkan bahwasanya anak yang memainkan game aksi secara rutin memiliki

ketajaman dari mata lebih baik dibandingkan anak lain yang tidak bermain.

d. Meningkatkan Kemampuan *speak english*

Riset yang diadakan di Indonesia menunjukkan adanya pria yang mahir berbahasa Inggris di lingkungan pendidikannya tanpa pelatihan.

e. Membantu untuk Bersosialisasi

Beberapa orang professor Loyola University, Chicago, menurut mereka bermain *game* juga bisa meningkatkan jiwa sosialisasi seseorang.

f. Meningkatkan Kinerja Otak

Memainkan *game* dengan tidak berlebihan mampu meningkatkan kemampuan otak seseorang dibandingkan dengan belajar dan membaca buku.

g. Meningkatkan kecepatan saat Mengetik

Pada saat bermain *game online* biasanya para pemain akan melakukan interaksi satu sama lain baik itu melalui suara atau ketikan. Dan hal itulah yang membuat seorang gamers terbiasa dalam pengetikan.

h. Menghilangkan Stres

Peneliti yang ada dalam Indiana University berpendapat bahwasanya pada saat seseorang bermain *game*, maka hal itu juga bisa membuat syaraf lebih kendur.

i. Memulihkan Kondisi Tubuh

Dr. Mark Griffiths seorang psikolog dari Nottingham Trent University melakukan penelitian mengenai manfaat positif *game* bagi fisik seseorang.

Game online juga memiliki dampak positif lain yang bisa kita dapatkan yaitu sebagai berikut :

a. Meningkatkan konsentrasi

Karena dalam sebuah game memerlukan konsentrasi yang penuh, oleh karena itu melalui bermain *game online* ini kita bisa mengasah kemampuan konsentrasi pada saat mengerjakan suatu hal.

b. Meningkatkan kelincahan mata

Dalam menyelesaikan misi pada saat bermain *game online* kita harus memiliki kelincahan mata yang baik agar kita tidak lengah dan kalah dalam permainan tersebut

c. Meningkatkan kemampuan dalam berbahasa Inggris

Dalam *game online* kebanyakan kreator akan menyetel bahasa ke dalam bahasa yang umum dipakai yaitu bahasa Inggris. Inilah yang menjadikan *gamers* untuk memiliki kosa kata yang banyak dalam bahasa Inggris

d. Meningkatkan pengetahuan IT

Agar bisa menikmati *game online* dengan nyaman dan kualitas gambar yang mumpuni seorang *gamers* akan berusaha untuk mencari informasi mengenai spesifikasi komputer serta koneksi internet yang baik (Rischa & Silvia, 2018 : 8-9).

Dampak negatif dari *Game Online* :

a. Bisa menimbulkan Adiksi (Kecanduan).

Sebagian besar game yang tersebar saat ini memang didesain supaya bisa menimbulkan efek kecanduan dari para pemainnya. Semakin kecanduan seseorang pada suatu *game* maka orang yang mendesain *game* akan semakin diuntungkan dari peningkatan pembelian *gold* atau karakter dan sejenisnya yang semakin meningkat.

b. Mendorong melakukan hal-hal negatif.

Walaupun jumlahnya tidak terlalu banyak tapi cukup sering kita menemui kasus *gamers* yang berusaha untuk mencuri ID pemain

lain. Kegiatan pencurian ID ini biasanya bisa berlanjut pada pencurian akun media sosial lainnya.

c. Berbicara kasar dan kotor.

Tidak pasti hal ini terjadi di seluruh dunia atau hanya di Indonesia saja tapi sejauh yang kita temui di warnet-warnet yang tersebar di berbagai kota. Pemain *game online* sering kali mengucapkan perkataan kotor dan kasar saat sedang bermain di warnet atau game center tersebut.

d. Tertinggalnya kegiatan di dunia nyata.

Keharusan dalam waktu penyelesaian misi di game dan rasa kecanduan memainkannya bisa membuat berbagai kegiatan kita terbengkalai. Waktu untuk beribadah, tugas sekolah, serta tugas kuliah ataupun pekerjaan lainnya menjadi terbengkalai akibat dari bermain *game online*.

e. Perubahan dalam pola makan dan istirahat.

Perubahan pola makan serta pola istirahat sudah banyak terjadi pada seorang gamers akibat menurunnya kontrol diri. Waktu makan dan istirahat menjadi tidak teratur dan mereka sering begadang

f. Pemborosan.

Uang yang digunakan untuk membayar sewa dari komputer di warnet dan membeli *gold/poin/karakter* kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah. Belum lagi koneksi internet, dan *upgrade* spesifikasi komputer di rumah.

g. Mengganggu kesehatan.

Duduk terus menerus didepan komputer selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh. Contoh penyakit yang diakibatkan karena *game online* ialah, kelelahan syaraf mata, ambien, ketegangan urat syaraf tangan atau punggung(Surbakti, 2017 : 34-36).

Secara khusus dapat kita lihat adanya dampak *game online* terhadap kehidupan di lihat dari *game mobile legends* dan *highs domino* adalah sebagai berikut :

a. Dampak positif

- 1) Melatih berkomunikasi dengan baik dengan seseorang
- 2) Menambah teman secara *online*
- 3) Menghilangkan stres
- 4) Mendapatkan pengetahuan dari pembelajaran cara bermain *game* lewat teknologi media *online*

b. Dampak negatif

- 1) Membuang-buang waktu dan ekonomi secara percuma
- 2) Menjadi kecanduan dalam hal ketika bermain tidak ingat waktu karena bermain secara berlebihan terus-menerus bahkan bisa juga ketika main *game* tidak peduli dengan hubungan interaksi dan sosial (acuh) dengan orang dan lingkungan sekitarnya.
- 3) Adapun perasaan dalam mengungkapkan kekecewaan ketika kalah masing-masing punya gaya mengekspresikannya sendiri misalnya bisa berkata kasar dan menjatuhkan lawan bicara.
- 4) Melupakan waktu sehingga melalaikan kehidupan nyatanya contohnya dalam hal ibadah, nasihat orang tua, dan berinteraksi dengan teman dari dunia nyata.
- 5) Adanya gangguan tidur (Rani, 2019 : 8-10).

Adapun pendapat lain mengenai dampak *game online mobile legends* adalah :

a. Dampak positif

- 1) Dampak positif yang ditimbulkan dari *game online mobile legends* tersebut jika digunakan secara bijak oleh para remaja ialah dapat berkompetisi dalam olahraga elektronik (*e-sport*) yang sudah ditetapkan oleh pemerintah
- 2) Mengikuti perkembangan teknologi
- 3) Menambah pengetahuan
- 4) Bisa mengatur strategi
- 5) Menambah konsentrasi.

b. Dampak negatif

- 1) Menyebabkan kecanduan, Remaja menggunakan *smartphone* atau komputer secara berlebihan.
- 2) Pola tidur dan pola makan menjadi tidak teratur, karena aktivitas *game* yang tidak terkontrol membuat waktu tidur dan makan menjadi berkurang.
- 3) Mengganggu proses pembelajaran,
- 4) Melupakan dan melalaikan ibadah, remaja yang keseringan bermain *game online* akan mempengaruhi pelaksanaan ibadahnya
- 5) Tidak menghiraukan orangtua
- 6) Berkata kotor dan Mudah emosi
- 7) Menjadi individualis, hal ini disebabkan karena remaja lebih asik bermain *game online* daripada ikut bersosialisasi dengan masyarakat (Riska & Budiyo, 2021 : 5).

Dampak dari *game online* selanjutnya ialah dampak dari *game higs domino*, yang mana memiliki dampak sebagai berikut :

a. Dampak positif

- 1) Menambah teman

Salah satu dampak yang mereka rasakan adalah banyaknya teman baru, seiring semakin banyaknya pengguna aplikasi ini, maka kemungkinan untuk mendapatkan teman baru menjadi semakin terbuka, misalnya saja dalam hal jual beli chip, banyak teman baru dikarenakan adanya kegiatan transaksi jual beli chip aplikasi *game online Higgs Domino Island* ini, tidak jarang diantara mereka juga menjadi saling berlangganan demi terpenuhinya keinginan untuk memiliki atau menjual chip tersebut

- 2) Adanya peluang bisnis

Dampak yang dianggap positif berikutnya adalah, adanya anggapan bahwa aplikasi *game online Higgs Domino*

Island ini adalah sebuah peluang bisnis yang menjanjikan, adanya aktivitas jual beli chip tentu saja menjadi alasan yang menggiurkan bagi para pemain untuk bisa menambah penghasilan mereka, bahkan ada juga diantara informan yang menjadi agen jual beli chip dengan membeli chip dari rekan-rekannya dengan harga murah dan menjual ke pemain lain atau ke lokasi dimana harga chipnya lebih mahal jika dibandingkan dengan harga chip di lokasi mereka.

3) Penghilang stres

Dampak yang dianggap positif berikutnya adalah, bahwa dengan bermain game dapat membuat mereka merasa terhibur dan dapat menghilangkan stress yang mereka alami. Faktor stress yang dialami mahasiswa memang cukup beragam, dan hal ini cukup berdampak bagi kondisi emosional mereka. Bermain game dianggap menjadi salah satu solusi untuk menghilangkan stress tersebut karena mereka merasa terhibur dan sejenak mampu melupakan berbagai permasalahan yang mereka hadapi (Welly, 2022 : 77-81).

Selain dampak positif di atas, ada juga dampak negatif yang diakibatkan oleh *game higs domino* ini yaitu :

1) Mengakibatkan kecanduan

Berawal dari rasa penasaran untuk menang, keinginan untuk memiliki chip yang banyak, keasikan dan keseruan bermain hingga akhirnya mereka kecanduan dan merasa hari-hari mereka tidak lengkap tanpa memainkan *game online* tersebut. Kondisi kecanduan ini juga menjadi pemicu munculnya dampak yang dianggap negatif lainnya, seperti pemborosan uang, gangguan kesehatan, gangguan emosional dan lain-lain.

2) Mengakibatkan gangguan kesehatan

Dalam hal kesehatan, keseringan dan kecanduan bermain

game online ini juga memiliki dampak yang buruk bagi kesehatan, seperti yang diakui oleh informan bahwa mereka sering sekali bermain game online ini sampai larut malam sehingga mengganggu jam istirahat mereka, tidak hanya itu, akibat dari memainkan game online ini aktivitas fisik menjadi berkurang dikarenakan, waktu makan sering menjadi terlambat bahkan terabaikan, olahraga menjadi aktivitas yang sangat jarang dilakukan dan tentu saja gangguan pengelihatn dikarenakan mata yang dipaksa menatap layar handphone atau komputer untuk waktu yang sangat lama.

3) Mengakibatkan gangguan psikologis

Diakui oleh beberapa informan bahwa dalam permainan game online tersebut, kekalahan sangat sering dialami dan bahkan lebih sering dibandingkan dengan kemenangan, kondisi ini tidak jarang membuat mereka menjadi sangat emosional, mudah marah dan mudah mengucapkan kata-kata kotor, bahkan ada seorang informan yang mengakui pernah sampai membantingkan dan melemparkan handpone karena kesal dan marah saat mengalami kekalahan

4) Aspek akademis

Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran di kampus justru lebih sering digunakan untuk bermain game online, bahkan tugas-tugas perkuliahan sering menjadi terbengkalai bahkan tidak dikerjakan akibat waktu dan pikiran yang tersita untuk bermain game online tersebut. Daya konsentrasi para mahasiswa tersebut pada umumnya juga terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan dosen tidak tersampaikan dengan baik. Tidak hanya dalam hal belajar saja, untuk memenuhi keinginan dan kecanduannya akan *game online* tersebut, tidak jarang informan tersebut berhutang kepada teman dan bahkan menggunakan uang

kuliah untuk membeli chip dan berharap menang besar agar bisa mengembalikan uang kuliah tersebut, namun ketika mengalami kekalahan, maka perkuliahan nya menjadi terganggu dan terancam tidak dapat diteruskan karena uang kuliah yang belum dibayar tersebut

5) Interaksi dan komunikasi antar sesama menjadi berkurang

Komunikasi dan interaksi khususnya di bidang akademik dengan sesama menjadi sangat berkurang, komunikasi dan interaksi yang terjadi diantara sesama mereka tidak lepas dari pembahasan mengenai chip dan *game online higgs domino island* tersebut

6) Menyebabkan tindakan kriminalitas

Kecanduan akan *game online higgs domino island* dan rasa penasaran untuk mendapatkan kemenangan besar dan juga harapan untuk dapat memperoleh keuntungan dari menjual chip game online tersebut ternyata lambat laun menjadi pemicu timbulnya tindakan kriminal dikalangan penggunanya, seperti mencuri, merampok dan menipu teman maupun orangtua mereka, hal ini dilakukan demi bisa mendapatkan uang sebagai modal untuk membeli chip untuk dimainkan pada *game online higgs domino island* tersebut(Welly, 2022 : 77-81).

Adapun dampak *game online* terhadap ibadah shalat itu sendiri ialah :

- 1) Membuat remaja menjadi lalai terhadap waktu shalat, mereka lebih mendahulukan untuk bermain *game online* daripada melaksanakan ibadah shalat tepat waktu.
- 2) Mengurangi kesadaran remaja dalam melaksanakan shalat sehingga mereka malas dalam melaksanakan ibadah shalat pada saat bermain *game online*.
- 3) Membuat remaja mengabaikan adab dalam melaksanakan ibadah shalat(Fauzan, 2021: 89).

Dapat penulis simpulkan bahwasanya *game online* memiliki dampak positif dan dampak negatif bagi peminatnya, diantara dampak positif nya yaitu, meningkatkan kecepatan mengetik dan membaca, meningkatkan kelincahan mata, memiliki banyak kosa kata bahasa inggris dan bisa menghasilkan uang dari hasil turnamen yang di adakan pihak *game*. Sedangkan dampak negatif dari *game online* ini ialah menimbulkan kecanduan, mempengaruhi kesehatan dan akademik, serta lalai dalam ibadah maupun kegiatan lainnya.

