

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan globalisasi zaman ini memberikan dampak besar kepada kehidupan manusia. Dengan era ini, hampir seluruh manusia berlomba-lomba berkembang dan memiliki fasilitas yang mampu bersaing dengan yang lainnya. Keadaan ini yang membuat manusia makin maju dan membuat pertunjukan eksistensi yang bersaing satu sama lain. Ada berbagai segi kehidupan yang terpengaruh dengan datangnya era ini, salah satunya adalah tergantikannya permainan tradisional oleh permainan modern yang lebih mengasikkan dan menghemat tenaga. Pada zaman sekarang, anak-anak ataupun remaja bahkan orang tua sekalipun mulai menggantikan permainan tradisional dan lebih memilih permainan modern yang tidak membutuhkan banyak tenaga ini dan hal ini dikarenakan permainan modern jauh lebih asik dan menyenangkan serta tidak membutuhkan tenaga banyak. Salah satu permainan era moderen saat ini yaitu game online mobile atau permainan online yang bisa di akses melalui handphone.

Game online seperti yang Rupita Wulan tuliskan dalam jurnalnya bahwa game online yaitu permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet.¹

Melihat perkembangan game online yang semakin meningkat membuktikan bahwa *game online* menjadi sarana seseorang untuk mengisi waktu luang baik bagi pelajar, pekerja, maupun mahasiswa. Tak lepas daripada itu, sebenarnya game online dapat ditujukan untuk mengusir stress atau hanya untuk *refreshing* saja. Tapi pada nyatanya *game online* jika sering dimainkan dapat menimbulkan kecanduan bagi pemainnya. Kecanduan dapat memberikan dampak terhadap individu. Adapun dampak yang akan terjadi yaitu akan menimbulkan efek ketagihan yang akan

¹ Rupita Wulan, *Hubungan Antara Kontrol Diri dan Kecanduan Game Online Pada Remaja di Warnet Lorong Cempaka Dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang*, 3, diakses 9 September 2020, <http://digilib.binadarma.ac.id/files/disk1/133/123-123-rupitawula-6649-1-jurnal.pdf>.

berakibat pada kehidupan nyata. Inilah masalah yang sebenarnya yang dihadapi para *gamers* yang intinya adalah pengendalian diri.² Dampak yang akan terjadi jika seseorang kecanduan dalam *game online* salahsatunya yaitu tidak mempunyai skala prioritas yang tinggi dalam menjalani aktivitasnya, serta dapat menyebabkan remaja tersebut malas dalam belajar dan beribadah.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa bermain game online dapat berdampak terhadap prilakunya, yaitu perilaku menunda-nunda pekerjaan. Perilaku tersebut lebih dikenal prokrastinasi. Knaus (2010) menjelaskan bahwa prokrastinasi ialah kebiasaan menunda suatu kegiatan penting dan tidak membuat tugas secara tepat waktu.³

Sebagai umat beragama, menunda-nunda kegiatan beribadah adalah suatu tindakan yang tidak baik, sebagaimana dalam Agama Islam bahwa kita tidak diperbolehkan untuk melalaikan suatu ibadah apalagi meninggalkannya, salahsatunya ibadah yang tidak boleh ditinggalkan ialah shalat. Sebagaimana yang terkandung didalam Al-Qur'an:

إِنَّ الصَّلَاةَ كَانَتْ عَلَى الْمُؤْمِنِينَ كِتَابًا مَّوْقُوتًا

“*Sesungguhnya, salat itu adalah kewajiban yang ditentukan waktunya atas orang-orang yang beriman.*” (QS. An Nisaa': 103)⁴

Waktu menjadi salahsatu tolak ukur keimanan atau kualitas ibadah seseorang dalam menjalankannya, tentunya masih banyak lagi tolak ukur kualitas ibadah seseorang seperti contoh ketetapan dalam menjalankan, khusyu', ikhlas, dan sesuai tuntunan Rasulullah Shalallahu 'Alaihi wa Sallam.

