

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Di zaman sekarang perkembangan teknologi yang begitu pesat dari waktu ke waktu, sehingga secara tidak langsung dapat berdampak besar bagi kehidupan manusia dari segala aspek. (Siregar, Nadia Itoni, 2014) Perkembangan tersebut sangatlah drastis dan terus berevolusi untuk memenuhi kebutuhan manusia. Dan hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya penemuan serta inovasi baru, salah satu contoh dari kemajuan teknologi ini adalah *Handphone* (HP).

Handphone (HP) adalah salah satu contoh hasil dari kemajuan teknologi yang pada mulanya hanya sebuah alat komunikasi yang tidak menggunakan kabel atau nirkabel, seiring berjalannya waktu Handphone pun semakin canggih atau sekarang dapat disebut dengan *smartphone* tak hanya menjadi alat untuk berkomunikasi saja tapi sekarang sudah dilengkapi dengan kamera sehingga dapat mengambil foto dan video, untuk memutar musik, bermain game secara *online* dan *offline*, serta dapat dengan mudah untuk mengakses internet (Swastika, 2015). Pada zaman sekarang bukan hanya orang-orang yang ada tinggal di kota-kota besar saja yang dapat menggunakan handphone, tetapi orang-orang dari kota-kota kecil bahkan sampai ke pedesaan sudah dapat menggunakan handphone. Hasil survei dari kominfo pada tahun 2017 menunjukkan bahwa di Indonesia 66,3% atau setengah dari penduduk Indonesia memiliki telepon pintar atau *smartphone* (Syaifullah, 2018) diperkirakan akan terus meningkat hingga tahun 2025. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor seperti harga yang ditawarkan semakin murah, fitur yang ditawarkan semakin canggih, dan didukung dengan adanya internet di Handphone memudahkan kita untuk berinteraksi dan berkomunikasi di jejaring sosial dan salah satu yang sering diakses menggunakan internet adalah *game online*. (Ismail, 2016)

Seiring berjalannya waktu, *game online* merupakan jejaring sosial yang kerap digunakan oleh para pemakai *smartphone*. *game online* adalah sebuah permainan yang mesti dihubungkan dengan internet, game ini juga penggunaannya tidak dibatasi dapat dimainkan di berbagai perangkat yang lainnya asalkan dapat dihubungkan dengan jejaring internet ( Zebah, 2012). Bermain game online biasanya dilakukan untuk menghilangkan rasa jenuh, bosan juga sebagai obat untuk menghilangkan stress dalam menghadapi aktivitas belajar *daring* selama diam dirumah karena pandemi covid 19 ini.

Berdasarkan hasil survei dari CNN Indonesia pada tahun 2020 para pemain game online meningkat menjadi 75 % di Indonesia selama masa pandemi Covid 19 ini, sedangkan pada tahun 2019 pemain game online hanya 40% saja, ini dikarenakan banyak orang yang menghabiskan waktunya selama masa karantina diam dirumah dengan bermain game online (Makk, 2020). Contoh beberapa game online yang banyak diunduh dan sering dimainkan di Indonesia: *Free Fire, PUBG Mobile, Lords Mobile, Legends Bang-Bang, Among Us, Rules of Survival, Genshin Impact, Arena of Valour (AoV), Legacy of Discord, Lineage 2 Revolution*. (Abidillah, 2020). Game-game online tersebut telah didownload dimainkan oleh berbagai kalangan salah satunya oleh anak remaja yang sedang banyak digandrungi oleh game online.

Bermain game online juga tentu dapat membawa pengaruh positif maupun negatif kepada kehidupan para pemainnya, pengaruh positif yang ditimbulkan dari bermain game online yaitu para pemainnya mendapat melatih kerja tim disaat bermain game online bersama teman-temannya, dapat menghilangkan rasa bosan dan juga stress yang dialami selama pandemi covid 19, serta dapat menambah pengetahuan bahasa dari negara lain. Selain menyenangkan untuk menghilangkan stres, rasa jenuh dan bosan selama diam di rumah, ternyata game online juga dapat memberikan dampak negatif juga bisa menjadi sesuatu yang *addict* (candu) kepada para penggunanya. Para pemain game yang disebut dengan *gamers* mampu duduk dan bertahan lama untuk memainkan game online tersebut, lebih mengutamakan bermain game dibanding

dengan kegiatan yang lainnya seperti belajar dan bersosialisasi dengan orang-orang sekitarnya serta dapat mengorbankan uang dan waktunya hanya untuk bermain game online.