B. Ibadah Sholat Fardhu

1. Pengertian ibadah sholat fardhu

Kata “ibadah” dalam istilah berarti penghambaan diri dengan sepenuhnya untuk mendapatkan ridho Allah SWT serta mengharapkan pahala diakhirat kelak. Ibadah menurut bahasa yaitu taat, patuh dan menuruti. Selain itu ibadah juga diartikan dengan doa(Purwanti, 2021 : 36-37).

Ibadah adalah segala sesuatu yang diridoi oleh Allah SWT baik berupa perbuatan, perkataan dan bisikan yang berasal dari hati. Ibadah ialah hal yang utama dalam Islam. Q.S Adz-Dzariyat ayat 56 :

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

Artinya:

“dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku.” (QS. Adz-Dzariyat (51): 56).

Menyembah kepada Allah SWT sebagaimana yang ada dalam ayat di atas berarti mengabdikan diri kepada-Nya. Dengan demikian, tujuan manusia diciptakan untuk beribadah adalah untuk mengabdikan seluruh aktivitas kehidupannya dalam rangka beribada kepada Allah. Dapatlah dipahami bahwa ibadah di sini, merupakan kebutuhan primer

bagi manusia. Dari ayat diatas bisa kita simpulkan bahwasanya semua makhluk ciptaan-Nya, termasuk jin dan juga manusia diciptakan semata-mata hanya agar mereka mau untuk taat beribadah hanya pada Allah SWT saja.

Seorang ulama tafsir yang bernama Prof. Dr. H. Abd. Muin Salim berpendapat bahwa ibadah ialah sebuah kerangka yang berisi pengertian cinta dan rasa sayang yang sempurna, ketaatan serta kekhawatiran. Maksudnya disini ialah dalam ibadah berisi rasa cinta yang sempurna kepada Allah SWT disertai dengan kepatuhan dan rasa khawatir seorang muslim akan adanya penolakan dari Allah SWT kepadanya(Kallang, 2018 : 5).

Adapun yang berhak memberi perintah agar beribadah, ialah Allah SWT saja, sebagaimana dalam QS. Al-Baqarah (2) : 21.

يَا أَيُّهَا النَّاسُ اعْبُدُوا رَبَّكُمُ الَّذِي خَلَقَكُمْ وَالَّذِينَ مِنْ
قَبْلِكُمْ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُونَ

Artinya :

“Hai manusia, sembahlah Tuhanmu Yang telah menciptakanmu dan orang-orang yang sebelum mu, agar kamu bertakwa”.

Pembahasan selanjutnya ialah mengenai shalat. Shalat berasal dari bahasa Arab”As-Shalah”. Secara etimologi shalat berarti doa. Karena jika seseorang sedang melaksanakan shalat, berarti ia sedang berdoa kepada Allah SWT. Secara terminologi shalat berarti ibadah yang terdiri dari ucapan dan perbuatan tertentu yang diawali dengan takbir dan diakhiri dengan salam(Rahman, 2016 : 19-20).

Hakikat sholat ialah hubungan makhluk dengan sang *Khaliq* (Tuhan), serta berdialog dengan Allah SWT, yang tidak mungkin dilaksanakan dengan kelalaian. Sholat merupakan sebuah sarana untuk mengalahkan kekuatan hawa nafsu yang begitu dasyat menggoda jiwa manusia. Jika kita melaksanakan sholat dengan

benar maka manusia akan mampu melakukan pembicaraan (komunikasi) dengan baik terhadap Khaliqnya, sebaliknya jika dilakukan dengan kelalaian maka yang terjadi ialah ketidaksempurnaan. Tidak terjalin komunikasi yang intens antara ucapan mulut dengan isi hati(Sazali, 2016 : 5891).

Pendapat selanjutnya mengenai ibadah sholat fardhu ini ialah menyatakan bahwasanya shalat fardhu merupakan shalat yang diwajibkan atas orang yang sudah baligh dan berakal, yang mana waktu pelaksanaannya yaitu sebanyak lima kali dalam sehari(Kafrawi, 2018 : 157).

Shalat fardhu ialah shalat yang diwajibkan atas semua orang yang sudah dewasa dan berakal yaitu sebanyak lima kali dalam sehari semalam. Perintah akan wajibnya melaksanakan shalat pada awalnya turun pada saat malam *isra'* dan *mi'raj*. Shalat fardhu ialah shalat yang diwajibkan oleh orang yang sudah baligh atau dewasa(Purwanti, 2021 : 36-37).

Dalam Al-Qur'an terdapat bukti dari peristiwa *Isra' mi'raj* ini yang terdapat dalam beberapa ayat, diantaranya dalam surah Al-Isra ayat 1 yang berbunyi :

سُبْحَانَ الَّذِي أَسْرَى بِعَبْدِهِ لَيْلًا مِنَ الْمَسْجِدِ الْحَرَامِ إِلَى
الْمَسْجِدِ الْأَقْصَى الَّذِي بَارَكْنَا حَوْلَهُ لِنُرِيَهُ مِنْ آيَاتِنَا ۚ إِنَّهُ هُوَ
السَّمِيعُ الْبَصِيرُ

Artinya :

“Maha Suci (Allah), yang telah Memperjalankan hamba-Nya (Muhammad) pada suatu malam dari Masjidil Haram sampai ke Masjidil Aqsa yang telah Kami Berkahi sekelilingnya agar Kami Perlihatkan kepadanya sebagian tanda-tanda (kebesaran) Kami. Sesungguhnya Dia Maha Mendengar dan Maha Melihat. (QS. al-Isrā, 17: 1)

Adapun dalam surah lainnya Allah juga berfirman yang berbunyi :

إِنَّ الصَّلَاةَ كَانَتْ عَلَى الْمُؤْمِنِينَ كِتَابًا مَّوْقُوتًا

Artinya :

“*Sesungguhnya shalat memiliki waktu yang telah ditetapkan bagi orang beriman.*” (QS. An Nisaa’: 103)

Dari surah ini dijelaskan bahwasanya setiap shalat yang kita kerjakan memiliki waktu yang telah ditentukan untuk masing-masing shalat tersebut. Sebuah hadits juga menerangkan bahwa mengerjakan shalat di awal waktu adalah *afdhol*. Hadits ini berbunyi :

عَنْ أُمِّ فَرْوَةَ قَالَتْ سَأَلَ رَسُولُ اللَّهِ -صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ- أَيُّ الْأَعْمَالِ
أَفْضَلُ قَالَ « الصَّلَاةُ فِي أَوَّلِ وَقْتِهَا »

Artinya :

Dari Ummu Farwah, ia berkata, “Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam pernah ditanya, amalan apakah yang paling afdhol. Beliau pun menjawab, “Shalat di awal waktunya.” (HR. Abu Daud No. 426)

Dari hadits ini dapat dipahami bahwa amalan yang paling *afdhol* untuk dikerjakan ialah melaksanakan shalat di awal waktu. Seperti itulah pentingnya melaksanakan shalat di awal waktu, yang mengajarkan kita agar tidak menunda-nunda, melalaikan apalagi meninggalkan shalat tersebut. Banyak manfaat yang bisa kita ambil dari kedisiplinan mengerjakan shalat tepat waktu, diantaranya adalah hidup menjadi teratur, mandiri, serta kemudahan dalam *memenage* waktu dalam kegiatan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa shalat fardhu merupakan suatu ibadah yang wajib dilaksanakan oleh umat islam tanpa terkecuali. Yang mana Sholat yang wajib dikerjakan tersebut terdiri dari shalat Subuh, Dzuhur, Ashar,

Maghrib dan Isya.

2. Macam-macam Sholat Fardhu

Shalat fardhu atau shalat wajib terbagi menjadi lima yaitu :

- 1) Shalat Subuh sebanyak 2 rakaat
- 2) Shalat Dzuhur sebanyak 4 rakaat
- 3) Shalat Magrib sebanyak 3 rakaat
- 4) Shalat Ashar sebanyak 4 rakaat
- 5) Shalat Isya sebanyak 4 rakaat (Raghib, 2018 : 134).

Sebagaimana tujuan awal manusia diciptakan untuk beribadah dan taat kepada Allah SWT, oleh karena itu dalam melaksanakan shalat adalah salah satu kewajiban kita kepada Allah SW. Firman Allah dalam Q.S An-Nisa ayat 103 berikut:

فَإِذَا قَضَيْتُمُ الصَّلَاةَ فَادْكُرُوا اللَّهَ قِيَمًا وَفُجُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِكُمْ ۚ
فَإِذَا أَطْمَأْنَنْتُمْ فَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ ۚ إِنَّ الصَّلَاةَ كَانَتْ عَلَىٰ آلِ الْمُؤْمِنِينَ
كِتَابًا مَّوَدُّونًا

Artinya:

“Maka apabila kamu telah menyelesaikan shalat (mu), ingatlah Allah di waktu berdiri, di waktu duduk dan di waktu berbaring. kemudian apabila kamu telah merasa aman, Maka dirikanlah shalat itu (sebagaimana biasa). Sesungguhnya shalat itu adalah fardhu yang ditentukan waktunya atas orang-orang yang beriman.” (QS. An-Nisa (4): 103).

Berdasarkan ayat di atas kita selaku umat muslim diwajibkan agar melaksanakan shalat dan tidak menunda-nunda waktu shalat. Islam mengajarkan pada umatnya untuk disiplin yakni melalui ibadah shalat. Shalat dilaksanakan secara teratur menjadi tolak ukur untuk kita mengetahui tingkat kedisiplinan.

Menurut Hurlock ada beberapa indikator penting yang terdapat di dalam kedisiplinan, diantaranya adalah :

a. Peraturan

Peraturan adalah pola yang telah ditetapkan untuk berbuat atau bertingkah laku.

b. Hukuman

Memberikan hukuman pada orang yang melanggar peraturan. Memiliki fungsi untuk menghindari tindakan yang sama yang tidak diinginkan masyarakat, mendidik seseorang, dan memberikan motivasi untuk menghindari perilaku menyimpang.

c. Penghargaan

Penghargaan merupakan bentuk imbalan dari suatu hal yang baik. Penghargaan mempunyai nilai mendidik dan memotivasi.

d. Konsistensi

Konsistensi menggambarkan kestabilan, seragam dan cenderung ke arah kesamaan. Mempunyai fungsi sebagai motivasi atas tindakan yang baik dalam masyarakat (Susanto, 2018 : 124-127).

Kedisiplinan dalam shalat dapat kita lihat dari ketepatan waktunya dalam melaksanakan ibadah tersebut. Di antara indikator kedisiplinan yang harus dicapai adalah :

- 1) Memahami syarat sah dari shalat wajib.
- 2) Melaksanakan shalat wajib sesuai dengan rukun shalat.
- 3) Melaksanakan shalat wajib lima waktu secara tepat waktu.
- 4) Melaksanakan shalat wajib lima waktu dengan khusyu'. Berdzikir dan do'a setelah selesai shalat wajib (Susanto, 2018 : 124-127).

Jadi dapat Penulis simpulkan bahwa kedisiplinan ibadah shalat fardhu adalah bentuk perilaku yang taat dan patuh terhadap perintah Allah SWT yang ditunjukkan melalui pelaksanaan ibadah shalat fardhu.

Untuk meningkatkan kedisiplinan remaja terhadap ibadah sholat fardhu dan agar terhindar dari perilaku yang tidak baik. Maka hendaknya selalu melaksanakan sholat dengan tepat waktu dan tidak melalaikannya. Dalam Firman Allah SWT yang terdapat pada Q.S Thaha ayat 132 :

وَأْمُرْ أَهْلَكَ بِالصَّلَاةِ وَاصْطَبِرْ عَلَيْهَا ۖ لَا تَسْأَلْكَ رِزْقًا ۗ نَحْنُ نَرْزُقُكَ ۗ وَالْعَاقِبَةُ لِلتَّقْوَىٰ

Artinya:

“Dan perintahkanlah kepada keluargamu mendirikan salat dan bersabarlah kamu dalam mengerjakannya. Kami tidak meminta rezeki kepadamu, Kamilah yang memberi rezeki kepadamu. Dan akibat (yang baik) itu adalah bagi orang yang bertakwa.”(Q.S Thaha : 132).

3. Keutamaan ibadah sholat fardhu

Menurut Usmant bin Affan beliau menjelaskan bahwasanya ada sembilan keutamaan serta kemuliaan yang akan kita dapatkan apabila mengerjakan sholat diawal waktu yaitu :

a. Dicintai oleh Allah SWT

Rasulullah SAW Bersabda: *“Amalan yang paling dicintai oleh Allah SWT adalah Shalat pada waktunya, Berbakti kepada kedua orang tua, dan Jihad di jalan Allah.”* (HR. Bukhari & Muslim).

b. Badannya akan senantiasa sehat

Sholat tak hanya bisa menyembuhkan penyakit hati, akan tetapi juga bisa bermafaat untuk jasmani. Seperti diriwayatkan, suatu hari Abu Hurairah sakit perut, lalu Nabi SAW bersabda :

“Bangkit dan sholatlah, karena sesungguhnya ada pengobatan dalam sholat.”

c. Di manapun ia berada maka malaikat selalu menjaga

Sebagaimana firman Allah SWT. di dalam Al-Quran Surat Al Isra ayat 78, berikut ini :

أَقِمِ الصَّلَاةَ لِذُلُوكِ الشَّمْسِ إِلَى غَسَقِ اللَّيْلِ وَقُرْءَانَ الْفَجْرِ ۖ إِنَّ قُرْءَانَ الْفَجْرِ
كَانَ مَشْهُودًا

Artinya :

“Dirikanlah shalat dari sesudah matahari tergelincir sampai gelap malam dan (dirikanlah pula shalat) subuh. Sesungguhnya shalat subuh itu disaksikan (oleh malaikat).” (QS. Al Isra : 78)

- d. Di berkahi atas rumahnya
- e. Terpancar jadi diri seorang muslim yang shaleh dari wajahnya

Sholat merupakan sumber cahaya yang kekal baik itu di dunia atau pun di akhirat nantinya. Dengan air wudhu membuat Wajah akan lebih bersinar dan berseri-seri.

