

**PENGARUH MEDIA SOSIAL DAN GAME ONLINE TERHADAP
KETEPATAN WAKTU IBADAH SHALAT MAHASISWA**

(Studi Kasus Mahasiswa Pendidikan Agama Islam S1 Tahun 2022 UIN Sunan Kalijaga)



Oleh : Andi Forisma

NIM : 212204012014

TESIS

Diajukan Kepada Program Magister (S2)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
Fakultas Ilmu Tarbiah dan Keguruan Uin Sunan Kalijaga

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna

YOGYAKARTA
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

Program Studi Pendidikan Agama Islam

YOGYAKARTA

2023

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andi Forisma
NIM : 21204012014
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan merupakan hasil penelitian/karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 22 November 2023
Saya yang menyatakan,



STANING UNIVERSITY
SUNAN KALIDJAGA
YOGYAKARTA
METERAI
TEMPEL
R72B2AKX679801813
Andi Forisma
NIM. 21204012014

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andi Forisma
NIM : 21204012014
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai dengan hukum yang berlaku

Yogyakarta, 22. November 2023

Saya yang menyatakan,



Andi Forisma
NIM. 21204012014

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamualikum Wr.Wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penelitian tesis yang berjudul:

PENGARUH MEDIA SOSIAL DAN GAME ONLINE TERHADAP KETEPATAN WAKTU SHALAT MAHASISWA (STUDI KASUS MAHASISWA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM S1 TAHUN 2022 UIN SUNAN KALIJAGA)

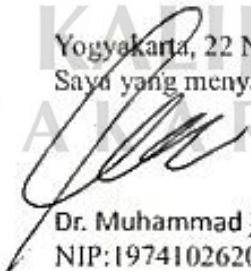
Yang ditulis oleh:

Nama : Andi Forisma
NIM : 21204012014
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Saya berpendapat bahwa naskah tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

Wassalamualikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 22 November 2023
Saya yang menyatakan,


Dr. Muhammad ja'far luthfi, M.Si
NIP:197410262003121001

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS**

Tesis Berjudul :

PENGARUH MEDIA SOSIAL DAN GAME ONLINE TERHADAP KETEPATAN WAKTU SHALAT
MAHASISWA (Suti Kasus Mahasiswa Pendidikan Agama Islam si Tahun 2022 UIN Sunan
Kalijaga)

Nama : Andi Forisma
NIM : 21204012014
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Telah disetujui tim penguji munaqosyah

Ketua/Pembimbing : Dr. Muhammad Ja'far Luthfi, M.Si. (

Sekretaris/Penguji I : Dr. H. Karwadi, M Ag. (

Penguji II : Dr. Ibrahim, M. Pd. (

Diuji di Yogyakarta pada .

Tanggal : 20 Desember 2023

Waktu : 13.00 - 14.00 WB.

Hasil : A (95,33)

iPK : 3,92

Predikat : Pujian (Cum Laude)



*coret yang tidak perlu



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3744/Un.02/DT/PP.00.9/12/2023

Tugas Akhir dengan judul : PENGARUH MEDIA SOSIAL DAN GAME ONLINE TERHADAP KETEPATAN WAKTU SHALAT MAHASISWA (Suti Kasus Mahasiswa Pendidikan Agama Islam S1 Tahun 2022 UIN Sunan Kalijaga)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ANDI FORISMA, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 21204012014
Telah diujikan pada : Rabu, 20 Desember 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Dr. Muhammad Ja'far Luthfi, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 658546c33e5d5



Penguji I
Dr. H. Karwadi, S.Ag, M.Ag
SIGNED

Valid ID: 658550c0b856d



Penguji II
Dr. Ibrahim, S.Pd., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 65855659d5e20



Yogyakarta, 20 Desember 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 658558b4b834

MOTO

وَأَنْفِقُوا فِي سَبِيلِ اللَّهِ وَلَا تُلْقُوا بِأَيْدِيكُمْ إِلَى التَّهْلُكَةِ وَأَحْسِنُوا إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُحْسِنِينَ

“Dan infakkanlah (hartamu) di jalan Allah, dan janganlah kamu jatuhkan (diri sendiri) ke dalam kebinasaan dengan tangan sendiri, dan berbuat baiklah. Sungguh, Allah menyukai orang-orang yang berbuat baik.”

Q.S Al Baqarah: 195

"Jadilah baik. Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang berbuat baik."

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Tesis Ini Penulis Persembahkan Kepada:

Almamaterku Tercinta

Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam (PAI)

Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan Tesis ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158/1987 dan 0543B/U/1987. Secara garis besar uraiannya adalah sebagai berikut:

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Sa'	S	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha'	H	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Dz	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ya
ص	Sad	Sh	Es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	Dh	De (dengan titik di bawah)
ط	Ta	Th	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	Zh	Ze (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge

ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	'el
م	Mim	M	'em
ن	Nun	N	'en
و	Waw	W	W
ه	Ha'	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ya

B. Konsonan Rangkap Karena Syaddah ditulis Rangkap

متعددة	ditulis	Muta'addidah
عدة	ditulis	'iddah

C. Ta' Marbutah

1. Bila dimatikan ditulis h

هبة	ditulis	Hibbah
جزية	ditulis	Jizyah

(ketentuan ini tidak diperlakukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti shalat, zakat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

2. Bila diikuti dengan kata sandang "al" serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis h

كرامة الأولياء	ditulis	Karāmah alauliyā'
----------------	---------	-------------------

3. Bila ta' marbutah hidup atau dengan harkat, fathah, kasrah, dan dammah ditulis
t

زكاة الفطر	ditulis	Zakātul fiṭr
------------	---------	--------------

D. Vokal Pendek

-	fath}ah	A
-	kasrah	I
-	d}amah	U

E. Vokal Panjang

Fathah + alif جاهلية	ditulis ditulis	ā jāhiliyyah
Fathah + ya' mati تنسي	ditulis ditulis	ā tansā
Kasrah + ya' mati كريم	ditulis ditulis	ī karīm
Dammah + wawu mati فروض	ditulis ditulis	ū furūd

F. Vokal Rangkap

Fathah + ya' mati بينكم	ditulis ditulis	ai bainakum
Fathah + wawu mati قول	ditulis ditulis	au qaul

G. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan Apostrof

النتم	ditulis	a'antum
اعددت	ditulis	u'iddat
لئنشكرتم	ditulis	la'in syakartum

H. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti huruf Qamariyah

القران	ditulis	Al Qur'ān
القياس	ditulis	Al Qiyās

2. Bila diikuti huruf Syamsiyah ditulis dengan menggandakan huruf syamsiyyah yang mengikutinya serta menghilangkan huruf l (el) nya.