Pada kenyataannya kebanyakan dari mereka bermain game online dijadikan sebagai *habits* kebiasaan yang mesti dilakukan di dalam kehidupan sehari-harinya. Ketertarikan mereka dalam bermain game online ini tentunya akan berpengaruh kepada aktivitas kehidupan mereka. Sehingga, mereka akan menghabiskan waktunya berdiam diri di depan *handphone* atau komputer untuk bermain game online selama berjam-jam, sehingga dapat mempengaruhi aktivitas sosial mereka, tidak banyak para pemain game online lebih senang berdiam diri dikamar menghabiskan waktunya untuk bermain game online.

Game online ini juga tidak hanya dapat mempengaruhi aktivitas sosialnya saja, tetapi ternyata dapat mempengaruhi aktivitas ibadah shalat lima waktu para pemainnya terutama kekhusuan pada melaksanakan shalatnya, berdasarkan observasi awal yang telah penulis dapatkan pada beberapa remaja yang senang bermain game online di Dusun Citalaga RW 07 Desa Jatimukti, disaat memasuki waktu shalat yang bertepatan dengan mereka sedang asik bermain game onlinenya, mereka memilih untuk menyelesaikan permainannya terlebih dahulu karena pada permainan game online tidak dapat di *pause* atau diberhentikan, jika mereka tinggalkan permainan game onlinenya untuk melaksanakan ibadah shalat maka permainan mereka akan kalah, dan sering kali karena terlalu asik bermain game online mereka melewatkan kewajiban mereka untuk shalat, dan ketika mereka meninggalkan permainan untuk melaksanakan shalat, dalam mengerjakannya mereka melakukan dengan buru-buru dan juga tidak khusyu dalam shalatnya karena permainan yang mereka tinggalkan.

Remaja merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak menjadi seorang dewasa, pada masa ini anak-anak remaja sering kali tidak dapat mengontrol emosinya karena pada masa ini remaja sedang mengalami fase perubahan sikap perilaku, emosional, minat dan juga akan menghadapi berbagai masalah salah satunya masalah karena kecanduan bermain game online hingga

mereka meninggalkan kewajibannya sebagai seorang murid dan seorang muslim yang mesti menunaikan kewajibannya untuk menjalankan aktivitas sholat lima waktu yang sering kali terlewat (Djamaluddin & Suroso, 2011), jika anak-anak remaja tersebut sedang bermain game online tidak boleh diganggu karena akan membuat mereka marah karena merasa terganggu aktivitas bermain game tersebut, mereka rela berkumpul di warung kopi, atau rumah temannya hanya untuk bermain game online seharian dan sering kali kewajiban aktivitas ibadah shalat terkadang suka terlewatkan karena mereka lebih asik bermain game online sehingga lupa waktu untuk menunaikan kewajibannya sebagai seorang muslim yaitu shalat, dan terkadang mereka tidak menggubris perintah dari orang tuanya yang mengingatkan mereka untuk kembali kepada kegiatan mereka seperti belajar dan juga untuk shalat.

Shalat merupakan bentuk komunikasi seorang hamba kepada Tuhannya, dalam pelaksanaannya berupa amalan perbuatan dan juga perkataan, yang mana diawali dengan takbiratul ihram dan diakhiri dengan ucapan salam, serta sesuai dengan syari'at dan juga rukun yang telah ditentukan syara' (Assuyut, 1998). Shalat terdiri dari Shalat fardhu dan juga shalat sunnah, Shalat yang diwajibkan oleh Allah Swt ada lima yaitu shalat Subuh, shalat dzuhur, shalat ashar, shalat magrib, dan juga sholat isya. Di Dalam firman Allah dalam Al-Qur'an melaksanakan shalat sering kali disampaikan dalam berbagai surat yaitu dalam surat Al-Baqarah ayat 43, 83, dan 110, surat An-Nisa ayat 103 dan 177, surat Al-An'am ayat 72, surat Yunus ayat 87, surat Al-Hajj ayat 78 dan surat-surat lainnya yang terdapat dalam Al-Qur'an yang memerintahkan umat muslim untuk melaksanakan shalat (Sarwat A. , Seri Fiqih Kehidupan, 2011).