Berdasarkan ‘Abdullah bin ‘Amr, bahwa Nabi shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda:

مَنْ حَافَظَ عَلَيْهَا كَانَتْ لَهُ نُورًا وَبُرْهَانًا وَبِحَاةً يَوْمَ الْقِيَامَةِ وَمَنْ لَمْ يُحَافِظْ عَلَيْهَا لَمْ
يَكُنْ لَهُ نُورٌ وَلَا بُرْهَانٌ وَلَا بِحَاةٌ وَكَانَ يَوْمَ الْقِيَامَةِ مَعَ قَارُونَ وَفِرْعَوْنَ وَهَامَانَ وَأَبِي بَنْ
خَلْفٍ

Artinya:

“Siapa yang menjaga sholat lima waktu, baginya cahaya, bukti, dan keselamatan pada hari kiamat. Siapa yang tidak menjaganya, maka ia tidak mendapatkan cahaya, bukti, dan juga tidak mendapat keselamatan. Pada hari kiamat, ia akan bersama Qorun, Fir’aun, Haman, dan Ubay bin Kholaf.” (HR. Ahmad)

- f. Hati yang senantiasa lembut

Shalat merupakan penyejuk hati, penghibur dan penenang jiwa. Oleh karena itu, Nabi shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda :

حُبِّبَ إِلَيَّ مِنَ الدُّنْيَا النَّسَاءَ وَالطَّيِّبُ، وَجَعَلَ قُرَّةَ عَيْنِي فِي الصَّلَاةِ

Artinya :

“Dijadikan kesenanganku dari dunia berupa wanita dan minyak wangi. Dan dijadikanlah penyejuk hatiku dalam ibadah

shalat.” (HR. An-Nasa’i no. 3391 dan Ahmad 3: 128, Shahih)

- g. Dimudahkannya pada saat menyeberangi *As-Shirat*. Sesuai dengan sabda Rasulullah SAW berikut ini :

"Berilah berita gembira pada beberapa orang yang jalan menuju masjid-masjid dalam kegelapan dengan sinar yang prima pada hari kiamat." (HR. Ibnu Majah 773)

- h. Terhindar dari api neraka

Berdasarkan hadits riwayat Muslim, Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam pernah bersabda bahwa:

“Tidak akan masuk neraka seseorang yang menjalankan sholat sebelum terbit dan sebelum terbenamnya matahari.” (HR. Muslim)

- i. Di tempatkan di sebaik-baiknya tempat yaitu surga

Berdasarkan Robi’ah bin Ka’ab Al Aslami radhiyallahu ‘anhu, bahwasannya Rasulullah SAW pernah bersabda sebagai berikut :

كُنْتُ أَيْبُتُ مَعَ رَسُولِ اللَّهِ - فَأَتَيْتُهُ بِوَضُوئِهِ وَحَاجَّتِهِ فَقَالَ لِي : سَأَلْ! فَقُلْتُ
أَسْأَلُكَ مُرَافَقَتَكَ فِي الْجَنَّةِ. قَالَ : أَوْعَيْرَ ذَلِكَ. قُلْتُ هُوَ ذَلِكَ. قَالَ : فَأَعِنِّي عَلَى
نَفْسِكَ بِكَثْرَةِ السُّجُودِ

Artinya :

“Aku pernah bermalam bersama Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam. Aku mendatangi beliau dengan membawakan air wudhu dan memenuhi hajat beliau. Lalu beliau bersabda, “Mintalah.” Aku berkata, “Aku meminta padamu supaya dapat dekat denganmu di surga (kelak).” Beliau berkata, “Atau ada permintaan selain itu?” Aku menjawab, “Itu saja yang aku minta.” Beliau bersabda, “Tolonglah aku untuk mewujudkan keinginanmu dengan engkau memperbanyak sujud.” (HR. Muslim)(Priyono, 2020 : 37).

Pendapat lain mengenai keutamaan ibadah sholat fardhu yaitu

sebagai berikut :

- a. Sholat bisa mencegah kita dari perbuatan yang keji (buruk) dan mungkar (melanggar perintah Allah SWT). Dalam Q.S Al-Ankabut ayat 45 yang berbunyi :

أَتْلُ مَا أُوحِيَ إِلَيْكَ مِنَ الْكِتَابِ وَأَقِمِ الصَّلَاةَ ۖ إِنَّ الصَّلَاةَ تَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ
وَالْمُنْكَرِ ۗ وَلَذِكْرُ اللَّهِ أَكْبَرُ ۗ وَاللَّهُ يَعْلَمُ مَا تَصْنَعُونَ

Artinya :

“Bacalah apa yang telah diwahyukan kepadamu, yaitu Al Kitab (Al Quran) dan dirikanlah shalat. Sesungguhnya shalat itu mencegah dari (perbuatan-perbuatan) keji dan mungkar. Dan sesungguhnya mengingat Allah (shalat) adalah lebih besar (keutamaannya dari ibadah-ibadah yang lain). Dan Allah mengetahui apa yang kamu kerjakan”.

Sholat yang bisa mencegah kita dari perbuatan yang keji dan mungkar yaitu sholat yang dilakukan dengan khushyu, penuh penghayatan terhadap keagungan Allah SWT. Setiap bacaan sholat kita bisa memahami makna dari setiap bacaan sholat tersebut dengan hati yang ikhlas.

- b. Sholat dapat menghapus dosa-dosa kecil yang tidak bisa luput dari kehidupan manusia di dunia ini. Seperti dalam sabda Rasulullah SAW yang berbunyi :

“ Bagaimana pendapatmu, andaikan di depan pintu salah satu di antara kamu ada sebuah sungai yang dipergunakan untuk mandi setiap harinya sebanyak lima kali, “ apakah masih ada kotoran yang menempel di tubuhnya?”. Para sahabat menjawab : “Tidak ada kotoran yang tersisa sedikitpun!. Nabi berkata lagi: ”Begitulah perumpamaan sholat lima waktu. Dengan sholat lima waktu tersebut Allah SWT akan menghapus dosa-dosa”.(Al Batani, 2017 : 97-98).

Berdasarkan penjelasan di atas jelas bahwasanya Allah memerintahkan kepada semua umat Islam terkhususnya remaja, agar bisa mengingat Allah SWT melalui cara melaksanakan ibadah shalat. Dengan melaksanakan shalat, kita bisa membentuk watak dan sifat pribadi yang islami, serta bisa bertanggung jawab kepada Allah SWT, dirinya sendiri, serta kehidupannya dalam rangka menegakkan agama Islam.

C. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

- 1) Hasil Penelitian Krista Surbakti (2017), yang berjudul “ Pengaruh *Game Online* terhadap Remaja”.

Berdasarkan hasil dari penelitian di atas bahwasanya *game online* ini memberikan pengaruh atau dampak bagi seseorang yang memainkannya, diantara dampak yang terlihat yaitu adanya dampak positif dan negatif dari *game online* tersebut.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah :

- a. Pokok bahasannya masih bersifat umum
- b. Memiliki perbedaan dalam jenis penelitian
- c. Teknik pengumpulan dan analisis data

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis :

- a. Memiliki tema pembahasan yang sama yaitu dengan membahas mengenai dampak *game online* terhadap seorang remaja.
- b. Lokasi penelitian yang akan dilakukan juga akan dilakukan di lingkungan masyarakat.

- 2) Hasil penelitian Riska Cahaya Shanindyah Putri (2021) yang berjudul “Dampak *Game Online Mobile Legends* terhadap Perilaku Remaja”

Berdasarkan dari hasil penelitian tersebut dapat dianalisis bahwasanya ada beberapa dampak yang ditimbulkan dari *game mobile legends* tersebut. Di antara dampak yang ditemui yaitu :

- a. Adanya rasa ketertarikan dari remaja tersebut.
- b. Adanya perubahan perilaku

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis :

Penelitian ini lebih mengarah pada pengaruh *game online* terhadap perilaku remaja.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis :

- a. Memiliki jenis penelitian yang sama yaitu penelitian kualitatif
- b. Teknik pengumpulan data juga memiliki kesamaan yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi
- c. Teknik pengumpulan data yaitu reduksi data, analisis, interpretasi data dan triangulasi

- 3) Hasil penelitian Muhammad Darwis dkk (2020), dengan judul “ Dampak dari Kecanduan *Game Online* di Kalangan Remaja usia 15–18 tahun di Kelurahan Kayuombun”.

Berdasarkan hasil penelitian ini bisa kita analisis bahwa sudah banyaknya kalangan remaja di sana yang terpapar kecanduan *game online*. Efek dari kecanduan ini menimbulkan dampak positif dan yaitu pintar dalam berbahasa Inggris, kelancaran mengetik, dan dapat menambah wawasan tentang penggunaan sarana komputer. Sedangkan dampak negatifnya yaitu mempengaruhi kesehatan dan tingkah laku.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah :

Judul penelitian masih bersifat umum, sedangkan penulis lebih memfokuskan pada ibadah shalat fardhu remajanya.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis :

- a. Lokasi penelitian dalam lingkungan masyarakat
- b. Jenis penelitian kualitatif

- 4) Hasil penelitian Eryzal Novrialdy (2019), dengan judul “Kecanduan *Game Online* pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya”.

Berdasarkan dari hasil penelitian ini dapat kita analisis bahwa remaja pada saat ini masih belum memahami efek dari kecanduan *game*

online yang dirasakan, sehingga perlu sekiranya pemberian edukasi atau pemahaman mengenai dampak kecanduan *game* tersebut.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis :

- 1) Judul penelitian Erizal ini lebih umum dari judul penelitian penulis yang lebih dikhususkan untuk meneliti dampak *game online* terhadap ibadah sholat fardhu remaja itu sendiri.
- 2) Fokus penelitiannya lebih mengarah pada pencegahan kecanduan *game online*

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis :

Tema penelitian yang sama-sama mengarah pada *game online* dan remaja

- 5) Hasil penelitian Nurul Ismi (2020), dengan judul “Dampak *Game Online* terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang”.

Berdasarkan hasil penelitian di atas bisa kita analisis bahwasanya dampak *game online* membuat mereka kecanduan dalam memainkannya sehingga melalaikan waktu belajar, untuk itu dalam penelitian ini dihimbau bagi siswa agar bisa mengontrol diri dalam bermain, tak terkecuali orang tua dan guru untuk selalu memantau dan mengawasi mereka.

Perbedaan yang ada dalam penelitian ini dengan penelitian penulis adalah :

- 1) Penelitian ini lebih berorientasi pada dampak *game online* terhadap perilaku siswa
- 2) Informan dalam penelitian ini di pilih melalui metode purposive sampling yaitu orang yang memiliki pengalaman yang lebih dalam latar belakang penelitian.
- 3) Perbedaan lokasi penelitian

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis :

- 1) Menggunakan teknik triangulasi data
- 2) Teknik pengumpulan data yang sama yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian ini ialah studi kasus melalui sebuah pendekatan kualitatif. Dalam penelitian studi kasus ini kita dapat mengungkapkan gambaran yang mendalam dan mendetail tentang situasi atau objek. Kasus yang akan diteliti dapat berupa satu orang, keluarga, satu peristiwa, kelompok lain yang cukup terbatas, sehingga peneliti dapat menghayati, memahami, dan mengerti bagaimana objek itu beroperasi atau berfungsi dalam latar alami yang sebenarnya (Harahap, 2020 : 130) .

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena data yang kita peroleh langsung dari fenomena atau objek penelitian yang ada di lapangan yaitu tentang dampak dari *game online* terhadap pelaksanaan ibadah sholat fardhu di Jorong Sungai Abu, Nagari Kandang Baru, Kecamatan Sijunjung.

B. Latar dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Jorong Sungai Abu, Nagari Kandang Baru, Kecamatan Sijunjung. Penempatan lokasi penelitian ini dilaksanakan agar mendapatkan data yang objektif. Waktu penelitian digunakan untuk menunjukkan rentang waktu jadwal penelitian yang dilakukan Peneliti yang mana waktu penelitian ini adalah selama 1-2 bulan.

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

NO	Kegiatan	Tahun 2022								
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
1	Observasi Awal	√								
2	Bimbingan Proposal		√	√						
3	Seminar Proposal					√				
4	Revisi Proposal					√	√			

5	Penelitian						√	√		
6	Penulisan Skripsi								√	
7	Bimbingan Skripsi								√	
8	Munaqasyah									√

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu media atau alat sebagai pengukur fenomena alam ataupun sosial yang akan diamati. Lebih jelasnya lagi fenomena berperan sebagai variabel penelitian (Sugiyono, 2013 : 102).

Instrumen penelitian ini digunakan sebagai pedoman dalam pengumpulan data. Instrumen utama dalam penelitian kualitatif ialah peneliti itu sendiri yang mana data yang diperoleh melalui cara bertanya, meminta, mendengar serta mengambil. Untuk lebih lanjut setelah fokus penelitian sudah jelas, instrumen akan di kembangkan dalam bentuk yang sederhana, baik berupa instrumen observasi, instrumen wawancara, dan instrumen dokumentasi, hal ini diharapkan supaya bisa melengkapi data dan membandingkan dengan data yang telah ditemukan pada saat observasi dan wawancara (Sugiyono, 2018 : 223-224).

Selanjutnya akan dikembangkan beberapa instrumen penelitian agar data penelitian lebih jelas dan mendalam. Beberapa instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yang pertama yaitu lembar observasi, yang mana melalui instrumen observasi ini peneliti bisa mengambil acuan untuk pengamatan saat penelitian di lapangan yang berhubungan dengan dampak *game online* terhadap pelaksanaan ibadah sholat fardhu di Jorong Sugai Abu, Nagari Kandang Baru, Kecamatan Sijunjung.

Instrumen yang kedua yaitu lembar wawancara, yang mana dalam instrumen ini terdapat kumpulan pertanyaan yang akan di tanyakan oleh Peneliti terhadap informan di lapangan. Instrumen penelitian ketiga yaitu dokumentasi, yang mana instrumen ini di gunakan untuk memudahkan

Peneliti dalam mengumpulkan serta mengabadikan data yang ada di lapangan melalui *handphone*, baik berupa rekaman suara atau foto.