السماء	ditulis	Al samā'
الشمس	ditulis	Al Syams

I. Penulisan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

ذوي الفروضاهل السنة	ditulis	Ẓawī alfurūd ahl alsunnah
---------------------	---------	------------------------------

ABSTRAK

Andi Forisma, Nim. 21204012014. Pengaruh Media Sosial Dan Game Online Terhadap Ketepatan Waktu Ibadah Shalat Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Pendidikan Agama Islam S1 Tahun 2022 UIN Sunan Kalijaga). Tesis Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Program Magster UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2023. Pembimbing Dr.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis penggunaan Media Sosial dan Game Online Mahasiswa Pendidikan Agama Islam S1 Tahun 2022 UIN Sunan Kalijaga dan mengetahui bagaimana pengaruh media sosial dan game online terhadap ketepatan ibadah shalat mahasiswa, dan juga menganalisis seberapa pengaruh media sosial dan game online terhadap Mahasiswa Pendidikan Agama Islam S1 Tahun 2022 UIN Sunan Kalijaga.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang bersifat korelasi maupun regresi linier, yaitu penelitian yang selain mencari hubungan juga di gunakan untuk memprediksi antara satu variable dengan variabel yang lain. Pada penelitian in populasi mahasiswa Pendidikan Agama Islam S1 Tahun 2022 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta berjumlah 115 dan didapatkan sampel dari populasi sebesar 76 mahasiswa. Dan menggunakan hipotesis sebagai pembuktian penelitian yaitu adanya pengaruh media sosial dan game online terhadap ketepatan waktu ibadah shalat mahasiswa.

Hasil penelitian menunjukkan hubungan media sosial dan game online cukup signifikan hasil dari Uji pengaruh variabel media social pada ibadah shalat menghasilkan nilai t-hitung -2.311 t-tabel 3.12 dengan demikian H_0 : media sosial tidak berpengaruh secara signifikan terhadap ibadah sholat. Tetapi masih dapat dikatakan berpengaruh dikarenakan p value sebesar 0.240 atau > 0.05 . maka dapat diterima social media berpengaruh terhadap ibadah shalat secara signifikan. Dan juga Pengujian pengaruh variabel *game online* terhadap ketepatan waktu ibadah shalat menghasilkan nilai t-hitung 3.532 t-tabel 3.12 maka dapat di terima hipotesis *game online* mempengaruhi secara signifikan karena t-hitung $>$ t-tabel. Hal ini membuktikan dari beberapa teori yang digunakan yaitu media sosial dan game online mempengaruhi ketepatan waktu ibadah shalat mahasiswa Pendidikan Agama Islam S1 Tahun 2022 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Kata kunci : Media Sosial, Game Online, Ketepatan Waktu Ibadah Shalat.

ABSTRACT

Andi Forisma, Nim. 21204012014. The Influence of Social Media and Online Games on the Timeliness of Student Prayer Worship (Case Study of Islamic Education Students S1 in 2022 UIN Sunan Kalijaga). Thesis of Islamic Religious Education Study Program (PAI) Master Program UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2023. Supervisor Dr.

The purpose of this study is to analyze the use of Social Media and Online Games for 2022 S1 Islamic Education Students of Sunan Kalijaga UIN and find out how social media and online games affect the accuracy of student prayers, and also analyze how influential social media and online games are on 2022 Islamic Education Students of Sunan Kalijaga UIN Sunan Kalijaga.

This study uses quantitative methods that are correlation or linear regression, namely research that in addition to looking for relationships is also used to predict the relationship between one variable and another. In this study, the population of S1 Islamic Education students in 2022 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta numbered 115 and a sample of a population of 76 students was obtained. And using the hypothesis as proof of research, namely the influence of social media and online games on the timeliness of student prayers.

The results showed that the relationship between social media and online games was quite significant, the results of the test of the influence of social media variables on prayer worship resulted in a t-count value of -2,311 t-table 3.12 thus H_a : social media did not have a significant effect on prayer worship. But it can still be said to be influential because the p value is 0.240 or > 0.05 . So it can be accepted that social media has a significant effect on prayer worship. And also testing the effect of online game variables on the timeliness of prayer worship resulted in a t-count value of 3,532 t-table 3.12 so it can be accepted that the online game hypothesis affects significantly because $t\text{-count} > t\text{-table}$. This proves from several theories used, namely social media and online games affect the prayer time of Islamic Education S1 students in 2022 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Keywords: Social Media, Online Games, Punctuality of Prayer.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
بِسْمِ اللَّهِ الْحَمْدُ لِلَّهِ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى رَسُولِ اللَّهِ، لَا حَوْلَ وَلَا قُوَّةَ إِلَّا بِاللَّهِ وَ بَعْدُ

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan semesta alam, yang

dengan rahmat dan petunjuk-Nya, kami berhasil menyelesaikan penulisan tesis ini.

Semoga shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, utusan

Allah yang menjadi teladan bagi umat manusia. Penulisan tesis ini jauh dari kata

sempurna banyak kesulitan dan hambatan yang dihadapi. Dalam mengatasinya penulis

tidak mungkin melakukan sendiri-sendiri tanpa bantuan orang lain. Atas bantuan yang

telah diberikan selama penulisan ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

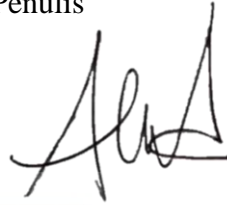
1. Prof. Dr. Phill. Al-Makin, S.Ag., M.A. selaku rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta jajarannya.
3. Dr. Ahmad Arifi, M.Ag. selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Dr. Dwi Ratnasari, S.Ag., M.Ag. selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Dr. Muhammad ja'far Luthfi, M.Si. selaku pembimbing tesis, yang telah membantu penulisan tesis ini, memberikan arahan dan semangat sehingga tesis ini dapat terselesaikan.