Setiap umat yang beragama islam diwajibkan untuk melaksanakan ibadah sholat lima waktu baik laki-laki maupun perempuan yang telah baligh dan tidak mengalami gangguan jiwa atau gila, terkecuali untuk perempuan yang sedang dalam keadaan haid atau nifas.

Menurut (Darajat, Ilmu Pendidikan Islam, 1994) Di dalam Islam tidak ada kata remaja, tetapi dalam Al-Qur'an surah An-Nur Ayat 59:

Artinya: *“Dan apabila anak-anakmu telah sampai umur baligh, maka hendaklah mereka meminta izin, seperti orang-orang yang sebelum mereka meminta izin. Demikianlah Allah menjelaskan ayat-ayat-Nya. Dan Allah Maha Mengetahui lagi Maha Bijaksana.*

Dijelaskan remaja dengan menyebut kata *“baligh”* yang artinya seseorang tidak bisa lagi dikatakan sebagai anak-anak. Remaja dengan kematangan seksual (dalam Islam disebut *baligh*) tidak hanya mengubah perilaku fisik, mental, dan sosialnya. Jika seorang anak telah dianggap *baligh* atau dewasa, maka mereka telah wajib untuk melakukan *syari’at* untuk melaksanakan shalat lima waktu dengan benar, berpuasa selama Ramadhan, dan berangkat haji jika mampu serta melaksanakan kewajiban yang lainnya (Muttaqin, 2017).

Dan jika seorang yang telah *baligh* atau remaja dosa yang mereka perbuat tidak lagi ditanggung oleh kedua orang tuanya tetapi akan ditanggung oleh mereka sendiri, dan orang tua juga masih memiliki tanggung jawab untuk mengingatkan anak-anaknya dalam melaksanakan *syari’at* salah satunya untuk melaksanakan ibadah shalat lima waktu (Al-Jawi, 2008).

Karena dalam bermain game online juga dapat melalaikan remaja untuk melalaikan shalatnya, yang mana jika melalaikan aktivitas ibadah shalat maka akan celaka, sebagaimana dalam surat Al-Ma’un dalam Ayat 4-5:

Artinya: *“Maka celakalah orang yang shalat (4) yaitu orang yang lalai terhadap shalatnya”*. ( Al-Ma’un Ayat 4-5)

Orang tua juga memiliki peran penting terhadap anak dalam mengawasi apa saja yang anak buka melalui handphone anak-anaknya, karena orang tua memiliki peran untuk mengawasi dan membimbing anak dalam menggunakan media internet agar anak tidak kecanduan dengan internet lebih tepatnya game online karena dapat berefek negatif kepada tingkah perilaku anak, serta anak menjadi sering lalai dalam menjalankan aktivitas serta kewajibannya untuk melaksanakan shalat (Chalim & M. Anwas, 2018). Penulis juga mengamati

sebagian masyarakat khususnya remaja di lingkungan rumah penulis di Dusun Citalaga RW 07 Desa Jatimukti sering berkumpul disuatu tempat untuk bermain game online memasuki waktu shalat mereka hanya diam duduk untuk bermain game online dan orang tuanya pun hanya membiarkan.

Dalam uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul *“Dampak Bermain Game Online Di Kalangan Remaja Terhadap Kekhusyuan Shalat Lima Waktu di Dusun Citalaga RW 07 Desa Jatimukti Kecamatan Jatinangor”*

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka pertanyaan inti dari penelitian ini dapat dikemukakan, yaitu:

1. Bagaimana aktivitas ibadah shalat lima waktu pada remaja di Dusun Citalaga RW 07 Desa Jatimukti?
2. Bagaimana aktivitas bermain game online pada remaja di Dusun Citalaga RW 07 Desa Jatimukti?
3. Bagaimana dampak bermain game online di kalangan remaja terhadap kekhusyuan ibadah shalatnya di Dusun Citalaga RW 07 Desa Jatimukti?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas ibadah shalat pada remaja di Dusun Citalaga RW 07 Desa Jatimukti.
2. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas bermain game online pada remaja di Dusun Citalaga RW 07 Desa Jatimukti.
3. Untuk mengetahui bagaimana dampak bermain game online di kalangan remaja terhadap kekhusyuan ibadah shalatnya di Dusun Citalaga RW 07 Desa Jatimukti.