Untuk memudahkan Peneliti di lapangan saat observasi maupun saat wawancara, maka digunakan alat pendukung penelitian berupa alat perekam suara, buku dan pena.

D. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini menggunakan sumber data primer dan sekunder :

1. Sumber Data Primer

Data primer merupakan sumber data yang dikumpulkan melalui interaksi langsung dengan narasumber atau sumber datanya (Ali Sodik, 2015 : 67-68).

Pada penelitian ini sumber data primernya ialah remaja di Jorong Sungai Abu, Nagari Kandang Baru, Kecamatan Sijunjung. Yakinnya mulai dari rentang usia masa remaja awal (12-15 tahun) sampai dengan masa remaja pertengahan (15-18 tahun).

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data dan data yang berperan sebagai pelengkap dari data primer (Sugiyono, 2018 : 457).

Data sekunder ini dijadikan sebagai pelengkap data dari sumber data primer nantinya. Berdasarkan penjelasan diatas maka sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah orang tua dan pemuka masyarakat.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ialah prosedur yang dilakukan secara sistematis untuk memperoleh data yang kita inginkan (Mamik, 2015 : 103).

Berdasarkan penjelasan diatas maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan secara langsung dengan menggunakan indera manusia tentang fenomena yang ada di lapangan(Ali Sodik, 2015 : 81).

Penelitian ini menggunakan observasi terstruktur, yang mana observasi tersruktur ini ialah observasi yang telah dirancang secara sistematis tentang apa yang akan diamati, kapan dan di mana tempatnya. Jadi observasi tersruktur ini dilakukan apabila peneliti telah tahu dengan pasti tentang variabel apa yang akan diamati (Sugiyono, 2013 : 146).

Pengamatan yang dilaksanakan peneliti langsung pada lokasi dan objek penelitian yang ada di lapangan yaitu observasi terhadap remaja di Jorong Sungai Abu, Nagari Kandang Baru, Kecamatan Sijunjung mengenai dampak *game online* terhadap pelaksanaan ibadah sholat fardhu.

Persoalan yang peneliti obervasi di lapangan ialah semua dampak *game online* yang ada dan terlihat dilapangan terkhususnya yaitu dampak bagi pelaksanaan ibadah shalat serta bagaimana perhatian orang tua terhadap permasalahan tersebut di Jorong Sungai Abu, Nagari Kandang Baru, Kecamatan Sijunjung.

2. Wawancara

Wawancara ialah teknik penggalian data melalui interaksi atau percakapan yang dilakukan dengan tujuan tertentu, dari dua pihak atau lebih(Nugrahani, 2014 : 125).

Dalam penelitian ini penulis menggunakan wawancara tersruktur peneliti melakukan wawancara langsung dengan narasumber untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan maka wawancara ini dilakukan dengan remaja yang ada di Jorong Sungai

Abu, Nagari Kandang Baru, Kecamatan Sijunjung.

Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui perhatian orang tua terhadap remaja yang bermain *game online* dan bagaimana dampaknya terhadap pelaksanaan ibadah sholat fardhu di Jorong Sungai Abu, Nagari Kandang Baru, Kecamatan Sijunjung.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sebuah catatan peristiwa yang sudah terjadi baik berupa tulisan, gambar, ataupun karya-karya terdahulu. Dokumen terbagi menjadi dua bentuk yaitu bentuk tulisan dan bentuk gambar. Bentuk tulisan adalah kebijakan, peraturan maupun catatan harian. Sedangkan dokumen bentuk gambar adalah berupa foto dan dokumen asli yang menjadi pelengkap data dari hasil observasi dan wawancara (Sugiyono, 2018 : 240).

Pada penelitian ini, Peneliti mengambil dokumentasi secara langsung pada saat melakukan wawancara dengan informan dengan menggunakan alat dokumentasi berupa *smartphone* atau perekam suara. Selain itu peneliti juga mengambil dokumentasi berupa foto kegiatan wawancara dan observasi beserta video mengenai fenomena yang terjadi di lapangan.

F. Teknik Analisis Data dan Interpretasi Data

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif, yaitu usaha yang dilakukan melalui perjalanan, mengelompokkan data, yaitu memilih data jadi satuan agar bisa dikelola, disintesis, dicari serta menemukan pola.

Analisis data ialah langkah yang kita lakukan setelah proses pengumpulan data selesai dikumpulkan. Analisis data digunakan sebagai pemecah masalah penelitian. Analisis data juga disebut sebagai proses memilah dan memilih serta menjawab sebuah permasalahan (Nugrahani,

2014 : 169).

a. Pengumpulan Data

Analisis data yang dilakukan peneliti yaitu pada saat proses berlangsung dan sampai selesainya pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara dimulai, Peneliti sudah melaksanakan analisis terhadap narasumber terlebih dahulu. Peneliti melakukan pencatatan terhadap semua data yang sesuai dengan fokus penelitian yaitu dampak dari *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat fardhu yang sesuai dengan hasil observasinya, wawancara, dan hasil temuan yang ada di lapangan.

b. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, abstraksi serta pentransformasian “data mentah” yang terjadi pada catatan lapangan. Dalam reduksi data ini, peneliti mengabaikan beberapa data yang diyakini tidak akan berhubungan dengan fokus penelitian ini dan hanya akan mengambil data yang membantu proses penelitian.

Reduksi data yang digunakan dalam penelitian ini ialah berupa data hasil wawancara yang peneliti pilih, yang mana data yang dipilih sesuai dan cocok untuk digunakan. Sehingga data yang dianggap tidak sesuai akan dihilangkan karena tidak berhubungan dengan dampak *game online* terhadap pelaksanaan ibadah sholat fardhu di Jorong Sungai Abu, Nagari Kandang Baru, Kecamatan Sijunjung. Adapun data yang diperlukan ialah berupa hasil wawancara, foto, dan video yang berkaitan dengan dampak *game online* terhadap pelaksanaan ibadah sholat fardhu di Jorong Sungai Abu, Nagari Kandang Baru, Kecamatan Sijunjung.

c. Data Display (Penyajian Data)

Penyajian data jenis ini berbentuk kalimat, bukan angka maupun tabel. Untuk itu, data yang sudah diperoleh harus dikelola dalam struktur yang lebih mudah dipahami dan diuraikan.

Disini peneliti menyajikan data mengenai fenomena atau data tentang dampak *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat fardhu remaja yang didapati dilapangan serta sudah melalui proses reduksi data. Penyajian data dalam penelitian ini yaitu terdapat dalam matriks penelitian yang telah peneliti lampirkan.

d. Penarikan Kesimpulan

Peneliti membuat kesimpulan mengenai gambaran fokus penelitian tentang Dampak *Game Online* terhadap Pelaksanaan Ibadah Sholat Fardhu di Jorong Sungai Abu, Nagari Kandang Baru Kecamatan Sijunjung.

G. Teknik Penjaminan Keabsahan Data

Dalam penelitian ini teknik penjaminan dan keabsahan data yang digunakan Peneliti adalah uji kredibilitas data. Uji kredibilitas ini akan menunjukkan kepercayaan dan keakuratan terhadap data hasil penelitian kualitatif tersebut, hal ini Peneliti akan melakukan dengan teknik triangulasi :

Triangulasi data merupakan teknik yang di gunakan dalam penelitian untuk menggabungkan beberapa yang telah terkumpul dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data sehingga dapat menguji kredibilitas data (Sugiyono, 2013 : 273-274).

Penelitian ini menggunakan jenis triangulasi sumber yang mengarahkan peneliti untuk mengumpulkan data dari berbagai data yang tersedia. Peneliti tidak hanya terfokus pada satu narasumber saja yaitu remaja, akan tetapi juga mengambil data dari sumber lain seperti hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dari orang tua dan pemuka masyarakat.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHSAN

A. Temuan Umum

1. Gambaran Umum Nagari Kandang Baru Kecamatan Sijunjung

a. Sejarah Nagari Kandang Baru

Nagari Kandang Baru merupakan sebuah Nagari yang ada di Kecamatan Sijunjung, Kabupaten Sijunjung, Provinsi Sumatera Barat, Indonesia. Yang mana di kecamatan ini sendiri terdapat sembilan Nagari yaitu Aia Angek, Durian Gadang, Muaro, Paru, Pematang Panjang, Sijunjung, Silokek, Solok Amba dan salah satunya yaitu Nagari Kandang Baru ini.

Asal usul nama Nagari Kandang Baru berasal dari istilah “kandang” yang berarti tempat atau bangunan hewan ternak dipelihara. Sedangkan “baru” adalah istilah untuk sesuatu hal yang baru saja dibangun atau didirikan yang kemudian menjadi Nagari Kandang Baru yang konon katanya dahulu di Nagari tersebut memiliki banyak sekali kandang kuda yang baru dibangun, sehingga dari sinilah asal usul Nagari ini dinamakan dengan Nagari Kandang Baru sampai dengan sekarang.

b. Kondisi Geografis

Nagari Kandang Baru terletak di Kecamatan Sijunjung Kabupaten Sijunjung, Sumatera Barat. Dengan luas nagari sekitar 3,04 kilometer persegi atau 0,41 persen dari luas wilayah Kecamatan Sijunjung. Jarak dari kantor wali nagari keibu kota kecamatan ialah 2 kilometer, sedangkan jarak ke ibu kota kabupaten adalah 6 kilometer dan ke ibu kota provinsi ialah 127 kilometer.

Nagari ini memiliki perbatasan sebelah utara dengan Nagari Palangki kec. IV Nagari, sebelah selatan berbatasan

dengan Nagari Lalan Kec. Lubuak Tarok, sebelah Timur dengan Nagari Pematang Panjang Kec. Sijunjung dan sebelah Barat berbatasan dengan Nagari Koto Baru Kec. IV Nagari

Nagari kandang baru memiliki penduduk sebanyak 2131 jiwa. Sebanyak 1063 orang laki-laki dan 1068 perempuan. Nagari ini terbagi menjadi tiga jorong yaitu :

- 1) Jorong Ranah Tanjuang Bungo
- 2) Jorong Sungai Abu
- 3) Jorong Samiek

Mata pencarian rata-rata masyarakat di Nagari ini ialah bercocok tanam dan beternak. Sebagian besar wilayah nagari ini ditumbuhi dengan hutan karet. Saat ini nagari kandang baru dalam masa pengembangan karena dibangunnya kantor DPRD di nagari tersebut. Penduduk setempat mulai beralih mata pencarian menjadi pedagang atau berjualan.

Hal ini dibuktikan dengan dibangunnya toko-toko besar di sepanjang jalan lintas sumatera nagari Kandang Baru. Di sini kita juga bisa menemukan objek wisata budaya dan alam yang masih sangat asri yaitu wisata “bukik capang tigo” dinamakan demikian karena bukitnya memiliki tiga capang.

Kawasan wisata bukit capang tigo ini terletak di jorong samiek yang tak jauh dari pemukiman masyarakat, bukit ini dapat di tempuh dengan berjalan kaki selama 1 jam, dalam perjalanan menuju bukit ini nantinya kita akan bertemu dengan tempat pemandian atau kolam berenang yang dilengkapi dengan musholla untuk sholat. Dan sesampainya diatas bukit kita akan disuguhi dengan pemandangan hijau yang asri yaitu sawah perbukitan, *sunrise*, *sunset* serta kantor DPRD yang tampak jelas dari atas sana.

c. Keadaan Masyarakat

Jumlah penduduk di Nagari Kandang Baru ialah sebanyak 2131 jiwa. Sebanyak 1063 orang laki-laki dan 1068 perempuan. Pada umumnya mata pencarian masyarakat di sini ialah bertani karet dan ada juga yang beternak, bercocok tanam serta berdagang. Sedangkan agama masyarakat di Nagari Kandang Baru ini adalah Islam.

Mayoritas masyarakat disini adalah orang minang asli dengan 4 jenis suku yaitu : Suku Caniago, Suku Melayu, Suku Piliang dan Suku Patopang yang mana setiap suku ini akan dipimpin oleh beberapa orang penghulu (niniak mamak), alim ulama dan cadiak pandai yang lebih dikenal dengan istilah “*Tigo tungku sajarangan*”.

Tigo Tungku Sajarangan merupakan sebuah wadah permusyawaratan yang di golongkan mejadi tiga kelompok. Kelompok pertama merupakan kelompok *Niniak-Mamak* yang merupakan bentuk dari representasi masyarakat Minangkabau yang mempunyai tanggung jawab kepakaran dalam urusan adat. Kelompok yang kedua merupakan kelompok Alim-Ulama yang mempunyai tanggung jawab yang berkaitan dengan Syariat Islam. Sedangkan kelompok terakhir merupakan kelompok *Cadiak-Pandai* yang mempunyai tanggung jawab dalam bidang ilmu lain.

d. Sarana dan Prasarana

1) Fasilitas Pendidikan :

a) SD : 2 Unit yaitu SDN 33 Kandang Baru dan SDN 10 Kandang Baru

b) TK : 1 Unit yaitu TK Bukik Cati Kandang Baru

2) Fasilitas Agama :

a) Mesjid : 1 Unit yaitu Mesjid Baiturrahman Kandang Baru

- b) Surau : 7 Unit yaitu Surau *Nurul Hidayah*, Surau *Darul Hasanah*, Surau *Nurul Iman*, Surau *As-Salam*, Surau *Nurul Falah*, Surau *Darussalam*, dan Surau *Jaddhan*.
- 3) Fasilitas Kesehatan : 2 Unit poskesri
- 4) Fasilitas Umum berupa :
 - a. Kantor wali nagari : 1 Unit
 - b. Kantor jorong : 3 Unit
 - c. Balai adat : 1 Unit
 - d. Sanggar seni : 1 Unit
 - e. Pamsimas : 1 Unit

B. Temuan Khusus

Untuk memperoleh data yang berhubungan dengan dampak *game online* terhadap pelaksanaan ibadah sholat fardhu, Oleh karena itu Peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan narasumber, seperti halnya dengan hasil wawancara yang Peneliti lakukan dengan remaja, orang tua dan pemuka masyarakat yang berada di Jorong Sungai Abu, Nagari Kandang Baru yang mana selaku objek utama dan pengamat perilaku remaja di Nagari tersebut. Selain hasil observasi dan wawancara yang Peneliti lakukan, Peneliti juga menggunakan hasil data dokumentasi, baik dokumentasi yang diperoleh dari kegiatan bermain *game online* maupun hasil dokumentasi yang peneliti peroleh pada saat proses pengumpulan data di lapangan.