6. Segenap dosen dan karyawan Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
7. Mahasiswa Pendidikan Agama Islam tahun 2022 Universitas Islam Negeri Yogyakarta yang sudah berkenan membagikan pengalaman sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
8. Orang tuaku ibu Rumayah yang selalu mendukung dan memberikan doa-doa yang selalu dipanjatkan untuk kesuksesan putranya dalam menempuh pendidikan.
9. Kepada keluarga dirumah Mbah tekno dan mbah suti, naroji dan adik-adik keponakan.
10. Teman-teman angkatan 2022 kelas A Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang bersama, berjuang untuk menyelesaikan studi ini secara tepat waktu.
11. Kepada teman-teman seperjuangan anak-anak kontrakan Doom yang selalu menyemangati untuk menyelesaikan studi.
12. Semua pihak yang telah ikut membantu dalam penyusunan tesis ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa tesis ini bukanlah karya yang sempurna, dan masih banyak ruang untuk pengembangan lebih lanjut. Kami berharap tesis ini dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan bermanfaat bagi masyarakat umum. Terakhir, kami berdoa kepada Allah SWT semoga tesis ini menjadi amal jariyah yang bermanfaat, dan semoga setiap kata dan hasil penelitian dalam tesis ini berada di jalan yang diridhai-Nya.

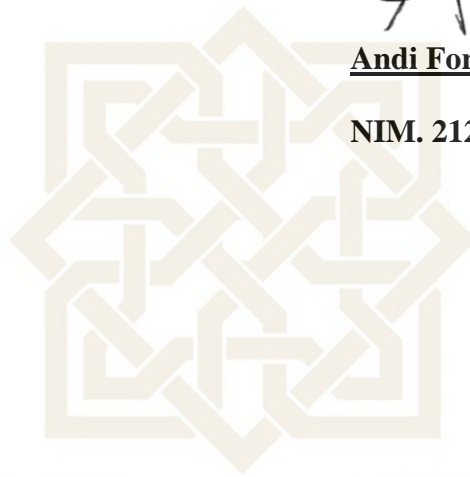
Yogyakarta, 2 Desember 2023

Penulis



Andi Forisma, S.Pd.

NIM. 21204012014



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	ii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TESIS	v
PENGESAHAN TUGAS AKHIR	vi
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	ix
ABSTRAK.....	xiii
KATA PENGANTAR	xv
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR TABEL.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xx

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penulisan.....	12
D. Kajian Pustaka.....	12
E. Kerangka Teori.....	16
1. Media Sosial.....	16
2. Game Online.....	19
3. Ibadah.....	30
4. Shalat.....	42
F. Kerangka Pemikiran.....	49
Bagan Kerangka Pemikiran.....	49
G. Hipotesis Penelitian.....	49
H. Sistematika Penulisan.....	50

BAB II METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian.....	52
B. <i>Flowchart</i> Penelitian	53

C. Populasi dan Sampel	54
D. Instrumen Pengumpulan.....	56
E. Teknik Pengumpulan Data.....	57
1. Angket atau Kuesioner (Questioneres).....	57
2. Dokumentasi	61
F. Teknik Analisis Data.....	62
1. Uji validitas	62
2. Uji Reliabilitas	65
G. Analisis data Regresi Berganda.....	66
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	67
B. Hasil Penelitian	72
1. Uji Analisis Regresi Berganda	72
2. Uji Asumsi Klasik (Pengujian Hipotesis)”.....	78
a. Uji Linieritas.....	78
b. Uji Normalitas Data	79
c. Uji Heteroskedastisitas.....	80
d. Uji Multikolinieritas.....	81
B. Pembahasan dan Analisis	83
1. Pengaruh sosial media terhadap ketepatan waktu ibadah shalat	83
2. Pengaruh Game Online Terhadap Ketepatan waktu Ibadah Shalat.....	85
3. Pengaruh Social Media Dan Game Online Terhadap Ketepatan waktu Ibadah Shalat...	87
C. Keterbatasan Penelitian.....	90
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	90
B. Saran.....	91
Daftar Pustaka	93
Lampiran.....	98

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Jumlah sampel penelitian.....	55
Tabel 2.2. Instrumen pengumpulan data.....	56
Tabel 2.3. Skala Pengukuran	58
Tabel 2.4. Pernyataan Media Sosial.....	59
Tabel 2.5. Pernyataan Game Online	60
Tabel 2.6. Pernyataan Ibadah Shalat.....	61
Tabel 2.7. Hasil Uji Validitas Media Sosial	62
Tabel 2.8. Hasil Uji Validitas Game Online	63
Tabel 2.9. Hasil Uji Validitas Ibadah Shalat	64
Tabel 2.10. Hasil Uji Reliabilitas.....	65
Tabel 3.1 Uji Koefisien Determinasi	73
Tabel 3.2 Hasil Uji-F	74
Tabel 3.3 Hasil uji t.....	75
“Tabel 3.4 Hasil Uji multikolinieritas variabel Sosial Media (X1) dan Game Online (X2) dengan variabel Akhlak (Y)”.....	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Permohonan Kesediaan Menjadi Pembimbing.....	99
Lampiran 2. Publikasi Artikel Jurnal.....	101
Lampiran 3. Hasil Bebas Plagiasi.....	102
Lampiran . lembar kuesioner dan media kuesioner.....	103
Lembar Kuesioner Penelitian.....	105
Lampiran Dokumentasi.....	108
Gambar 1. Mahasiswa PAI Tahun 2022 Kelas A	108
Gambar 2. Mahasiswa PAI Tahun 2022 Kelas B	108
Gambar 3 dan 4. Mahasiswa PAI Tahun 2022 Kelas C	109
Gambar 5. Kegiatan Komunitas Esport game mahasiswa.....	109

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan sains dan teknologi sangat mempengaruhi kehidupan manusia. Manusia dapat menciptakan berbagai macam mesin dan peralatan untuk mempermudah, mengamankan, dan menyenangkan hidupnya di lingkungannya. Namun, peralatan-peralatan itu juga dapat menimbulkan berbagai macam ancaman mengancam kehidupan manusia.¹ Berkembangnya teknologi yang amat pesat ini semakin meningkat sejak adanya internet pada tahun 1969. Dunia kini memasuki fase baru yang dipenuhi dengan transformasi teknologi yang revolusioner yaitu era revolusi industri 4.0.