#### **D. Manfaat**

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat di berbagai bidang, diantaranya terdapat dua manfaat yaitu teoritis dan praktis:

##### 1. Manfaat teoritis

Penelitian tentang dampak bermain game online terhadap kekhusyukan shalat di Dusun Citalaga RW 07 Desa Jatimukti Kecamatan Jatinangor diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber wawasan dan juga masukan-masukan bagi penelitian selanjutnya, serta untuk memperkaya khasanah keilmuan khususnya dalam kajian Tasawuf dan Psikoterapi dan juga dapat turut andil dalam kemajuan inovasi psikoterapi sekarang ini.

##### 2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi suatu pembelajaran bagi masyarakat khususnya kepada orang tua di Dusun Citalaga RW 07 Desa Jatimukti Kecamatan Jatinangor, dalam mengawasi anak-anaknya dalam menggunakan handphone lebih tepatnya game online agar tidak dapat mengganggu aktivitas serta kekhusyuan ibadah mereka.

#### **E. Kerangka Pemikiran**

*Game Online*, berasal dari dua suku kata yaitu *Game* dan *Online*, *game* secara bahasa berasal dari bahasa Inggris yaitu sebuah permainan, *game* adalah kegiatan yang membuat pemainnya merasa senang, dan memiliki aturan main, sehingga bila ada kesempatan akan ada yang menang dan kalah disaat sedang bermain game. Menurut *Edy Liem* (Direktur Indonesia Game) game online adalah salah satu bentuk permainan online (*jaringan internet*) dengan menggunakan PC (*personal computer*) atau telepon genggam (*Handphone*) dan sejenisnya. (Stores, 2012)

Berkat kemajuan teknologi yang semakin canggih dan didukung dengan adanya internet, bermain game tidak hanya dapat dimainkan oleh satu orang saja, tetapi sekarang juga dapat dimainkan sampai 100 orang atau lebih yang

dapat diakses oleh seluruh orang yang ada di dunia dengan waktu yang bersamaan hal ini biasa disebut dengan *mabar* singkatan dari main bareng (Beck, 2007). Karena teknologi semakin canggih sehingga mendukung orang-orang yang senang bermain game membentuk sebuah komunitas *gamers* untuk mengadakan bermain game online kesukaannya secara bersama-sama.

Sama halnya dengan para remaja yang ada di Dusun Citalaga RW 07 Desa Jatimukti Kecamatan Jatinangor, para remaja senang berkumpul disuatu tempat untuk melakukan permainan game online yang mereka sukai, terkadang dalam bermain game online para remaja mengeluarkan kata-kata yang kurang pantas jika kalah dalam memainkan permainan tersebut, dan tidak jarang juga mereka melalaikan tugas mereka untuk beribadah sholat.

Menurut Hurlock remaja memiliki tugas perkembangan salah satunya adalah kemandirian emosi dan tercapainya kematangan emosi. Remaja yang matang secara emosi akan mengungkapkan emosinya secara tepat dan mengukur kondisi dengan serius berawal dari suatu reaksi emosional, jangan mengambil keputusan tanpa memikirkan layaknya seperti anak kecil ataupun orang yang tidak berpikir dewasa (Hurlock E. , 1980). Di dalam agama Islam juga masa remaja disebut dengan masa *baligh* yaitu sebuah fase dimana anak bisa disebut dewasa, karena masa remaja merupakan masa pergantian dari masa kanak ke masa dewasa. (Darajat, Ilmu Jiwa Agama, 1993) Jika seseorang sudah baligh maka mereka memiliki sebuah kewajiban untuk melaksanakan aktivitas ibadah shalat karena mereka telah paham betul konsekuensi jika tidak melaksanakan ibadah shalat (Mujib, 2005). Shalat adalah hubungan hamba dengan Tuhan. Shalat merupakan rukun agama. Umat Islam bisa mendapatkan nikmatnya nikmat rahmat dengan Tuhan saat shalat, karena jiwa akan menjadi tenang, hati rileks, lapang dada, kebutuhannya terpenuhi, dan ia bisa bersamanya. Bebas dari kekhawatiran dan masalah duniawi (bin Abdullah At-Tuwaijry).