Ibadah dapat di artikan secara etimologi yaitu patuh, tunduk atau melayani dari semua yang telah Allah Subhanahu wa Ta'ala perintahkan. Sedangkan dari pengertian lain bahwa ibadah adalah segala sesuatu yang dijalankan atas perintah

² Christianti, *Gambaran Suram Game Online Indoneisa di tahun 2006*

³ Knaus, E. (1986). *Overcoming Procrastination*. New York: Institute for Rational Emotive Therapy. Diambil dari <http://www.utulsa.edu/files/healthovercoming-procrastination>. Diakses pada tanggal 15 April 2016.

⁴ Alwasim, *Al-Qur'an Tajwid Kode, Transliterasi Per Kata, Terjemah Per Kata* (Kota Bekasi: Cipta Bagus Segara, 2013) hal. 95

Tuhan demi mendapatkan kebaikan di dunia dan akhirat (alam setelah kematian). Dijelaskan dalam Al-Qur'an surat Al-Baqarah ayat 45 bahwa shalat adalah sebagai penlong di akhirat kelak:

وَاسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ وَإِنَّهَا لَكَبِيرَةٌ إِلَّا عَلَى الْخَاشِعِينَ

Dinukil dari buku Prinsip Dasar Islam Menurut Al-Qur'an dan As-Sunnah yang Shahih, Penulis Yazid bin Abdul Qadir Jawas memaparkan definisi ibadah secara etimologi yaitu merendahkan diri serta tunduk, sedangkan secara terminologi mempunyai banyak definisi yang salahsatunya adalah taat kepada Allah dengan melaksanakan perintah-Nya melalui lisan para Rasul-Nya. Ibadah juga terbagi menjadi beberapa, diantaranya ibadah lisan, hati dan badan. Ibadah adalah perkara taufiqiyah yang berarti tidak ada ibadah yang disyariatkan kecuali berdasarkan Al-Qur'an dan As-Sunnah sebagaimana sabda Nabi Shalallahu 'Alaihi wa Sallam: "*barang siapa yang beramal tanpa adanya tuntunan dari kami maka amalan tersebut tertolak*" HR. Muslim (no. 1718 (18)) dan Ahmad (VI/146; 180; 256), dari hadits 'Aisyah Radhiyallahu anhuma.⁵

Ibadah Shalat ditetapkan dan disepakati umat sejak zaman Nabi dari dulu hingga sekarang menyatakan, bawa kewajiban shalat lima waktu sehari semalam. Tidak ada suatu bantahan dari kaum muslimin terhadap kewajiban ini. Shalat yang lain tidak ada yang diwajibkan kecuali shalat yang ditentukan. Oleh karena itu ibadah shalat adalah rukun islam yang kita ketahui dan kita percaya.⁶

Dalam uraian tersebut ibadah wajib dijalankan oleh semua orang kalangan yang telah baligh terutama mahasiswa. Mahasiswa adalah seseorang yang sedang menjalankan studi di perguruan tinggi dengan tujuan untuk mendapatkan gelar yang akan diraih. Mahasiswa juga dinilai dengan tingkat intelektual yang tinggi, baik kecerdasannya dalam pikirannya maupun kerencanaannya dalam bertindak.

⁵HR. Muslim (no. 1718 (18)) dan Ahmad (VI/146; 180; 256), dari hadits 'Aisyah Radhiyallahu anhuma.

⁶Rahman, Ritonga dan Zainuddin. *Fiqh Ibadah* (Jakarta : Gaya Media Pratama 2002) hal. 87

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis berniat untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Kualitas Ibadah Sholat (Studi Deskriptif Mahasiswa Tasawuf Psikoterapi UIN Bandung 2016)”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dipaparkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana realita penggunaan *game online* dikalangan mahasiswa jurusan Tasawuf Psikoterapi, fakultas Ushuluddin UIN Bandung 2016
2. Bagaimana gambaran shalat pemain *game online* mahasiswa jurusan Tasawuf Psikoterapi, Fakultas Ushuluddin UIN Bandung 2016
3. Bagaimana dampak dari bermain *game online* terhadap kualitas ibadah shalat mahasiswa jurusan Tasawuf Psikoterapi, Fakultas Ushuliddin UIN Bandung 2016

C. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjawab pertanyaan penelitian yang di ajukan, sebagaimana yang telah dirumuskan diatas. Adapun secara rinci sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui realita penggunaan *game online* dikalangan mahasiswa Jurusan Tasawuf Psikoterapi Fakultas Ushuluddin UIN Bandung 2016
2. Untuk mengetahui gambaran shalat berkualitas menurut pemain *game online* mahasiswa Jurusan Tasawuf Psikoterapi Fakultas Ushuluddin UIN Bandung 2016
3. Untuk pengetahui dampak dari bermain *game online* terhadap kualitas ibadah shalat mahasiswa Jurusan Tasawuf Psikoterapi Fakultas Ushuluddin UIN Bandung 2016

D. Manfaat penelitian

a. Bagi pemain *game online*

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pemahaman serta ilmu bagi yang ingin berhenti atau mengurangi bermain *game online*.

b. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai judul yang bersangkutan dan dapat ditambahkan sebagai bahan rujukan penelitian selanjutnya.

E. Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian, diperlukan identifikasi tinjauan pustaka, agar dapat mempelajari penelitian sebelumnya, serta dapat membedakan irisan penelitian yang akan diteliti dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Adapun penelitian yang berkaitan dengan “Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Kualitas Ibadah Shalat”, diantaranya ialah sebagai berikut:

- Skripsi Fina Hilmuniati, Jurusan Bimbingan dan Penyuluhan Islam, Fakultas Ilmu Dakwah dan Komunikasi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta dengan Judul “Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan”. Dalam skripsi Fina, menggunakan metode kualitatif. Terdapat 4 Tujuan Penelitian yang salahsatu tujuannya adalah Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh bermain *game online* terhadap pengamalan ibadah shalat pada anak, adapun hasil penelitian yang di peroleh dilapangan menunjukkan bahwa di antara 8 anak yang bermain *game online*, semua orang malas shalat dan datang terlambat, namun tidak semuanya malas dan datang terlambat sholat. Tiga subjek mengaku setelah bermain game online, Mereka masih merasa khusyu’ keika melaksanakan shalat. Perbedaan yang hendak dilakukan oleh peneliti terletak kepada subjek yang signifikan yang akan diangkat oleh peneliti.
- Skripsi Atifah Kurniasari, Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung dengan judul “Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Pelaksanaan Ibadah Remaja di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang dilakukkan kepada remaja berusia 13 – 17 tahun, adapun penelitian ini bertujuan untuk mencari tau apa dampak bermain *game online* terhadap

ketekunan atau kemalasan shalat, ketepatan waktu dan khusyunya shalat? Hal ini terlihat dari bidang ini bahwa diantara 15 remaja yang bermain *game online* kebanyakan orang malas ketika shalat dan terhambat ketepatannya dalam pelaksanaannya, tetapi tidak semua orang malas dan telat untuk pengerjaan shalat dalam waktu sama. Beberapa subjek studi mengaku bahwa setelah bermain *game online*, mereka masih merasa khusyu' dalam beribadah. Perbedaan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah subjek penelitiannya.

- Jurnal Diah Auliani, Aidah Arini, Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Pendidikan Agama Islam, Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang dengan judul "Hubungan Antara Kualitas Ibadah Shalat Dengan Keharmonisa Keluarga" yang dilakukan desa dusun Tebuireng. Penelitian ini menggunakan metode Kualitatif Deskriptif *expost facto* yaitu korelatif. Adapun hasil dari penelitian ini menurut dari tabel dan has dari data tentang keharmonisan keluarga dapat ungkapkan dari 20 responden itu menunjukkan sangat harmonis dengan frekuensi 15 presentase 75% dan kategori cukup harmonis dari dengan frekuensi 5 presentase 25%, sedangkang yang kurang harmonis dengan frekuensi 0 presentase 0%, disimpulkan dalam kondisi di dusun tebu ireng sangat harmonis. Berdasarkan tabel dan hasil dari perhitungan analisis tentang kualitas ibadah shalat dapat dikemukakan bahwa dari 20% responden, menunjukkan sangat berkualitas di dalam shalatnya dengan frekuensi 19 prosentase 95% dan kategori cukup berkualitas ibadah shalat dengan frekuensi 1 prosentase 5%, sedangkan kurang berkualitas ibadah shalat dengan frekuensi 0 prosentase 0%, dapat disimpulkan bahwa shalat di dusun tebu ireng sangat berkualitas. Dari hasil semua analisis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa ada Hubungan antaravariabel keharmonisan keluarga dengan kualitas ibadah shalat, dapat dilihat dari angka probabilitas atau sig sebesar 0,009 yang lebih kecil dari 0,05 ketentuan mengatakan jika angka probabilitas 0,05 maka hipotesis alternatif diterima sehingga terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara keharmonisan keluarga dengan kualitas ibadah shalat.