Dewasa ini, teknologi komunikasi mengalami perkembangan yang sangat pesat, yang ditandai dengan adanya komputer, laptop, dan *smartphone*. Teknologi bisa memberikan bantuan dan kemudahan bagi seseorang dalam menyelesaikan tugas secara lebih efektif dan efisien.² Agar data dan informasi dapat memenuhi kebutuhan komunikasi yang lebih efektif, teknologi komunikasi berfokus pada faktor pencapaian tujuan selama proses komunikasi.³ Teknologi informasi memiliki kapasitas untuk mengidentifikasi beragam pola komunikasi manusia, yang

¹ Haris Budiman, Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan, Jurnal Pendidikan Islam, Volume 8 No. I 2017, 32.

² Siti Makmudah, Medsos dan Dampaknya Pada Perilaku Keagamaan Remaja, (Nganjuk: Guepedia, 2019), h. 7.

³ Noradilah Abdul Wahab dkk, "Media Sosial Sebagai Meium Dakwah Masa Kini (Sosial Media AS A Medium Dakwah Nowadays)", International Social Science Humanities Journal, Vol. 2, No.1 tahun 2019, h. 16

merupakan substansi dari relasi interpersonal. Interaksi langsung dapat terwujud dari fase visual ke visual.⁴

Teknologi sebagai penyalur informasi telah memperoleh kemudahan yang luar biasa dalam menyampaikan peristiwa-peristiwa terkini. Kemudahan dalam hal ini termanifestasi melalui ragam media massa yang dipakai sebagai alat dalam menyebarkan informasi yang ada, mulai dari media cetak hingga elektronik, dan mencapai puncaknya dalam media sosial yang kini menjadi sarana forum berbagai informasi ribuan individu. Media sosial tidak hanya menjadi saluran transmisi, melainkan juga memungkinkan para penggunanya untuk aktif berpartisipasi dalam interaksi saling bertukar serta menciptakan konten melalui jaringan, blog, wiki, forum, serta elemen kehidupan virtual.⁵ Sekarang media sosial bukan sekadar platform komunikasi, melainkan sudah jadi hal yang sulit dilepaskan dari cara berkehidupan masyarakat dengan cakupan usia yang melibatkan anak-anak hingga generasi orang tua.

Pengguna media sosial memiliki kemampuan untuk mempermudah mengoreksi, mengadaptasi, dan menambahkan berbagai bentuk konten, termasuk tulisan, film, grafik, dan model konten lainnya. Saat ini, kita dapat mengamati penyalahgunaan media sosial yang cukup signifikan oleh sejumlah besar generasi muda. Keberadaan media sosial, tanpa disangkal, telah membawa dampak positif dan

⁴ Arif Marsal, Fitri Hidayati, “Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Kinerja Pegawai di Lingkungan UIN Sultan Syarif Kasim Riau”, Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi, Vol. 4, No. 1, Februari 2018, h. 91

⁵ Arif Marsal, Fitri Hidayati, “Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Kinerja Pegawai di Lingkungan UIN Sultan Syarif Kasim Riau”, h. 92

negatif bagi para penggunanya. Penggunaan berlebihan terhadap media sosial dapat mengarah pada ketergantungan, bahkan menjadi sarana untuk pelaksanaan tindak kriminal.

Mengutip dari survei nasional hasil penggunaan media sosial bukan rahasia lagi bahwa internet telah menjelma menjadi suatu kebutuhan esensial bagi setiap individu. Terbukti berdasarkan survei yang dilaksanakan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), bahwa ada 210 juta pengguna internet di dalam negeri pada rentang waktu 2021-2022. Hal tersebut mencatat peningkatan sebesar 6,7% dibandingkan dengan periode sebelumnya yang mencapai 196,7 juta orang yang menggunakan internet.⁶

Pada zaman digital yang sedang berlangsung, media sosial telah menjadi suatu keperluan pokok bagi setiap individu. Kehadiran media sosial mempermudah akses terhadap informasi di mana pun dan kapan pun, memfasilitasi pemenuhan berbagai kebutuhan kehidupan. Peran penting dari med-sos terletak pada kemampuannya yang memungkinkan interaksi dengan tidak ada batasan ruang dan waktu, serta menyediakan sumber data dari seluruh penjuru dunia. Beberapa platform media sosial yang saat ini berkembang dan diminati oleh masyarakat meliputi Facebook, WhatsApp, Instagram, dan Google.

Keempat platform media sosial ini memudahkan mahasiswa untuk berbagi informasi, pertukaran ide, serta akses mudah terhadap literatur online. Ini

⁶ <https://www.gatra.com/news-548811-nasional-hasil-survei-mengungkapkan-media-sosial-paling-digemari-di-indonesia>.

menciptakan dampak positif dari penggunaan media sosial. Namun, di sisi lain, dampak negatifnya melibatkan risiko kecanduan terhadap platform tersebut, bisa berpengaruh terhadap pola pikiran serta tingkah laku individu. Pertumbuhan media sosial bukan saja memperluas tujuannya sebagai alat komunikasi dan pertukaran informasi, namun juga mengubahnya menjadi bagian dari gaya hidup.⁷

Penulis menyimpulkan dari fakta lapangan yang terjadi bahwasanya Media sosial memiliki dampak yang positif serta negatif. Salah satu dampak yang positif ialah sebagai sarana untuk berdiskusi dan berinteraksi, memungkinkan komunikasi kepada kerabat, saudara, serta kawan lama yang sulit untuk berjumpa. Namun, dampak negatifnya terkait dengan risiko kelalaian waktu dan kewajiban keagamaan, seperti pelaksanaan ibadah sesuai ajaran Islam. Selain media sosial, game online juga menjadi faktor yang dapat berpengaruh terhadap kurangnya kepedulian terhadap pelaksanaan ibadah.