Remaja sering kali melewatkan shalat lima waktu karena terlalu asyik bermain game online menyebabkan kebiasaan baru yang terus berulang-ulang

setiap harinya, sehingga mereka melalaikan kewajibannya untuk mengerjakan shalat lima waktu karena sudah terbiasa, dan memberikan dampak terhadap aktivitas ibadah shalat serta kekhusyuan jika melaksanakan shalatnya karena dalam pikiran hanya fokus terhadap game online yang tengah atau telah dimainkannya, sehingga menyebabkan shalatnya tidak khusyu.

Khusyu menurut imam hambali khusyuk adalah suatu pengertian dalam jiwa dan ditampakkan dengan tenangnya badan. Imam Al-Qurthubi mengatakan bahwa khusyuk adalah suasana di dalam jiwa yang terlihat pada anggota tubuh berupa ketenangan dan ketundukan. Menurut Imam Ibnu Qayyim Al-Jauziyyah, khusyuk adalah menghadapkannya hati ke hadapan Rabb atau Allah dengan sikap tunduk dan rendah hati, sedangkan menurut Imam Al-Ghazali Khusyu adalah khudhurul qalbi, yaitu shalat yang menghadirkan hati. Konsentrasi, rasa tunduk, pasrah, dan penghormatan yang tinggi kepada Allah saat berdiri, rukuk, ataupun sujud. (Suryantara & Qolbu, 2019)

Menurut Imam Al-Ghāzali khusyu' adalah buah keimanan dan hasil keyakinan akan keagungan Allah SWT. Siapapun yang dapat merasakannya, maka dia akan khusyu' dalam shalatnya, bahkan di waktu sendirian. Khusyu' bisa timbul dari kesadaran bahwa Allah SWT., selalu mengawasi gerak gerik hamba-Nya, kesadaran tentang keagungan-Nya serta kekurangan diri hamba dalam melaksanakan perintah Tuhan-Nya. ( Al-Ghazali A. H., 1995) Dalam kitabnya *Ihya Ulumuddin* penglihatan dan pendengaran merupakan sumber utama godaan. Segala sesuatu yang pernah dilihat dan didengar biasanya hadir secara tiba-tiba ketika mengerjakan sembahyang. Inilah yang membuat pikiran menjadi kacau-balau sehingga tidak fokus memaknai setiap bacaan yang dilafalkan ketika sembahyang. Ketika para anak remaja fokusnya hanya teralihkan kepada permainan yang telah mereka mainkan sebelumnya, dengan sensasi yang didapatkan setelah bermain game online menyebabkan ketidak khusuan dalam shalatnya karena apa yang telah mereka

lihat dan dengar ketika mereka sedang bermain game online. (Ferdiansyah, 2015)

Menurut Ivan Petrovich Pavlov (*Pengkondisian atau Persyaratan Klasik*) adalah proses yang ditemukan Pavlov melalui eksperimennya pada anjing, di mana stimulus alami dan netral dipasangkan dengan stimulus terkondisi berulang kali untuk memperoleh reaksi yang diinginkan. Dari contoh percobaan dengan anjing, ternyata dengan menerapkan strategi Pavlov, ternyata individu dapat dikendalikan dengan mengganti rangsangan alami dengan rangsangan yang sesuai untuk memperoleh frekuensi respons yang diinginkan, sedangkan individu tidak menyadari rangsangan itu datang dari luar dikendalikan sendiri. Karena terbiasa bermain game online secara terus menerus secara berulang-ulang menyebabkan mereka sering melalaikan kewajiban shalatnya karena terbiasa bermain game online pada saat memasuki waktu shalat wajib, dan disaat melaksanakan shalat lima waktu tidak khusyu.

Orang tua juga memiliki peran untuk mengingatkan para remaja terhadap kewajibannya dalam menunaikan shalat, orangtua juga memiliki peran untuk mengajak anaknya agar selalu taat kepada Allah dengan menjalankan segala perintah-Nya dan menjauhi apa yang dilarang oleh-Nya. Terkadang orang tua juga merupakan salah satu dari kedua hal tersebut bahkan ada juga yang melupakan keduanya, sehingga membuat sang buah hati menjadi seorang yang membangkan terhadap perintah Allah.