1. Perhatian orang tua terhadap remaja yang bermain *game online*

Perhatian orang tua terhadap anak-anak nya sangat berpengaruh terhadap tingkah laku dan tumbuh kembang anak, terutama untuk seorang remaja yang mana sedang memasuki fase yang masih labil karena merupakan proses perpindahan dari masa kana-kanak ke masa remaja, yang seringkali disebut dengan masa pubertas.

Saat ini banyak sekali ditemukan remaja yang disibukan dengan kegiatan bermain *game online*, tidak hanya remaja saja akan tetapi ada pula orang dewasa dan anak-anak yang ikut bermain *game online* tersebut. *Game online* saat ini sudah menjadi *trend* dikalangan remaja. Mereka biasanya akan bermain bersama teman-temannya dengan waktu yang lama. Ada yang bermain di warung, rumah atau di tempat tongkrongan lainnya.

Kegiatan bermain *game online* yang dilakukan secara berlebihan akan berdampak terhadap kegiatannya yang lain seperti ibadah sholat, belajar, membantu orang tua dan kegiatan yang bermanfaat lainnya akan terlalaikan. Untuk itu diperlukan perhatian orang tua terhadap remaja yang memainkan *game online* ini. Berikut ini adalah hasil wawancara dan observasi dari orang tua atau informan mengenai bagaimana perhatian orang tua terhadap remaja yang bermain *game online* di Jorong Sungai Abu, Nagari Kandang Baru, Sijunjung.

Wawancara dengan informan I mengenai pelaksanaan ibadah sholat fardhu remaja di rumah ia mengatakan bahwa dalam mengerjakan ibadah sholat fardhu anaknya di rumah tidak tepat waktu, anaknya seringkali lalai dalam melaksanakan ibadah sholat fardhu(Erwin, Wawancara Pribadi 20 Juli 2022).

Wawancara selanjutnya yaitu dengan Informan II dan III yang mengatakan hal yang berbeda bahwa ibadah sholat anaknya di rumah ada yang tertinggal karena seringkali menunda-nunda waktu sholat sehingga menjadi tertinggal(Linus dan Rena, Wawancara Pribadi 20 Juli 2022).

Informan IV mengatakan bahwa ibadah sholat fardhu anaknya selama di rumah memang ada yang tidak tepat waktu, akan tetapi dalam mengerjakan ibadah sholat fardhu anaknya tidak pernah meninggalkan ibadah sholatnya tersebut. Walaupun harus di ingatkan

sesering mungkin yang terpenting anaknya tidak meninggalkan ibadah sholatnya(Enik, Wawancara Pribadi 21 Juli 2022).

Hasil wawancara dengan informan V dan VI memiliki kesamaan jawaban dengan informan I tadi yang mana mereka mengatakan dalam melaksanakan ibadah sholat anaknya ada yang tidak mengerjakan ibadah sholat fardhunya(Rita dan Isramaita, Wawancara Pribadi 21 Juli 2022).

Informan VII dan VIII juga mengatakan bahwasanya anaknya seringkali meninggalkan ibadah sholat fardhunya karena asik bermain dan juga tidak mendengarkan perkataan orang tuanya, mereka menjawab akan segera dilakukan akan tetapi karena terlalu lama menunda menyebabkan tertinggalnya ibadah sholat tersebut(Wirman dan Eri, Wawancara Pribadi 22 Juli 2022).

Selanjutnya adalah hasil wawancara dengan informan IX dan X yang mengatakan bahwa anaknya tidak tepat waktu dalam mengerjakan ibadah sholatnya, sudah sering diingatkan akan tetapi mereka masih asik dengan *smartphone* nya masing-masing(Sefni, Sibet, Wawancara Pribadi 23 Juli 2022).

Tidak berbeda dengan jawaban informan yang sebelumnya informan XI dan XII juga mengatakan bahwasanya anak-anaknya dalam melaksanakan ibadah sholat fardhu masih lalai dan juga adanya ibadah sholat yang tidak dikerjakan(Net dan Ana, Wawancara Pribadi 24 Juli 2022).

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat kita simpulkan bahwasanya dalam pelaksanaan ibadah sholat fardhu remaja seringkali melalaikan dan bahkan ada juga yang meninggalkan waktu sholat fardhunya. Hal ini disebabkan karena mereka seringkali menunda-nunda waktu sholat sehingga waktunya sudah habis.

Wawancara selanjutnya adalah mengenai penyebab remaja lalai dalam melaksanakan ibadah sholat fardhu. Informan I mengatakan bahwa yang menjadi penyebab mereka lalai dalam

melaksanakan ibadah sholat fardhu ialah karena mereka asik bermain *smartphone* sampai lupa waktu(Erwin, Wawancara Pribadi 20 Juli 2022).

Berbeda dengan pendapat informan I, Informan II mengatakan bahwa yang menjadi penyebab remaja lalai dalam melaksanakan ibadah sholat adalah karena mereka sering bergadang pada saat malam hari sehingga mereka menjadi mengantuk dan susah di bangunkan untuk sholat fardhu((Linus, Wawancara Pribadi 20 Juli 2022).

Informan ke-III juga memiliki pendapat yang sama dengan informan I, ia mengatakan bahwasanya yang menyebabkan remaja menjadi lalai dalam melaksanakan ibadah sholat fardhu adalah karena mereka asik bermain *smartphone* dan sesekali memainkan *game online*(Rena, Wawancara Pribadi 20 Juli 2022).

Informan IV juga mengatakan bahwasanya karena remaja asik bermain *smartphone* lah yang menyebabkan mereka lalai dan meninggalkan ibadah sholat fardhu nya, akan tetapi mereka bermain *game online* bersama dengan teman-temannya di warung tempat mereka berkumpul(Rita, Wawancara Pribadi 21 Juli 2022).

Informasi yang berbeda lagi yang di dapatkan peneliti dari informan V, ia mengatakan bahwasanya yang menyebabkan remaja menjadi lalai dalam melaksanakan ibadah sholat fardhu adalah karena mereka sering bergadang sampai larut malam, sehingga mereka akan tertidur dan merasa terkantuk saat pagi sampai siang harinya, mereka menjadi susah untuk dibangunkan sehingga ibadah sholat mereka menjadi terlalaikan (Isramaita, Wawancara Pribadi 21 Juli 2022).

Tidak jauh berbeda dengan pendapat dari informan sebelumnya, informan VI juga mengatakan bahwa remaja yang asik bermain *smartphone* lah yang menjadi penyebab ibadah sholat fardhu remaja tersebut menjadi terlalaikan dan tidak dikerjakan(Wirman, Wawancara Pribadi 22 Juli 2022).

Wawancara selanjutnya adalah dengan informan VII dan VIII yang memiliki pendapat yang sama bahwasanya yang menyebabkan remaja menjadi lalai dalam melaksanakan ibadah sholat fardhunya adalah karena pergi bermain dengan teman-temannya sampai lupa waktu(Sefni, Wawancara Pribadi 23 Juli 2022).

Sependapat dengan informan sebelumnya, Informan XI juga mengatakan penyebab remaja lalai dalam melaksanakan ibadah sholat fardhunya adalah karena mereka keasyikan dalam bermain *smartphone* dan juga pada saat disuruh dan di ingatkan untuk melaksanakan ibadah sholat mereka bersikap acuh dan menjawab akan segera dilaksanakan akan tetapi nyatanya mereka tidak melaksanakan ibadah sholat(Sibet, Wawancara Pribadi 23 Juli 2022).

Sedangkan informan X mengatakan bahwasanya karena terlalu asik bermain *game online* lah yang menjadi penyebab ibadah sholat fardhu remaja tersebut menjadi terlalaikan dan tidak dikerjakan. Mereka terus menunda-nunda waktu untuk sholat fardhu sampai waktu sholat tersebut tidak terasa sudah habis(Net, Wawancara Pribadi 24 Juli 2022).

Hasil wawancara peneliti dengan informan XI dan XII memiliki kesamaan yang mana penyebab remaja lalai dalam melaksanakan ibadah sholat fardhunya ialah karena remaja tersebut pergi main dan berkumpul dengan teman-temannya di warung atau tempat tongkrongan(Ana dan Eri, Wawancara Pribadi 24 Juli 2022).

Hasil wawancara dengan pemuka masyarakat juga didapatkan hasil bahwasanya penyebab remaja lalai dalam melaksanakan ibadah sholat fardhunya ialah karena mereka terlalu asik dengan *smartphone* nya sembari memainkan *game online* bersama teman-temannya di warung-warung hingga larut malam(Pono Marajo, Wawancara Pribadi 20 Juli 2022).

Hal tersebut juga sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti di lapangan, di mana banyak ditemukan remaja yang sedang

asik dengan *smartphone*, *game online* dan juga berkumpul dengan teman-temannya di warung sehingga karena asik dengan kegiatan tersebut remaja itu seringkali lalai dalam pelaksanaan ibadah sholat fardhunya(Sijunjung, Observasi, 17 Juli 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di atas dapat disimpulkan yang menjadi penyebab remaja melalaikan ibadah sholat fardhu adalah kegiatan remaja berupa berkumpul bersama teman di warung saat siang atau malam hari sampai bergadang dan juga asik dengan *gadget* nya masing-masing untuk bermain media sosial maupun *game online*.

Pertanyaan selanjutnya adalah mengenai kontrol orang tua terhadap remaja yang bermain *game online*, apakah remaja dalam bermain *game online* selalu dikontrol atau tidak. Informan I dan II menjawab bahwasanya mereka tidak selalu mengontrol anak-anaknya dalam bermain *game online*(Erwin, Wirman dan Eri, Wawancara Pribadi 25 Juli 2022).

Berbeda dengan pendapat informan I dan II, informan III mengatakan bahwasanya pada saat ia berada di rumah ia selalu mengontrol anak-anaknya dalam bermain *game online*. Selagi anak-anaknya ada didekatnya maka mereka akan berada dalam pengawasannya(Linus, Wawancara Pribadi 25 Juli 2022).

Sesuai dengan informan I dan II, informan ke-IV juga mengatakan bahwa dirinya tidak terlalu mengontrol anak-anaknya pada saat bermain *game online*. Hal ini dikarenakan karena ia sibuk bekerja dan juga ia telah menyerahkan semua pada anaknya untuk melakukan aktivitas yang diinginkan asalkan tidak terlalu berlebihan(Rena, Wawancara Pribadi 25 Juli 2022).

Sedangkan informan V dan VI sependapat dengan mengatakan bahwa mereka ada melakukan kontrol terhadap anak-anaknya dalam bermain *game online*, hal ini dilakukan agar kegiatan lain yang lebih penting tidak tertinggal serta tidak terlalu mengekang anak-anaknya

dalam bermain *game online*(Enik dan Rita, Wawancara Pribadi 26 Juli 2022).

Selanjutnya adalah pendapat dari informan ke-VII dan VIII. Yang mana dalam pengontrolan remaja dalam bermain *game online* mereka tidak terlalu melakukan pengontrolan, hal ini disebabkan karena mereka percaya bahwa anak-anaknya mampu membagi waktu untuk bermain dan kegiatan lain yang lebih bermanfaat(Isramaita dan Sefni, Wawancara Pribadi 26 Juli 2022).

Sependapat dengan informan terdahulu yang mengatakan bahwasanya mereka melakukan kontrol terhadap remaja yang bermain *game online*, Informan ke-IX mengatakan dalam melakukan kontrol terhadap anak-anaknya yang bermain *game online* ia menyuruh anaknya untuk membuat jadwal dalam sehari penuh, sehingga bisa memudahkan remaja dalam membagi waktu belajar, kerja dan bermain(Net, Wawancara Pribadi 26 Juli 2022).

Wawancara terakhir mengenai ada atau tidaknya kontrol orang tua terhadap remaja yang bermain *game online* adalah pendapat informan ke-X, XI dan XII yang mengatakan bahwasanya mereka tidak mengontrol penuh remaja dalam bermain *game online* hal ini dikarenakan mereka yang harus bekerja dan telah memberikan kepercayaan terhadap anaknya agar mampu membagi waktu dengan bijak(Eri, Sibet dan Ana, Wawancara Pribadi 26 Juli 2022).

Dari hasil wawancara di atas dapat kita simpulkan bahwasanya ada orang tua tidak terlalu mengontrol anak-anaknya dalam bermain *game online*. Hal ini dikarenakan mereka ada yang sibuk bekerja dari pagi hingga sore hari dan ada juga yang telah memberi kepercayaan kepada anak-anaknya untuk bermain *game online* selama itu masih tahap yang wajar. Dan ada juga yang melakukan pengontrolan dengan cara menyuruh dan mengarahkan anak-anaknya untuk pandai-pandai membagi waktu, kapan harus belajar dan kapan waktu untuk bermain.

Wawancara selanjutnya adalah tentang bagaimana perhatian orang tua terhadap pelaksanaan ibadah sholat fardhu remaja. Informan I mengatakan bahwasanya ia selalu menanyakan anaknya apakah sudah sholat atau belum, jika mereka belum melaksanakan ibadah sholat, maka ia akan menuruh anak-anaknya untuk sholat terlebih dahulu(Erwin, Wawancara Pribadi 20 Juli 2022).

Berbeda dengan informan I, informan ke-II mengatakan bahwa dalam memberikan perhatian terhadap remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat fardhunya ia akan megajak anak-anaknya untuk sholat berjemaah bersama walaupun itu tidak dilakukan di setiapwaktu sholat(Linus, Wawancara Pribadi 25 Juli 2022).