Game online merupakan salah satu jenis permainan yang bisa dimainkan melalui komputer, permainan tersebut memakai jaringan komputer, khususnya melalui internet, serta teknologi terkini seperti wifi dan LAN.⁸ Banyak penelitian yang telah dilakukan terkait kecanduan game online, dengan subjek penelitian melibatkan remaja, termasuk mereka yang berada dalam rentang usia sekolah menengah hingga perguruan tinggi, bahkan hingga individu yang sudah

⁷ Wahyuni. "Perilaku mahasiswa dalam menggunakan media sosial di universitas sam ratulangi manado". Januarti Drakel1

⁸ Mirwa Yudha Setyaningrum, "Hubungan Antara Frekuensi Bermain Gameonline dan Dukungan Orang Tua Dengan Prestasi Belajar Siswa SD", Tesis, (Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, 2017), h. 5

berkeluarga.⁹ Pada prodi PAI di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta penulis akan meneliti dampak game online terhadap kecenderungan kelalaian dalam menjalankan ibadah, sejalan dengan hadis Nabi SAW yang dirujuk sebagai berikut:

حَدَّثَنَا الْمَكِّيُّ بْنُ إِبْرَاهِيمَ أَخْبَرَنَا عَبْدُ اللَّهِ بْنُ سَعِيدٍ هُوَ ابْنُ أَبِي هِنْدٍ عَنْ أَبِيهِ عَنْ ابْنِ عَبَّاسٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا قَالَ قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ نِعْمَتَانِ مَغْبُورٌ فِيهِمَا كَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ الصِّحَّةُ وَالْفَرَاغُ قَالَ عَبَّاسُ الْعَنْبَرِيُّ حَدَّثَنَا صَفْوَانُ بْنُ عَيْسَى عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ سَعِيدِ بْنِ أَبِي هِنْدٍ عَنْ أَبِيهِ سَمِعْتُ ابْنَ عَبَّاسٍ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مِثْلَهُ

Artinya: “Telah menceritakan kepada kami Al Makki bin Ibrahim telah mengabarkan kepada kami Abdullah bin Sa'id yaitu Ibnu Abu Hind dari Ayahnya dari Ibnu Abbas Radhiyallahu anhum, dia berkata: Nabi Shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda: Dua kenikmatan, kebanyakan manusia tertipu pada keduanya, (yaitu) kesehatan dan waktu luang”.¹⁰ (HR. Bukhari No. 5933)

Berdasarkan hadis tersebut, sering kali umat manusia mengabaikan dua nikmat yang dianugerahkan Allah SWT kepada manusia ialah nikmatnya kesehatan dan nikmatnya waktu senggang. Merupakan kerugian besar apabila seseorang tidak mensyukuri nikmat yang diberikan Tuhan. Oleh karena itu, adalah sesuatu yang wajar bagi manusia gara senantiasa bersukur pada Allah SWT atas nikmat sehat dan waktu luang yang masih diberikan kepada kita. Hadits ini memberikan pelajaran

⁹ Maria Agustina Lebho dkk, “Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja”, dalam *Journal of Health and Behavioral Science*, Vol.2, No.2, September 2020, h. 203

¹⁰ Ahhmad bin Ali bin Hajar Al-Asqolani, Penerjemah Abu Ihsan al-Atsari, Fathul bari Syarh Shahih Bukhari, (Jakarta: Pustaka Imam, 2017), h. 219

penting untuk selalu memperhatikan kondisi badan sehat serta menggunakan waktu secara optimal agar kita dapat memenuhi instruksi Tuhan seefektif mungkin. Kita diingatkan untuk tidak lengah dalam menjalankan kewajiban kita agar kita tidak terjebak dalam kelalaian yang dapat merugikan diri kita sendiri.

Banyak individu, mulai dari usia anak-anak hingga dewasa, mengalami masalah adiktif terhadap game online. Dampak dari kecanduan ini dapat tercermin dalam beberapa gejala yang melibatkan pemikiran terus-menerus tentang memainkan permainan online sepanjang hari (*salience*), peningkatan waktu yang dibuang untuk memainkan game (*tolerance*), perubahan suasana hati yang mengarah pada melupakan masalah (*mood modification*), kecenderungan untuk kembali bermain setelah jeda (*relapse*), rasa kurang *up-to-date* atau tertinggal zaman jika tidak bermain (*withdrawal*), konflik interpersonal karena penggunaan berlebihan (*conflict*), dan mengabaikan aktivitas lain sehingga menimbulkan masalah (*problems*).¹¹

Peneliti telah mengumpulkan data dan melakukan pengamatan secara langsung terhadap perilaku ibadah Mahasiswa Pendidikan Islam UIN Sunan Kali Jaga Yogyakarta. Hasilnya ialah terdapat tidak sedikit mahasiswa yang kurang konsisten dalam melaksanakan kewajiban agama. Peneliti menemukan bahwa faktor utama yang mempengaruhi hal ini adalah pengaruh negatif dari media sosial dan game online yang menghabiskan waktu dan perhatian.

¹¹ Maria Agustina Lebho dkk, "Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja", h. 204

Seluruh aspek kehidupan manusia diatur oleh agama Islam yang komprehensif dan tanpa cela, baik yang bersifat ritual maupun sosial. Islam memberikan pedoman dan aturan bagi umatnya dalam berbagai hal, mulai dari etika makan serta minum, adab ke toilet, tata cara mengurus negara, membuat peraturan pemerintahan, mengelola uang dan sektor ekonomi, menyelesaikan problematika transaksi dan hukuman, serta menjalin interaksi internasional yang damai dan harmonis di segala situasi.¹² Inti dari semua itu adalah ibadah, yaitu kesadaran bahwa manusia adalah ciptaan Allah SWT yang wajib taat dan berbakti kepada-Nya, sebagaimana firman Allah SWT:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

Artinya: “Dan tidaklah Aku ciptakan jin dan manusia kecuali untuk beribadah kepada-Ku”. (QS. Adz-Dzariyat [51]:56).