Yang membedakan dari penelitian ini jelas dari subjek maupun variabel yang berbeda.

- Jurnal Drajat Edy Kurniawan Jurusan Bimbingan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta dengan Judul “Pengaruh Intensitas Bermain Game online terhadap Prilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. Penelitian ditujukan kepada mahasiswa Bimbingan dan Konseling semester II angkatan tahun 2016 untuk menguji pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik dan metode yang dipakai dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif dengan jenis pendekatan korelasional dan hasil penelitiannya membuktikan bahwa semakin besar intensitas dalam bermain game online maka semakin besar juga melakukan prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Yang membedakan dengan skripsi yang penulis susun yaitu di bagian metode yaitu penulis menggunakan metode kualitatif deskriptif dan subjek yang diteliti.

F. Kerangka berfikir

Saat ini perkembangan teknologi sangat pesat, salah satunya adalah di bidang internet. Di perkotaan atau pedesaan, hampir semua orang menggunakan kemajuan teknologi ini, tanpa memandang usia, dari anak-anak hingga orang dewasa, hampir semua orang menggunakan internet. Itu diperlukan untuk menerima informasi yang cepat. Hal ini dapat dilakukan melalui internet, yang menjadikan internet sebagai kebutuhan sehari-hari bagi kebanyakan orang.⁷

Demikian juga dengan *game online*, salah satu hal yang sangat pesat kemajuannya di bidang internet.

Game online menurut Rupita wulan dalam jurnal Psikologi UBD Palembang, dalam kutipannya bahwa *Game Online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain

⁷ Bargh & McKenna K. Y. A., *The Internet and Social Life*, Annual Review of Psychology 55, no. 1 (2004):822, diakses 7 September 2016, <http://dx.doi.org/doi/10.1146/55.090902.141922>

dihubungkan oleh internet.⁸ Secara singkatnya menurut Young pengertian *game online* yaitu permainan yang dimainkan secara *online* via internet.⁹

Dampak dari seringnya bermain *game online* adalah kecanduan yang akan membuatnya menjadi prokrastinasi, yaitu menunda-nunda suatu kegiatan. Prokrastinasi berasal dari bahasa latin yaitu *procrastination* dengan awalan “*pro*” yang berarti mendorong maju atau bergerak maju dengan akhiran “*crastinus*” yang artinya keputusan besok hari, jika digabungkan yaitu menunda hingga hari esok.¹⁰ Burka & Yuen pun melanjutkan penjelesannya bahwa prokrastinasi yaitu menangguhkan tindakan untuk melaksanakan tugas dan dilaksanakannya dilain waktu.

Di dalam agama Islam perilaku prokrastinasi sangatlah tidak dianjurkan sebagaimana dalam surat Al-Maun ayat 4-5:

Yang memiliki arti “*maka celakalah orang yang shalat, (yaitu) orang-orang yang lalai terhadap shalatnya*”¹¹.

Maka azab berat bagi orang-orang yang shalat yang lalai dari shalat mereka, Yakni tidak menegakkannya sebagaimana mestinya dan tidak menunaikannya pada waktunya.¹²

Dampak lain dari bermain *game online* menurut Akio Mori sebagai professor dari Tokyo’s Nihon University yang melakukan riset mengenai *game online* yang salahsatu dampak negatifnya dapat berakibat terhadap gangguan psikologis, yaitu perilaku seseorang dapat berubah dan dapat mempengaruhi pola