Dengan munculnya game online ini memang dapat memberikan dampak positif kepada remaja dengan menambah wawasan remaja dalam berbahasa karena kebanyakan game online menggunakan bahasa inggris, memperluas pertemanan, tetapi game online juga memiliki dampak negatif kepada remaja mereka lebih temperamen, suka melawan orang tua, lalai dalam mengerjakan kewajibannya sebagai pelajar juga sebagai umat islam untuk melakukan shalat, juga efek kecanduan bermain game online juga dapat mengakibatkan merosotnya moral serta perilaku beragama bagi remaja karena

sudah terlalu candu bermain game online sehingga semakin menjauhkan diri dari Allah Swt.

## **F. Hasil Penelitian Terdahulu**

Untuk terhindar dari temuan diskusi atau permasalahan yang berulang-ulang, seseorang menanyakan pertanyaan yang sama dalam bentuk buku bahkan dengan bentuk tertulis lainnya. Penulis menganalisis sudah banyak penelitian atau karya-karya ilmiah yang mengkaji mengenai dampak bermain game online terhadap aktivitas shalat.. Dari judul tersebut penulis menemukan berbagai literatur yang saling berkaitan, diantaranya:

1. Skripsi, Erisya Nurul Lestari, *“Pengaruh menonton tayangan drama Korea terhadap aktivitas shalat : Studi deskriptif kuantitatif pada mahasiswa Tasawuf Psikoterapi angkatan 2014 UIN Sunan Gunung Djati Bandung”* yang berisi tentang dampak dari menonton drama korea terhadap aktivitas shalat pada mahasiswa jurusan Tasawuf Psikoterapi dalam hal shalat serta kekhususannya. Perbedaan dengan penelitian penulis dengan skripsi ini, yakni tujuan penelitian dilakukan oleh penulis untuk mengetahui bagaimana pengaruh bermain game online terhadap kekhusyuan shalat, serta dalam skripsi ini juga metode yang digunakan adalah metode kuantitatif, sedangkan penulis memakai metode kualitatif untuk mengkaji sebuah objek penelitian pada remaja di Dusun Citalaga RW 07 Desa Jatimukti Kecamatan Jatinangor
2. Skripsi, Atifah Kurniasari, *“Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Remaja di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus”*, Universitas Raden Intan Lampung, yang berisi tentang dampak dari bermain game online terhadap perilaku ibadah yang diteliti pada tahun 2019. Perbedaan dengan penelitian penulis dengan skripsi ini, yakni tujuan penelitian dilakukan oleh penulis untuk mengetahui bagaimana pengaruh bermain game online terhadap

kekhusyuan ibadah shalat anak remaja di Dusun Citalaga RW 07 Desa Jatimukti Kecamatan Jatinangor.

3. Skripsi, Eko Kurniawan, *“Pengaruh Adiksi Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak Kecamatan Siak Kabupaten Siak”*, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang berisi tentang pengaruh adiksi bermain game online terhadap pelaksanaan ibadah pada siswa SMA. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa orang siswa yang terdeteksi alami kecanduan bermain game online sehingga mereka melupakan kewajibannya untuk beribadah. Perbedaan dengan penelitian penulis skripsi yang dibuat Eko Kurniawan menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan sampel yang digunakan untuk penelitian 140 siswa. Penulis akan menggunakan metode kualitatif.
4. Skripsi, Suheri, *“Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Religiusitas Remaja : Studi Kasus Pada Remaja Di Warnet Second Home Ujung Berung Bandung) Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain game online terhadap tingkat religiusitas remaja yang berlokasi di Ujung Berung, metode penelitian yang menggunakan yaitu kuantitatif deskriptif. Perbedaan dengan penelitian yang penulis buat yaitu metode penelitian yang penulis gunakan yaitu kualitatif deskriptif, serta tujuan pembuatan penelitian penulis untuk mengetahui bagaimana dampak bermain game online terhadap kekhusyuan ibadah shalat lima waktu.
5. Jurnal, Eryzal Novrialdy, *“Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya Online Game Addiction in Adolescents: Impacts and its Preventions”* Universitas Negeri Padang, Artikel jurnal ini bertujuan untuk meneliti berbagai metode yang cocok untuk mencegah kecanduan game online, khususnya Remaja yang terkena kecanduan game online. Ketergantungan remaja terhadap game online akan berdampak pada semua aspek kehidupan, seperti kesehatan, psikologi, akademisi, aspek

sosial dan finansial, serta agama. Dalam artikel jurnal ini lebih fokus pada pengaruh eksternal.