Menurut Tafsir al-Mishbah, ibadah bukan hanya sekadar menunjukkan ketaatan dan kesetiaan, melainkan juga mencerminkan tingkat tertinggi dari keduanya yang berasal dari hati nurani seseorang. Hati nurani itu menyadari kebesaran Allah SWT dan keagungan-Nya di dalam jiwa manusia. Ini adalah pendapat Syeikh Muhammad Abduh. Ibadah adalah hasil dari keimanan kita kepada Allah. Pengabdian diwujudkan dalam bentuk ibadah. Pengabdian yang diarahkan pada sifat dan kekuasaan-Nya berada di luar pemahaman manusia. Hakikat ibadah menurut Thabathaba'i adalah berada di hadapan Allah SWT dan beribadah kepada-

¹² Ramadhan Syahmedi Siregar, “Kebiasaan (‘adah) Dalam Perspektif Hukum Islam”, h. 262

Nya dengan rendah hati. Dan karena Allah sendirilah pemilik segala kekayaan dan kemuliaan yang sempurna, maka segala kebutuhan adalah milik-Nya.¹³

Allah SWT telah memberikan kita pedoman hidup yang bernama *al-Diin* atau *al-Millah* (Islam). Pedoman ini mengajarkan kita cara beribadah dan berserah diri. Terdapat dua macam ibadah yang harus kita lakukan, ialah ibadah mahdhah (khusus) dan ibadah *ghairu mahdah* (umum). Ibadah mahdhah adalah ibadah yang sudah ditentukan syarat dan rukunnya oleh syari'at, seperti shalat, puasa, zakat, haji, dan lain-lain. Ibadah ini merupakan bentuk hubungan kita dengan Allah atau *habluminallah*. Ibadah Ghairu mahdhah mencakup seluruh aspek keberadaan kita, termasuk yang berkaitan dengan orang lain dan alam. Ibadah ini merupakan bentuk hubungan kita dengan makhluk atau *habluminannas*.¹⁴ Seperti yang disabdakan oleh Nabi SAW:

“Telah menceritakan kepada kami Nashr bin Ali Al Jahdlami telah menceritakan kepada kami Abdullah bin Daud dari Imran bin Zaidah dari Ayahnya dari Abu Khalid Al Walibi, dari Abu Hurairah dia berkata, Saya tidak mengetahui hadits ini melainkan ia telah memarfukannya (kepada Nabi), beliau bersabda, Allah berfirman: Wahai anak Adam, luangkanlah waktumu untuk beribadah kepada-Ku, niscaya Aku akan penuhi dadamu dengan kekayaan (batin). Akan Aku tutupi kemiskinanmu. Dan jika kamu tidak melakukannya, maka Aku akan masuki hatimu dengan kesibukan dan tidak akan Aku tutupi kemiskinanmu.” (HR. Ibnu Majah 4097).¹⁵

“Sesungguhnya Allah Ta’ala berfirman, ‘Wahai anak Adam!, beribadahlah sepenuhnya kepada-Ku, niscaya Aku penuhi (hatimu yang ada) di dalam dada dengan kekayaan dan Aku penuhi kebutuhanmu. Jika tidak kalian

¹³ M.Quraish Shihab, Tafsir Al-Mishbah Volume 13, (Jakarta:Lentera Hati, 2016), h. 356.

¹⁴ Ramadhan Syahmedi Siregar, “Kebiasaan (’adah) Dalam Perspektif Hukum Islam”, h. 265

¹⁵ Lidwa Pusaka, Ensiklopedi Hadis Kitab 9 Imam Online, (Retrieved from Lidwa Pusaka: <http://www.lidwa.com/produklayan/ensiklopedi-hadits-kitab-9- imam-versionline/>

lakukan niscaya Aku penuhi tanganmu dengan kesibukan dan tidak Aku penuhi kebutuhanmu (kepada manusia).” (HR. Ahmad dan At-Tirmidzi).¹⁶

Hadis tersebut menjabarkan bahwa Allah SWT telah menetapkan dua pilihan bagi hamba-Nya, yaitu beribadah kepada-Nya dengan tulus atau tidak. Pilihan ini akan menentukan nasib kita di dunia serta akhirat. Allah SWT akan memberikan dua keistimewaan bagi orang yang beribadah kepada-Nya dengan tulus, yaitu hati yang kaya dan kecukupan. Allah SWT akan memberikan dua azab bagi orang yang tidak beribadah kepada-Nya dengan tulus, yaitu tangan yang sibuk dan kekurangan. Orang yang beribadah kepada Allah dengan tulus akan merasa cukup dengan apa yang Allah berikan, sedangkan orang yang tidak beribadah kepada Allah dengan tulus akan merasa kurang dengan apa yang Allah berikan, bahkan dengan apa yang manusia berikan.

Sholat adalah ibadah yang sangat istimewa. Tepat waktu adalah salah satu hal yang perlu kita fokuskan saat menunaikan sholat. Berikut adalah hadis yang diriwayatkan Ibnu Khuzaimah dan Ibnu Hibban:

الصَّلَاةُ فِي أَوَّلِ وَقْتِهَا

Artinya: *“Sholat di awal waktunya.”*

Adapun hadis lain mengatakan:

“Andai orang-orang mengetahui pahala azan dan barisan (shaf) pertama, lalu mereka tidak akan memperolehnya kecuali dengan ikut undian, mereka akan berundi. Dan seandainya mereka mengetahui pahala menyegerakan sholat pada awal waktu, niscaya mereka akan berlomba-lomba melaksanakannya. Dan seandainya mereka mengetahui pahala sholat Isya