⁸ Rupita Wulan, *Hubungan Antara Kontrol Diri dan Kecanduan Game Online Pada Remaja di Warnet Lorong Cempaka Dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang*, 3, diakses 9 September 2020, <http://digilib.binadarma.ac.id/files/disk1/133/123-123-rupitawula-6649-1-jurnal.pdf>

⁹ K. S. Young, *Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents*, *The American Journal of Family Therapy* 37, no. 5 (2009):85, diakses 9 September 2020, <http://dx.doi.org/10.1080/01926180902942191>

¹⁰ Burka & Yuen, (2008:5)

¹¹ Alwasim, *Al-Qur’an Tajwid Kode, Transliterasi Per Kata, Terjemah Per Kata* (Kota Bekasi: Cipta Bagus Segara, 2013) hal. 602

¹² Tafsir Al-Muyassar / Kementerian Agama Saudi Arabia

pikirnya. Pikirannya akan selalu tertuju kepada *game online* yang sering dimainkannya.¹³

Sementara Hasbi Ash Shiddieqy menjelaskan bahwa kualitas shalat yaitu suatu aktivitas shalat dengan menghadapkan hati (jiwa) kepada Allah dan mendatangkan takut kepada-Nya, serta menumbuhkan di dalam jiwa rasa keagungan, kebesaran, dan kesempurnaan kekuasaan-Nya.¹⁴

Ibadah secara bahasa berasal dari kata '*abada, yu'aabidu*, 'ibadatan, yang artinya adalah menyembah, mempersembahkan, tunduk, taat dan patuh. Seseorang yang tunduk, patuh, merendahkan diri dan hina dihadapan yang disembah disebut abid atau yang beribadah.¹⁵

Ulama tauhid menjelaskan tentang ibadah yang dapat di artikan mengesakan Allah, menta'dhimkannya dengan sepenuh ta'dhim serta menundukan diri hanya kepadanya atau menyembah Allah sendirinya dengan menghinakan diri kita.¹⁶

Shalat memiliki kedudukan yang agung didalam agama Islam, bukti besarnya sebagai berikut:

- a. Shalat merupakan tiang agama Islam, agama tidak akan berdiri tanpa shalat. Seperti yang diriwayatkan dalam hadis Mu'az radhiallahu'anhu, Rasulullah Shallallahu 'Alaihi wa Sallam bersabda "*pokok segala perkara adalah Islam tiangnya adalah shalat sedang puncaknya adalah jihad*" (HR. Tirmidzi)
- b. Allah mengecam orang yang melalaikannya dan malas menunaikannya
- c. Amal manusia yang paling pertama di hisab pada hari kiamat dan menjadi standar baik dan buruk amalnya yang lain.

¹³ Fina Hilmuniati, Skripsi: *Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Pada Anak Dikelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan* (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah).

¹⁴ Ridha, A. A. (2015). *Implikasi Kualitas Shalat Subuh Dalam Kehidupan Remaja*. Jurnal Nalar, 8(1).

¹⁵ Zurninal Z, *fiqih ibadah* (Jakarta: Lembaga penelitian uin syarif hidayatullah, 2008).

¹⁶ Hasbi Ash-Shiddieky, *kuliah ibadah*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1987). hal. 4

- d. Allah mewajibkannya tanpa perantara, yaitu pada malam *Isra' Mi'raj* di langit ketujuh.

Shalat secara bahasa yaitu *do'a*.¹⁷ Shalat yaitu ibadah yang dilakukan dengan perbuatan serta perkataan khusus dengan diawali takbir dan diakhiri salam.¹⁸

Dan Shalat yang berkualitas merupakan peningkatan khusyu' dalam aktivitas shalat. Dengan kata lain, semakin tinggi kekhusyukan dalam shalat, maka shalat akan semakin berkualitas.¹⁹



¹⁷ Said Bin Ali Aqathani, *Petunjuk Lengkap Tentang Shalat* (Jakarta: Kantor Kerjasama Dakwah, Bimbingan dan Penyuluhan bagi Pendatang, Al Sulay, 2003) hal. 5

¹⁸ Abdul Qadir Ar-Rahbawi, *Fikih Shalat empat Mazhab* (Jakarta: Hikam Pustaka) hal. 188

¹⁹ Ridha, A. A. (2015).