Sama dengan pendapat informan I, informan III, IV, V dan VI juga memiliki jawaban yang sama, yang mana dalam memberikan perhatian pada anak-anaknya untuk melaksanakan ibadah sholat fardhu ialah dengan bertanya, mengingatkan, dan menyuruh anak-anaknya untuk segera melaksanakan ibadah sholat fardhu agar tidak terlalaikan dan sampai tertinggal(Rena, Enik, Rita dan Isramaita, Wawancara Pribadi 27 Juli 2022).

Sedangkan informan ke-VII mengatakan bahwa ia akan mengajak anak-anaknya untuk sholat berjemaah agar mereka tau pentingnya melaksanakan ibadah sholat fardhu terlebih dahulu daripada kegiatan yang lainnya, begitulah cara ia memberikan perhatian terhadap remaja dalam melaksanakan ibadah sholat fardhu(Sefni, Wawancara Pribadi 27 Juli 2022).

Selanjutnya adalah pendapat informan ke-VIII yang tidak jauh berbeda dengan pendapat informan-informan sebelumnya yang mana dalam memberikan perhatian terhadap remaja dalam melaksanakan ibadah sholat fardhu ia selalu mengingatkan anak-anaknya untuk melaksanakan ibadah sholat fardhu tepat waktu(Net,Wawancara Pribadi 27 Juli 2022).

Hasil wawancara selanjutnya adalah dengan informan IX, X, XI dan XII yang sependapat mengatakan bahwa mereka selalu memberikan nasehat tentang keutamaan ibadah sholat, selalu mengingatkan dan menyuruh anak-anaknya untuk menyegerakan waktu pelaksanaan ibadah sholat fardhu(Wirman, Eri, Sibet dan Ana, Wawancara Pribadi 28 Juli 2022).

Hasil wawancara dengan orang tua diatas diperkuat dengan pendapat pemuka masyarakat di sana yang mengatakan bahwa perhatian orang tua sangat penting dalam pelaksanaan ibadah sholat fardhu agar tidak terlalaikan bahkan tidak dikerjakan(Pono Kayo, Wawancara Pribadi 28 Juli 2022).

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan jika perhatian orang tua terhadap remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat fardhu nya adalah dengan memberikan nasehat, mengingatkan dan juga mengajak mereka untuk sholat berjemaah walaupun itu tidak dilakukan disetiap ibadah sholat fardhunya.

Selanjutnya adalah hasil wawancara mengenai bagaimana perhatian orang tua terhadap remaja yang berlebihan dalam memainkan *game oline*. Informan I menjawab untuk mengatasi hal tersebut yang ia lakukan adalah memberikan nasehat dan bimbingan kepada anak-anaknya bahwa lebih banyak kegiatan yang lebih penting dari pada bermain *game online* seharian penuh saja. Alangkah baiknya jika mereka bisa membagi waktu untuk bermain dan belajar((Erwin, Wawancara Pribadi 29 Juli 2022).

Informan ke-II dan III memiliki pendapat yang sama mengenai hal ini . Mereka mengatakan bahwa perhatian yang ia berikan terhadap anak-anaknya yang berlebihan dalam memainkan *game online* adalah dengan memberikan hukuman berupa tidak memberikan uang untuk membeli paket data *handphone* anak nya masing-masing(Linus dan Rena Wawancara Pribadi 29 Juli 2022).

Berbeda dari pendapat sebelum-sebelumnya informan IV, V dan VI mengatakan bahwa tindakan yang mereka lakukan pada saat anak-anaknya berlebihan dalam bermain *game online* maka mereka akan memberikan hukuman dengan tidak mengizinkan mereka memainkan *smartphone* sampai mereka mau berubah dan mengontrol waktu bermainnya agar tidak kegiatan yang lain tidak terbengkalai(Enik, Rita dan Isramaita, Wawancara Pribadi 29 Juli 2022).

Selanjutnya adalah hasil wawancara dengan informan ke-VII dan VIII yang memiliki pendapat yang sama dengan informan II dan III tadi bahwa tindakan yang mereka lakukan ketika anak-anaknya sudah tidak terkendali lagi dalam bermain *smartphone* dan *game online*, maka mereka akan memberikan ganjaran dengan tidak memberikan uang untuk membeli paket data *smartphone*(Wirman dan Eri, Wawancara Pribadi 30 Juli 2022).

Hasil wawancara dengan informan IX dan X juga memiliki kesamaan jawaban dengan informan-informan sebelumnya yang mana tindakan yang dilakukan terhadap remaja yang memainkan *game online* dengan berlebihan ialah dengan tidak memperbolehkan mereka memakai dan memainkan *smartphone* nya selama beberapa hari sampai mereka mau berjanji tidak mengulangi hal yang sama lagi(Sefni dan Net, Wawancara Pribadi 30 Juli 2022).

Wawancara terakhir mengenai perhatian orang tua terhadap remaja yang memainkan *game online* secara berlebihan ialah dengan memberikan bimbingan atau nasehat kepada anak bahwa tindakan yang dilakukannya bisa menimbulkan dampak yang negatif bagi kehidupannya sehari-hari, contohnya saja terlalainya waktu sholat dan belajar(Sibet dan Ana, Wawancara Pribadi 30 Juli 2022).

Hasil wawancara di atas juga diperkuat dengan pendapat pemuka masyarakat yang mengatakan bahwa tindakan yang bisa dilakukan terhadap remaja yang berlebihan dalam bermain *game*

online ialah dengan cara memberikan pengawasan berupa membatasi waktu bermain anak, mengajak untuk ikut kegiatan yang lebih bermanfaat seperti sholat berjemaah, serta memberikan arahan untuk membuat jadwal harian agar kegiatan dalam sehari-hari remaja menjadi teratur dan tiak ada yang terbengkalai(Mandaro dan Malin, Wawancara Pribadi 30 Juli 2022).

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa perhatian yang dilakukan orang tua terhadap remaja yang berlebihan dalam memainkan *game online* adalah dengan memberikan nasehat dan bimbingan terlebih dahulu, jika hal itu masih tidak berpengaruh maka tindakan yang bisa dilakukan selanjutnya adalah dengan memberikan hukuman dengan tidak memberikan mereka uang untuk membeli paket data serta tidak mengizinkan mereka bermain *smartphone* sampai mereka sadar.

Gambar 1.1 Wawancara Orang Tua



2. Dampak dari *game online* terhadap pelaksanaan ibadah sholat fardhu remaja di Jorong Sungai Abu Nagari Kandang Baru Kecamatan Sijunjung

Game online memiliki banyak manfaat jika dimainkan dengan sewajarnya, diantara manfaat positif yang bisa kita rasakan yaitu: menghilangkan stres, meningkatkan kecepatan mengetik, fasih dalam berbahasa Inggris serta memiliki banyak teman baru. Akan tetapi jika kita sudah kecanduan *game online* ini, dan tidak terkontrol lagi dalam memainkannya, maka hal ini bisa berdampak negatif bagi kehidupan sehari-hari kita terkhususnya ibadah sholat fardhu.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan informan remaja mengenai sejak kapan *game online* banyak diminati di Jorong Sungai Abu, Nagari Kandang Baru dan *game online* apa saja yang sering dimainkan. Informan I ini mengatakan bahwa sejak kapannya *game online* ini banyak diminati tidak pasti waktunya akan tetapi mereka mulai banyak memainkan *game online* ini sejak *game* yang bernama *mobile legends* dirilis, pada saat itulah mereka mulai banyak melakukan aktivitas bermain *game online* bersama atau yang lebih dikenal dengan sebutan (*mabar*), dan *game online* yang sering mereka mainkan adalah *mobile legends* dan *higs domino* (Angga, Wawancara Pribadi, 30 Mei 2022).

Selanjutnya hasil wawancara dengan informan II yang mana dia berpendapat bahwasanya *game online* banyak di mainkan di Jorong Sungai Abu ialah sejak banyaknya penggunaan *smartphone* di sana sehingga memudahkan mereka untuk mengakses *game* yang ingin dimainkan. Adapun *game online* yang sering dimainkan di sana ialah *game higs domino* (Andika, Wawancara Pribadi 30 Juli 2022).

Wawancara selanjutnya adalah dengan informan III yang memiliki pendapat yang tidak jauh berbeda dengan informan I tadi, ia

mengatakan bahwa *game online* mulai banyak diminati di Jorong Sungai Abu sejak adanya jenis *game online* terbaru yang muncul yaitu *game online mobile legends* dan sekarang *game* yang banyak dimainkan oleh remaja di sana adalah *game higs domino*(Najwa, Wawancara Pribadi 30 Juli 2022).

Selanjutnya adalah hasil wawancara dari informan IV,V dan VI yang memiliki pendapat yang sama mengenai kapan *game online* banyak diminati. Mereka mengatakan *game online* banyak dimainkan di sana sejak perkembangan media komunikasi seperti *smartphone* yang sudah di gunakan di Jorong Sungai Abu tersebut sehingga mereka bisa lebih mudah memainkan *game online* yang di inginkan yaitu seperti *game higs domino* yang sering dimainkan remaja di sana(Mesa, Nisya dan Syakia, Wawancara Pribadi 30 Juli 2022).

Wawancara selanjutnya adalah dengan informan VII. Seperti pendapat informan-informan sebelumnya yang mengatakan bahwasanya *game online* mulai banyak diminati di Jorong Sungai Abu sejak adanya jenis *game online* terbaru yang muncul yaitu *game online mobile legends* dan sekarang *game* itulah yang banyak dimainkan oleh remaja yang ada di sana(Haziq, Wawancara Pribadi 31 Juli 2022).

Berbeda dengan pendapat informan sebelumnya, informan VIII dan IX mengatakan bahwa awal mula *game online* banyak dimainkan di sana adalah dengan dirilisnya *game online higs domino* yang membuat remaja di sana menjadi tertarik untuk memainkan *game online* yang satu ini. hal ini juga menjadikan *game online higs domino* menjadi *game* yang sering dimainkan di sana(Ifa dan Fatur, Wawancara Pribadi 31 Juli 2022).

Wawancara terakhir mengenai kapan *game online* mulai banyak diminati di Jorong Sungai Abu adalah dengan informan X, XI dan XII yang mempunyai jawaban yang sama dengan

mengatakan *game online* mulai banyak diminati sejak *game online mobile legends* dirilis dan menjadi *game* yang sering dimainkan remaja (Ronald, Arif dan Barta, Wawancara Pribadi 31 Juli 2022).

Pernyataan serupa juga diperkuat oleh seorang pemuka masyarakat yang ada di sana beliau adalah *niniak mamak* dan pembina pemuda di Nagari Kandang Baru. Beliau mengatakan bahwa berkembangnya *game online* di sini ialah sejak di permudahkan dan semakin canggihnya teknologi, khususnya adalah *smartphone* yang digunakan untuk komunikasi dan yang lebih sering ialah untuk bermain *game online* oleh remaja disini pada umumnya Beliau juga mengatakan bahwasanya remaja yang banyak memainkan *game online* di sana ialah dari umur 12 sampai dengan 20 tahunan (Malin, Wawancara Pribadi, 3 Mei 2022).

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan *game online* di Jorong Sungai Abu, Nagari Kandang Baru di tandai dengan banyaknya penggunaan *smartphone* dan munculnya jenis *game online* terbaru yang membuat remaja di sana tertarik. Adapun *game online* yang sering dimainkan di Jorong Sungai Abu adalah *mobile legends*, *free fire* dan *high domino*.

Dalam memainkan sebuah *game online* tentu saja memiliki durasi atau lamanya waktu yang dihabiskan untuk memainkan *game* tersebut, karena waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* ini terkadang sudah melampaui batas normal sehingga mempengaruhi aktivitas sehari-hari terkhususnya ibadah sholat fardhu.

Untuk itu Peneliti melakukan wawancara terkait berapa lama durasi *game online* yang di mainkan dan berapa pula waktu yang habis hanya untuk memainkan *game online* tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan informan I yang menjawab bahwasanya durasi *game online* yang ia mainkan kira-kira 30 menit untuk sekali bermain dan lamanya ia memainkan *game online* ini biasanya dalam sehari ada sekitar 8 jam an, itu pun ia lakukan dengan diselingi

kegiatan yang lainnya, akan tetapi waktu yang banyak ia habiskan untuk bermain *game online* ialah pada saat malam hari setelah sholat magrib bisa sampai pagi tergantung ada teman untuk main bersama atau tidaknya(Fathur, Wawancara Pribadi, 4 Mei 2022).

Wawancara selanjutnya adalah dengan informan II dan III yang mengatakan durasi *game online* yang di mainkan adalah selama 30 menit, adapun waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* dalam sehari adalah sebanyak 4 sampai 8 jam-an dalam sehari(Andika dan Angga, Wawancara Pribadi 30 Juli 2022).

Berbeda dengan pendapat informan yang sebelumnya, informan IV mengatakan bahwasanya durasi *game online* yang ia mainkan adalah selama 20 sampai dengan 30 menit. Adapun waktu yang ia habiskan untuk bermain *game online* dalam sehari adalah selama 4 jam(Najwa, Wawancara Pribadi 30 Juli 2022).

Berbeda lagi dengan pendapat informan IV, informan ke-V mengatakan bahwasanya durasi *game online* yang ia mainkan adalah selama 25 menit dalam sekali main, Adapun waktu yang ia habiskan untuk bermain *game online* lebih lama yaitu dengan 6 jam dalam sehari(Haziq, Wawancara Pribadi 31 Juli 2022).

Selanjutnya adalah hasil wawancara dengan informan VI yang memiliki pendapat yang hampir sama dengan informan-informan sebelumnya. Ia mengatakan bahwa *game online* yang ia mainkan untuk satu ronde adalah selama 20 menit dengan waktu 4 sampai 8 jam sehari yang ia habiskan(Fathur, Wawancara Pribadi 31 Juli 2022).

Berbeda dengan pendapat infroman sebelumnya, informan VII mengatakan bahwa *game online* yang dimainkan adalah selama 20 hingga 30 menit. Adapun waktu yang ia habiskan dalam sehari untuk bermain *game online* adalah selama 6 jam(Miza, Wawancara Pribadi 31 Juli 2022).