¹⁶ Lidwa Pusaka, Ensiklopedi Hadis Kitab 9 Imam Online, (Retrieved from Lidwa Pusaka: <http://www.lidwa.com/produklayanana/ensiklopedi-hadits-kitab-9- imam-versionline/>

dan Subuh, niscaya mereka akan mendatangnya meskipun dengan jalan merangkak.” (HR Bukhari)

Mahasiswa sekarang ini sangat menyukai game online sebagai hiburan untuk diri mereka. Namun, jika game online menjadi kecanduan, maka dampaknya bisa sangat negatif bagi perkembangan sosial mereka. Menurut sosiologi, kecanduan game online bisa menimbulkan sifat egosentris dan individualis pada pelajar atau mahasiswa. Mereka akan cenderung mengabaikan lingkungan sekitar dan menganggap dunia maya sebagai tempat yang lebih nyaman dan menyenangkan. Mereka akan kehilangan rasa tanggung jawab dan solidaritas dengan sesama. Mereka akan menjadikan game online sebagai tujuan hidup mereka, bukan sebagai sarana hiburan semata.¹⁷

Berdasarkan latar belakang masalah, Penulis berminat dalam melakukan penelitian tentang ibadah mahasiswa PAI S1 Tahun 2022 UIN Sunan Kalijaga. Tujuan dilakukannya penelitian ini ialah untuk menganalisis terkait ibadah mahdhah dan ibadah gairu mahdhah yang dilaksanakan oleh mahasiswa. Penelitian ini juga ingin menguji apakah penggunaan media sosial dan game online berpengaruh terhadap kualitas ibadah mahasiswa. Penulis berasumsi bahwa media sosial dan game online bisa menjadi faktor yang mengganggu atau mendukung ibadah mahasiswa, tergantung pada cara mereka menggunakannya. Penulis tertarik untuk mengeksplorasi tema mengenai dampak medsos serta permainan online pada pelaksanaan ibadah. Dalam konteks kemajuan teknologi yang terus berkembang,

¹⁷ Ayu Rini, Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak, Jakarta, Pustaka Mina, 2011, hlm 10-11

penggunaan yang meluas dari media sosial dan game online sering kali berpotensi mengakibatkan penyalahgunaan waktu, mengakibatkan sebagian individu menjadi lalai terhadap pelaksanaan ibadah.

Peneliti memfokuskan penelitian pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam S1 Tahun 2022 di UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta. Informasi yang diperoleh menunjukkan bahwa banyak mahasiswa dari program tersebut aktif memakai media sosial dan game online, yang kemungkinan besar berdampak terhadap prosesi ibadah mereka karena terlibat intens dengan aktivitas di media sosial dan permainan daring. Motivasi dari temuan ini mendorong peneliti untuk mendalami lebih lanjut di lingkungan kampus UIN Sunan Kalijaga, terutama pada mahasiswa program PAI. Karena dari itu, peneliti merencanakan menyusun karya ilmiah berbentuk tesis yang diberi judul: **“Pengaruh Media Sosial Dan Game Online Terhadap Ketepatan waktu Ibadah shalat Mahasiswa”** dengan (studi kasus Mahasiswa Pendidikan Agama Islam S1 Tahun 2022 di UIN Sunan Kalijaga).

B. Rumusan Masalah

Melihat dari latar belakang masalah yang telah dijabarkan, peneliti membuat beberapa rumusan masalah. Rumusan masalah pada tesis ini sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan media sosial dan game online pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam S1 Tahun 2022 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta?
2. Bagaimana Ketepatan waktu dalam ibadah shalat Mahasiswa Pendidikan Agama Islam S1 Tahun 2022 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta?

3. Bagaimana pengaruh penggunaan media sosial dan *game online* terhadap Ketepatan waktu dalam ibadah shalat Mahasiswa Pendidikan Agama Islam S1 Tahun 2022 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta?

C. Tujuan Penulisan

Setelah dirumuskan masalah, maka peneliti membuat tujuan penulisan pada penelitian ini, yaitu:

1. Untuk menganalisis penggunaan media sosial dan game online pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam S1 Tahun 2022 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Untuk menganalisis ketepatan waktu ibadah shalat Mahasiswa Pendidikan Agama Islam S1 Tahun 2022 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Untuk menganalisis pengaruh penggunaan media sosial dan game online terhadap Ketepatan waktu dalam ibadah shalat Mahasiswa Pendidikan Agama Islam S1 Tahun 2022 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

D. Kajian Pustaka

Banyak referensi yang relevan dengan penelitian ini telah diteliti oleh peneliti. Sejumlah karya sebelumnya yang membahas masalah yang sama dapat ditemukan oleh para peneliti. Hal ini dapat membantu peneliti dalam melengkapi penelitian ini dengan mendapatkan sumber-sumber atau informasi-informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan dalam menyusun tesis ini. Selain itu, peneliti dapat memperoleh ringkasan penelitian terdahulu mengenai permasalahan

yang akan dibahasnya. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang peneliti gunakan sebagai referensi:

1. Tesis yang ditulis oleh Alfian Junaidi, “Fungsi Pondok Pesantren Mahasiswa Baitul Qur’an dalam Meningkatkan Ibadah Masyarakat di Pekon Pondsari Kabupaten Pringsewu Lampung”.¹⁸ Tesis ini mengkaji shalat di lingkungan sekitar pesantren dengan menggunakan desain penelitian deskriptif kualitatif. Secara khusus, ibadah memainkan peran penting dalam kehidupan beragama Islam, yang membuat penelitian ini menarik. Salah satu ciri khas lembaga pendidikan Islam adalah kemampuannya dalam membudayakan ibadah santri: Pesantren. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan gambaran umum tentang hakikat shalat di komunitas pesantren, baik secara konseptual maupun praktis.

Ada beberapa perbedaan dan persamaan antara penelitian saya dan tesis ini. Bedanya, jika penelitian saya melihat ibadah di kalangan mahasiswa S1 Pendidikan Agama Islam UIN Sunan Kalijaga angkatan 2022, maka tesis saya melihat ibadah di masyarakat dalam konteks pesantren. Topik peningkatan ibadah baik di masyarakat maupun di sekolah merupakan hal yang sebanding.