Wawancara selanjutnya adalah dengan informan VIII. Ia menjawab jika *game oline* yang ia mainkan adalah selama 30 menit

dalam sekali bermain, dan untuk waktu yang ia habiskan dalam sehari untuk bermain *game oline* ialah selama 5 sampai dengan 8 jam-an(Nisya, Wawancara Pribadi 31 Juli 2022).

Sedikit berbeda dari informan sebelumnya, informan IX mengatakan jika *game oline* yang ia mainkan lebih sebentar yaitu selama 20 menit, dan adapun untuk waktu yang ia habiskan dalam sehari untuk bermain *game oline* ialah selama 5 jam(Syakia, Wawancara Pribadi 31 Juli 2022).

Memiliki pendapat yang sama informan X dan XI dan XII mengatakan bahwasanya *game oline* yang ia mainkan selama 20 sampai dengan 30 menit. Adapun waktu yang mereka habiskan dalam sehari untuk bermain *game online* adalah selama 5 sampai dengan 8 jam-an(Ronald, Arif dan Barta, Wawancara Pribadi 31 Juli 2022).

Wawancara berikutnya yaitu membahas mengenai manfaat dari aktivitas *game online* yang di mainkan. Informan I mengatakan bahwa manfaat yang dirasakan yaitu, membuat nya bisa berkumpul dengan teman-temannya, menghilangkan stres, sebagai penyaluran hobi, dan untuk mendapatkan teman baru (Syakia, Wawancara Pribadi, 6 Mei 2022).

Hal yang sama juga di katakan oleh informan ke-II, III dan IV yang mana mereka mengatakan bahwasanya manfaat dari *game online* ia rasakan adalah bisa menghilangkan stres dan rasa bosan, bisa mendapatkan uang dari hasil pertandingan dalam *game* dan juga bisa berkumpul dengan teman-teman di tempat-tempat tongkrongan seperti di warung-warung(Andika, Angga dan Fatur, Wawancara Pribadi, 1 Agustus 2022).

Wawancara selanjutnya adalah dengan informan V dan VI yang memiliki pendapat yang sama bahwasanya manfaat yang mereka rasakan dari bermain *game online* ialah bisa mendapatka teman baru, bisa mendapatkan uang dari hasil pertandingan yang di adakan pihak

game, dan manfaat yang selanjutnya yang bisa dirasakan adalah bisa memperbanyak kosa kata bahasa asing yaitu bahasa Inggris(Najwa dan Miza, Wawancara Pribadi, 1 Agustus 2022).

Sama dengan pendapat informan-informan sebelumnya, informan VII dan VIII memiliki pendapat yang sama dengan mengatakan bahwa *game online* bisa menghilangkan rasa bosan dan stres yang dirasakan karena lelah dengan kegiatan sehari-hari, sehingga mereka membutuhkan hiburan untuk menghilangkan rasa lelahnya tersebut(Nisya dan Ifa, Wawancara Pribadi, 1 Agustus 2022).

Wawancara berikutnya adalah dengan informan IX, ia mengatakan bahwa manfaat *game online* yang ia rasakan adalah bisa mendapatkan hadiah berupa uang dari hasil pertandingan atau *event* yang diadakan pihak *game* jika bisa memenangkan pertandingan, selain itu kita juga bisa mendapatkan teman baru didalam pertandingan tersebut(Fatur, Wawancara Pribadi, 1 Agustus 2022).

Selanjutnya adalah hasil wawancara dengan informan X dan XI yang memiliki pendapat yang hampir sama, mereka mengatakan bahwa manfaat *game online* yang mereka rasakan yaitu bisa menghilangkan stres dan bosan, meningkatkan kecepatan mengetik, bisa menyalurkan hobi dan juga bisa berkumpul dan mendapatkan teman-teman baru(Ronald dan Arif, Wawancara Pribadi, 1 Agustus 2022).

Wawancara selanjutnya adalah dengan informan XII, yang mana ia berkata bahwasanya manfaat *game online* yang ia rasakan yaitu jika bisa memenangkan pertandingan yang diadakan ia bisa mendapatkan *reward* dari hasil pertandingan tersebut, tidak hanya itu ia juga bisa memperoleh status yang tinggi dalam *game online* tersebut(Barta, Wawancara Pribadi, 1 Agustus 2022).

Hampir sama dengan observasi yang dilakukan Peneliti di lapangan yang mana juga terlihat bahwasanya remaja yang sering memainkan *game online* memiliki kemampuan mengetik yang

cepat, kelincahan dalam berbicara, bisa mengerti dengan mudah hal-hal yang berhubungan dengan duni IT atau ilmu teknologi(Sijunjung, Observasi, 3-23 April 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di atas dapat kita simpulkan bahwasanya manfaat yang bisa dirasakan dari bermain *game online* sangat banyak, diantaranya adalah bisa menghilangkan rasa bosan dan stres, meningkatkan kecepatan mengetik, mendapatkan teman baru dan juga bisa mendapatkan *reward* dari hasil pertandingan yang dimenangkan.

Wawancara selanjutnya adalah mengenai ibadah sholat fardhu dan penyebab ibadah sholat fardhu tersebut sering terlalaikan oleh remaja. Informan I mengatakan bahwasanya ibadah sholat fardhu yang sering dilalaikannya adalah ibadah sholat Subuh, hal ini dikarenakan ia sering bergadang sambil memainkan *game online*(Andika, Wawancara Pribadi, 1 Agustus 2022).

Selanjutnya adalah hasil wawancara dengan informan II yang berbeda dengan pendapat informan I tadi, ia mengatakan bahwa ibadah sholat fardhu yang sering terlalaikan adalah ibadah sholat Ashar. Hal ini disebabkan karena ia pergi berkumpul dengan teman-temannya di warung untuk sekedar bercerita atau bermain bersama(Angga, Wawancara Pribadi, 1 Agustus 2022).

Wawancara berikutnya adalah dengan informan III dan IV yang memiliki pendapat yang sama, mereka mengatakan bahwa ibadah sholat fardhu yang sering dilalaikan ialah ibadah sholat Subuh. Penyebab kelalaian ini ialah karena mereka asik bermain dengan teman-temannya dan juga berkumpul dari setelah Maghrib sampai larut malam untuk bercerita, minum kopi atau bermain *game online* bersama(Haziq dan Fatur, Wawancara Pribadi, 1 Agustus 2022).

Berbeda dengan pendapat informan ke-V dan VI, mereka sependapat dengan mengatakan bahwasanya ibadah sholat fardhu yang sering terlalaikan ialah ibadah sholat Isya, hal tersebut disebabkan

karena mereka asik berkumpul dengan teman-temannya hingga larut malam sehingga mereka menunda-nunda waktu sholat Isya yang di anggap memiliki waktu yang panjang sampai mereka ketiduran hingga pagi tanpa melaksanakan ibadah sholat dan juga mengerjakannya di ujung waktu(Najwa dan Miza, Wawancara Pribadi, 1 Agustus 2022).

Wawancara berikutnya adalah dengan informan yang ke-VII. Ia mengatakan bahwa ibadah sholat fardhu yang sering terlalaikan yaitu ibadah sholat Ashar, hal tersebut disebabkan karena mereka pergi bermain dengan temannya sampai lupa waktu(Nisya, Wawancara Pribadi, 2 Agustus 2022).

Sedikit berbeda dengan pendapat informan di atas, informan VIII, IX dan X memiliki pendapat yang sama dengan mengatakan ibadah sholat fardhu yang sering terlalaikan ialah ibadah sholat Subuh. Yang menjadi penyebab sholat Subuh sering dilalaikan karena terlalu asik bermain *game online* sampai bergadang(Ronald, Arif dan Barta, Wawancara Pribadi, 2 Agustus 2022).

Wawancara berikutnya adalah dengan informan yang ke- XI dan XII. Karena mereka memiliki pendapat yang sama yaitu dengan berkata bahwa mereka sering melalaikan ibadah sholat Subuh dan Ashar. Adapun yang menjadi penyebabnya adalah karena sore harinya mereka pergi bermain dengan teman-temannya sedangkan pada waktu malam meeka bergadang untuk bermain *Smartphone, game online* serta menelvon pada malam harinya(Syakia dan Ifa, Wawancara Pribadi, 2 Agustus 2022).

Wawancara di atas juga diperkuat dengan hasil wawancara peneliti dengan seorang pemuka masyarakat yang mengatakan bahwasanya yang menyebabkan remaja di sana lalai dalam mengerjakan ibadah sholat fardhunya adalah karena asik bermain *Smartphone, game online* dan juga pergi berkumpul dengan teman-temannya(Edi, Wawancara Pribadi, 2 Agustus 2022).

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa ibadah sholat fardhu yang sering dilalaikan remaja adalah ibadah sholat Subuh, Ashar dan Isya, hal ini disebabkan karena remaja asik bermain *Smartphone*, *game online*, pergi main dengan teman-teman dan juga tertidur karena bergadang sampai larut malam.

Gambar 1.2 Remaja yang bermain *game online*



C. Pembahasan

Berdasarkan temuan khusus penelitian, berikut ini adalah paparan dari data hasil wawancara beserta observasi peneliti dengan remaja, orang tua dan pemuka masyarakat yang ada di Jorong Sungai Abu, Nagari Kandang Baru, Kecamatan Sijunjung. Peneliti juga mengambil dokumentasi sebagai penguat hasil penelitian yang berkaitan dengan dampak *game online* terhadap kedisiplinan remaja dalam melaksanakan ibadah sholat fardhu.

Untuk itu Peneliti akan melanjutkan pada tahap pembahasan terhadap penelitian yang telah Peneliti lakukan di Jorong Sungai Abu Nagari Kandang Baru, Kecamatan Sijunjung. Dalam hal ini nantinya, Peneliti akan membahas lebih rinci mengenai dampak *game online* terhadap pelaksanaan ibadah sholat fardhu di Jorong Sungai Abu, Nagari Kandang Baru yang telah Peneliti dapatkan pada saat di lapangan sebagaimana Peneliti telah menguraikannya pada sub temuan khusus

penelitian di atas. Berikut ini Peneliti akan menguraikan hasil dari wawancara dan temuan Peneliti yang ada di lapangan berdasarkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Perhatian orang tua terhadap remaja yang bermain *game online* di Jorong Sungai Abu Nagari Kandang Baru Kecamatan Sijunjung

Menurut pandangan ahli psikologi, keluarga dan orang tua yang baik adalah orang tua yang mampu memperkenalkan kebutuhan remaja sekaligus tantangan-tantangannya untuk bisa bebas dan kemudian bisa memberikan bantuan secara maksimal dan sarana serta dorongan untuk memikul tanggung jawab, mengambil keputusan dan merencanakan masa depannya.

Tanggung jawab orang tua yang paling menonjol dan diperhatikan dalam Islam adalah tanggung jawab terhadap perhatian, pengarahan, bimbingan pengajaran dan pendidikan anak. Hal tersebut diperkuat dengan firman Allah dalam Q.S At-Tahrim 66 : 6 yaitu :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ
عَلَيْهَا مَلَكَةٌ غَالِظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Artinya :

“Wahai orang-orang yang beriman! Peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, dan keras, yang tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang Dia perintahkan kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.

Adapun perhatian orang tua secara umum yang bisa diberikan kepada anak yaitu :

a. Mendampingi

Setiap anak memerlukan perhatian dari orang tuanya. Sebagian orang tua bekerja dan pulang ke rumah dalam keadaan

lelah. Bahkan ada juga orang tua yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bekerja, sehingga hanya memiliki sedikit waktu bertemu dan berkumpul dengan keluarga. Bagi para orang tua yang menghabiskan sebagian waktunya untuk bekerja di luar rumah, bukan berarti mereka gugur kewajiban untuk mendampingi dan menemani anak-anak ketika di rumah.

Meskipun hanya dengan waktu yang sedikit, namun orang tua bisa memberikan perhatian yang berkualitas dengan fokus menemani anak, se-perti mendengar ceritanya, bercanda atau bersenda gurau, bermain bersama dan sebagainya. Menyediakan fasilitas dan media bermain yang lengkap tidak menjamin anak merasa senang. Anak merupakan makhluk sosial yang memiliki kebutuhan sosial, yaitu ber-interaksi dengan orang lain, mendapatkan perhatian serta kehangatan dari orang-orang yang ada di sekitarnya.

b. Menjalin Komunikasi

Melalui komunikasi, orang tua dapat menyampaikan harapan, masukan dan dukungan pada anak. Begitu pula sebaliknya, anak dapat bercerita dan menyampaikan pendapatnya. Komunikasi yang diwarnai dengan keterbukaan dan tujuan yang baik dapat membuat suasana yang hangat dan nyaman dalam kehidupan keluarga.

c. Memberikan Kesempatan

Kesempatan pada anak dapat dimaknai sebagai suatu kepercayaan. Tentunya kesempatan ini tidak hanya sekedar diberikan tanpa adanya pengarahan dan pengawasan. Anak akan tumbuh menjadi sosok yang percaya diri apabila diberikan kesempatan untuk mencoba, mengekspresikan, mengeksplorasi dan mengambil keputusan.

d. Mengawasi

Orang tua perlu secara langsung dan tidak langsung untuk mengamati dengan siapa dan apa yang dilakukan oleh anak, sehingga dapat meminimalisir dampak pengaruh negatif pada anak.

e. Mendorong atau memberikan motivasi

Motivasi diberikan agar anak selalu berusaha mempertahankan dan meningkatkan apa yang sudah dicapai. Apabila anak belum berhasil, maka motivasi dapat membuat anak pantang menyerah dan mau mencoba lagi.

f. Mengarahkan

Orang tua memiliki posisi strategis dalam membantu agar anak memiliki dan mengembangkan dasar-dasar disiplin diri (Mutmainnah, 2012 : 109-110).

Macam-macam perhatian orang tua :

a. Di lihat dari derajatnya

- 1) Perhatian yang tinggi, terjadi jika individu memperhatikan dengan sungguh-sungguh
- 2) Perhatian yang rendah, yaitu perhatian yang hanya secara sekilas atau sebentar saja

b. Di lihat dari cara timbulnya

- 1) Perhatian spontan, yaitu perhatian yang terjadi dengan sendirinya
- 2) Perhatian reflektif, yaitu perhatian yang terjadi secara tidak sengaja

c. Di lihat dari sikap bathin

- 1) Perhatian yang memusat, terjadi jika hanya meliputi objek yang sama

- 2) Perhatian yang merata, yaitu perhatian yang ditujukan kepada beberapa objek
- d. Di lihat dari tebalnya perhatian
- 1) Perhatian luas, perhatian yang terjadi secara menyeluruh
 - 2) Perhatian sempit, perhatian yang meliputi sedikit objek
- e. Di lihat dari sifatnya
- 1) Perhatian statis, perhatian yang masih kuat pada waktu tertentu
 - 2) Perhatian dinamis, perhatian yang berubah-ubah(Muslim, 2020 : 13-15).

Perhatian orang tua dalam kasus *game online*, kuncinya adalah bagaimana orang tua dapat mengatur atau membuat skala prioritas bagi anak, sehingga anak tidak akan berpikir bahkan sampai tidak mempunyai waktu bermain *game* karena ada aktivitas yang lain.

Usaha yang bisa dilakukan sebagai bentuk perhatian orang tua terhadap anak yang bermain *game online* antara lain:

- a. Menetapkan batas waktu bermain game setiap harinya.
- b. Menjauhi *game* yang menyebabkan kecanduan tinggi dan pilih *game* yang bermanfaat, Pada kasus seperti ini orang tua diharuskan memahami *game* seperti apa yang dapat menjadikan anak kecanduan, dan *game* seperti apa yang memiliki dampak positif
- c. Berikan syarat sebelum bermain *game*.
- d. Cari tahu dan dukung hobi selain bermain *game*.
- e. Hidupkan kehidupan sosial di dunia nyata.
- f. Cari tahu dan dukung cita-cita anak(Arifin, 2021 : 612).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dalam temuan penelitian ini juga ditemukan fakta bahwa adanya perhatian yang dilakukan orang tua di Jorong Sungai Abu, Nagari Kandang Baru

terhadap remaja yang memainkan *game online*. Diantara perhatian yang diberikan yaitu :

- a. Dengan memberikan nasehat dan bimbingan agar remaja tidak berlebihan dalam bermain *game online*
- b. Memberikan arahan agar tidak melalaikan kegiatan yang lebih penting terlebih dahulu
- c. Memberikan batasan kepada anak dalam bermain
- d. Menyuruh membuat jadwal kegiatan
- e. Jika hal diatas masih tidak berpengaruh maka tindakan yang bisa dilakukan selanjutnya adalah dengan memberikan hukuman dengan tidak memberikan mereka uang untuk membeli paket data serta tidak mengizinkan mereka bermain *smartphone* sampai mereka sadar dan bisa mengontrol kegiatan bermainnya agar kegiatan yang lain tidak terbengkalai.

2. Dampak dari *game online* terhadap pelaksanaan ibadah sholat fardhu remaja di Jorong Sungai Abu Nagari Kandang Baru

Dampak dari *game online* apabila dimainkan secara berlebihan ialah bisa berdampak negatif bagi diri kita terutama ibadah sholat fardhu seseorang. Faktor yang menyebabkan kecanduan *game online* berawal dari jauhnya diri seseorang dari Tuhan-nya yang mengakibatkan ia lupa untuk beribadah kepada Allah karena ke asyikan bermain *game online* tersebut(Darwis, 2020 : 232).

Adapun dampak *game online* terhadap ibadah shalat itu sendiri ialah :

- a. Membuat remaja menjadi lalai terhadap waktu shalat, mereka lebih mendahulukan untuk bermain *game online* daripada melaksanakan ibadah shalat tepat waktu.
- b. Mengurangi kesadaran remaja dalam melaksanakan shalat sehingga mereka malas dalam melaksanakan ibadah shalat pada saat bermain *game online*.

- c. Membuat remaja mengabaikan adab dalam melaksanakan ibadah shalat(Fauzan, 2021: 89).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi Peneliti didapatkan data bahwasanya dampak *game online* terhadap pelaksanaan ibadah sholat fardhu di Jorong Sungai Abu, Nagari Kandang Baru yang terlihat yaitu berdampak negatif bagi pelaksanaan ibadah sholat fardhu remaja disana.

Dampak negatif *game online* ini dalam pelaksanaan ibadah sholat fardhu remaja dapat kita rincikan sebagai berikut :

- a. Melalaikan waktu sholat

Disebabkan remaja terlalu asik bermain *game online* dan enggan untuk menghentikan permainannya.

- b. Sholat fardhu menjadi tertinggal

Disebabkan karena terlalu lama menunda-nunda waktu sholat hingga akhirnya waktu sholat yang di tunda tersebut menjadi habis.

- c. Tidak adanya sholat berjemaah ke mesjid

Jangkalan untuk sholat berjemaah ke mesjid, remaja di sanapun dalam sholat fardhu secara munfarid saja masih lalai.

- d. Kebiasaan menunda-nunda waktu sholat

Kebiasaan menunda-nunda waktu usholat ini ialah karena mereka berpendapat bahwa menunda sedikit saja tidak apa-apa asalkan tetap melaksanakan sholat walau tidak tepat waktu. Padahal mereka tidak tau banyak nya keutamaan melaksanakan sholat fardhu tepat waktu.

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwasanya *game online* memang berdampak terhadap pelaksanaan ibadah sholat fardhu Jorong Sungai Abu, Nagari Kandang Baru. Dampak yang diakibatkannya yaitu dampak negatif dimana remaja menjadi lalai dalam melaksanakan

ibadah sholat fardhu serta tanpa rasa bersalah telah meninggalkan sholatnya demi melanjutkan permainannya.

Ibadah sholat fardhu yang sering terlalaikan oleh remaja di Nagari Kandang Baru yaitu ibadah sholat Subuh, Ashar dan Isya. Tidak jauh berbeda dengan teori yang sudah ada bahwasanya ibadah sholat fardhu yang sering terlalaikan akibat *game online* ini adalah ibadah sholat Ashar, Maghrib dan Isya(Haris, 2021 : 100).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan permasalahan yang peneliti paparkan di atas, maka dapat diambil kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut :

Perhatian yang diberikan oleh orang tua di Jorong Sungai Abu, Nagari Kandang Baru terhadap remaja yang memainkan *game online* yaitu :

1. Dengan memberikan nasehat dan bimbingan agar remaja tidak berlebihan dalam bermain *game online*
2. Memberikan arahan agar tidak melalaikan kegiatan yang lebih penting terlebih dahulu
3. Memberikan batasan kepada anak dalam bermain
4. Menyuruh membuat jadwal kegiatan
5. Jika hal diatas masih tidak berpengaruh maka tindakan yang bisa dilakukan selanjutnya adalah dengan memberikan hukuman dengan tidak memberikan mereka uang untuk membeli paket data serta tidak mengizinkan mereka bermain *smartphone* sampai mereka sadar dan bisa mengontrol kegiatan bermainnya agar kegiatan yang lain tidak terbengkalai.

Adapun dampak *game online* terhadap pelaksanaan ibadah sholat fardhu remaja dapat kita rincikan sebagai berikut :

1. Melalaikan waktu sholat

Disebabkan remaja terlalu asik bermain *game online* dan enggan untuk menghentikan permainannya.

2. Sholat fardhu menjadi tertinggal

Disebabkan karena terlalu lama menunda-nunda waktu sholat hingga akhirnya waktu sholat yang di tunda tersebut menjadi habis.

3. Tidak adanya sholat berjemaah ke mesjid

Jangankan untuk sholat berjemaah ke mesjid, remaja di sanapun dalam sholat fardhu secara munfarid saja masih lalai.

4. Kebiasaan menunda-nunda waktu sholat

Kebiasaan menunda-nunda waktu sholat ini ialah karena mereka berpendapat bahwa menunda sedikit saja tidak apa-apa asalkan tetap melaksanakan sholat walau tidak tepat waktu. Padahal mereka tidak tau banyak nya keutamaan melaksanakan sholat fardhu tepat waktu.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian ini nantinya ada beberapa hal yang ingin Peneliti sarankan yaitu :

1. Kepada remaja yang ada di Jorong Sungai Abu, Nagari Kandang Baru, Kecamatan Sijunjung agar mampu memperbaiki sholat nya agar tidak terlalaikan dan sampai ditinggalkan, karena dari disiplin melaksanakan sholat ini nantinya kita bisa belajar mengatur waktu dan kegiatan yang mana yang harus di prioritaskan.
2. Teruntuk orang tua remaja Jorong Sungai Abu, Nagari Kandang Baru, Kecamatan Sijunjung agar lebih memperhatikan pergaulan anak-anaknya serta memberikan masukan agar mereka tau bahwa melaksanakan ibadah sholat adalah hal terpenting daripada bermain *game online*. Apabila nasehat dan masukan tersebut tidak di dengarkan lagi maka, berikanlah sanksi yang lebih tegas dengan membatasi remaja tersebut untuk bermain *game online* dengan cara menyita *handphone* nya dan dengan tidak memberikan uang saku.
3. Saran bagi pemuka masyarakat Jorong Sungai Abu, Nagari Kandang Baru, Kecamatan Sijunjung, diharapkan bisa mengajak dan mengayomi pemuda dan pemudinya untuk ikut melaksanakan kegiatan keagamaan sebagai contoh kecil nya yaitu dengan mengajak remaja tersebut untuk ikut sholat subuh berjemaah

DAFTAR PUSTAKA

- Al Batani, M. (2017). *Fikih Wanita*. Ilmu Cemerlang Group.
- Ali Sodik, M. dan S. S. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*.
- Arifin, N. (2021). *Studi Kepustakaan Kecanduan Game Online Dalam Perspektif Islam Dan Cara Penanganannya*. 610–623.
- Darwis, M., Amri, K., Reymond, H., Bimbingan, P., Konseling, D., Muhammadiyah, U., & Selatan, T. (2020). Dampak Dari Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Usia 15-18 Tahun Di Kelurahan Kayuombun. *Ristekdik (Jurnal Bimbingan Dan Konseling)*, 5(2), 228–233.
- Fauzan, N. M., Ma'arif, B. S., & Arif, M. F. (2021). Pengaruh Penggunaan Game Online terhadap Perilaku Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat di Lingkungan Permata Kopo Kabupaten Bandung. *Jurnal Riset Komunikasi Penyiaran Islam*, 1(2), 85–91. <https://doi.org/10.29313/jrkpi.v1i2.379>
- Harahap, N. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif* (H. Sazali (ed.)). Wal Ashri Publishing.
- Haris, A., Anggraini, D. C., Mardiana, D., Studi, P., Agama, P., Malang, U. M., & Timur, J. (2021). *Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Agama Islam Universitas Muhammadiyah*. 13(2), 98–106. <https://doi.org/10.26418/jvip.v13i2.43475>
- Kafrawi. (2018). Nilai Pendidikan Dalam Shalat Fardhu (Studi Tafsir Al-Misbah). *Jurnal Al-Aulia*, 04(01), 149–158. [file:///C:/Users/user/Downloads/45-Article Text-191-2-10-20200506 \(1\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/45-Article%20Text-191-2-10-20200506%20(1).pdf)
- Kallang, A. (2018). *Konteks Ibadah Menurut Al-Quran*. 1–13.
- Khoirunnisa, R. (2015). *Panduan Shalat untuk Wanita*.
- Mamik. (2015). *Metodologi Kualitatif*.
- Melonguane, D. I., Kepulauan, K., & Mayampoh, B. O. (2012). *No Title*.
- Muslim. (2020). *Pengaruh Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Anak Mata Pelajaran Agama Islam*. Deepublish 2020.
- Mutmainnah. (2012). *Peran Orang Tua dalam Menumbuhkan Pribadi Anak yang Androgynius Melalui Kegiatan Bermain*. 103–112.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan

Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148.
<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>

Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*.

Parwita, H. (2019). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa (Studi Pada SMAN 3 Malang)*. 650–657.

Priyono. (2020). *Resonansi Pemikiran*.

Purwanti, E. (2021). *Moderasi Beragama di Tengah Pandemi Covid-19*.

Raghib, S. A. (2018). *Ahkam As-Shalah: Panduan Lengkap Hukum-Hukum Seputar Shalat*.

Rahman, A. (2016). *Panduan Shalat Wajib dan Sunnah Sepanjang Masa Rasulullah SAW*.

Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2019). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *Perspektif*, 7(1), 6.
<https://doi.org/10.31289/perspektif.v7i1.2520>

Rischa & Silvia. (2018). *Stop Kecanduan Game Online*. Unipma Pres.

Riska & Budiyo, W. K. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1–7.
<https://journal.actual-insight.com/index.php/antropocene/article/view/16>

Riska, Harihanto, & Nurmanina, A. (2013). Studi Tentang Penggunaan Internet Oleh Pelajar (Studi Pada Penggunaan Internet Oleh Pelajar SMP N 1 Samarinda). *Sociology*, 1(4), 37–48.

Sabiq, sayyid. (2013). *Fiqh Sunnah*.

Sazali. (2016). *Signifikansi Ibadah Sholat dalam Pembentukan Kesehatan Jasmani dan Rohani*. 52.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

——— (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.

Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28–38.

Susanto, A. (2018). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*.

Trisnaini, R. P. (2018). *Stop Kecanduan Game Online*.

- Umam, K., & Muhid, A. (2021). Sisi Negatif Game Online Perspektif Islam Dan Psikologi Islam. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5(2), 153. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7071>
- Welly, J. (2022). *Aplikasi game online higgs domino island di kalangan mahasiswa dalam perspektif patologi sosial*. 5(1), 69–83.
- Zaitun, & Habiba, S. (2013). Implementasi Sholat Fardhu Sebagai Sarana Pembentuk Karakter Mahasiswa Universitas Maritim Raja Ali Haji Tanjungpinang. *Jurnal Pendidikan Agama Islam - Ta'lim*, 11(2), 153–168.