2. Tesis yang ditulis oleh Noor Athirah Moktar, “Media Sosial dan Kaidah Pengajaran Menurut Islam”.¹⁹ Tesis ini membahas topik yang berkaitan dengan

¹⁸ Alfian Junaidi, Fungsi Pondok Pesantren Mahasiswa Baitul Qur’an, dalam Tesis (Lampung: UIN Raden Intan, 2019).

¹⁹ Noor Athirah Moktar, Media Sosial dan Kaedah Pengajaran Menurut Islam, dalam Tesis, (Malaysia: Universiti Teknologi Malaysia, 2019)

keyakinan Islam di media sosial. Ada persamaan dan perbedaan antara tesis ini dan penelitian saya sendiri. Keduanya berbicara tentang media sosial dan keyakinan Islam, yang mana keduanya memiliki kesamaan. Kajian saya fokus pada media sosial dan pelaksanaan ibadah, sedangkan skripsi saya fokus pada media sosial dan pedoman pengajaran Islam. Tesis ini meneliti tentang isu-isu yang berkaitan dengan penggunaan media sosial sebagai medium pengajaran yang efektif dan menarik, serta bagaimana media sosial dapat membentuk dan mempengaruhi nilai-nilai Islam pada penggunanya.

3. Tesis yang ditulis oleh Nia Fitriyanti, “Pengaruh *Cognitive Behavior Therapy* Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja di SMPN 1 Padang”.²⁰ Tesis ini menyelidiki kemanjuran terapi perilaku kognitif dalam mengobati kecanduan remaja terhadap game online. Penulis akan mengkaji game online dalam tesisnya, sama seperti penelitian sebelumnya. Namun, ada perbedaan yang mencolok antara keduanya. Penelitian sebelumnya menyoroti dampak game online terhadap ketaatan beribadah siswa SMK, sementara tesis penulis mengungkap fenomena adiksi game online di kalangan mahasiswa Pendidikan Agama Islam S1 Tahun 2022 yang semakin mengkhawatirkan.
4. Tesis yang ditulis oleh Denis Wengku Tri Atmojo, “Kontribusi Perilaku Game Online Terhadap Motivasi Belajar siswa SMA”.²¹ Tesis ini akan mengkaji hubungan antara dampak game online dan motivasi belajar anak. Game online

²⁰ Nia Fitriyanti, Pengaruh *Cognitive Behavior Therapy* Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja di SMPN 1 Padang, dalam Tesis (Padang: Universitas Andalas Padang, 2019).

²¹ Denis Wengku Tri Atmojo, Kontribusi Perilaku Game Online Terhadap Motivasi Belajar siswa SMA, dalam Tesis, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2019).

menjadi topik utama dalam tesis ini dan penelitian lainnya. Akan tetapi, kedua karya ilmiah tersebut memiliki fokus yang berbeda. Sementara tesis peneliti melihat hubungan antara game online dan pengetahuan ibadah mahasiswa, tesis ini menyelidiki bagaimana game online mempengaruhi semangat belajar siswa.

5. Disertasi yang ditulis oleh Daryanto Setiawan, “Pengaruh Komunikasi Kelompok, Penggunaan Media Sosial, dan *Search Engine* Terhadap Akhlak Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri di Kecamatan Pancur Batu”.²² Disertasi ini mengulas tentang dampak media sosial terhadap sikap siswa di SMP Negeri yang terletak di wilayah Pancur. Disertasi ini dan tesis peneliti sama-sama menggunakan media sosial sebagai variabel yang berkaitan dengan keagamaan. Namun, ada perbedaan signifikan antara keduanya. Disertasi ini menguraikan bagaimana komunikasi kelompok melalui media sosial memengaruhi sikap siswa, sedangkan tesis peneliti menggambarkan pengaruh media sosial pada pelaksanaan ibadah mahasiswa. Disertasi ini cenderung fokus pada aspek komunikasi kelompok.
6. Tesis yang ditulis oleh Asma Abidah Al Aziz, “Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Media Sosial dan Tingkat Depresi pada Mahasiswa”.²³ Tesis ini mengklarifikasi bagaimana penggunaan media sosial yang berlebihan dapat berkontribusi terhadap depresi mahasiswa. Kedua tesis ini mengeksplorasi dimensi seputar media sosial, meskipun dengan titik berat yang berbeda. Tesis

²² Daryanto Setiawan, *Pengaruh Komunikasi Kelompok, Penggunaan Media Sosial, dan Search*

²³ *Engine Terhadap Akhlak Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri di Kecamatan Pancur Batu*, dalam *Disertasinya*, (Medan: Universitas Islam Negeri Sumatra Utara, 2020).

ini menjelaskan permasalahan yang lebih spesifik, seperti tingkat kesedihan dan volume penggunaan media sosial di kalangan pelajar, serta variasinya. Sebaliknya, penelitian yang peneliti lakukan lebih memusatkan perhatian pada pengaruh media sosial terhadap pelaksanaan ibadah. Meskipun tesis ini lebih menyoroti dampak negatif media sosial, khususnya terkait dengan depresi pada penggunanya, perlu diingat bahwa media sosial juga dapat memberikan dampak positif yang turut memengaruhi pengalaman individu.

E. Kerangka Teori

Penulis menggabungkan pemikiran yang relevan tentang apa yang disiratkan oleh media sosial, game online, dan ibadah shalat. Ide-ide ini berfungsi sebagai landasan utama penulis untuk menyelidiki dan memperdebatkan isu-isu yang ada, menawarkan kerangka kerja yang dapat diandalkan untuk pemeriksaan mendalam dan interpretasi peristiwa-peristiwa terkait.

1. Media Sosial

a. Pengertian Media Sosial

Secara etimologis, “sosial” mengacu pada hubungan atau kontak antarpribadi, sedangkan “media” mengacu pada tempat atau platform di mana interaksi tersebut terjadi. Kedua istilah ini bersama-sama mendefinisikan media sosial, yang sering dikenal sebagai “media sosial”.²⁴

²⁴ Fi Leysa Khadza, Cara Mudah Mengenal dan Membaca Karakter dan Kepribadian Orang Lewat Internet, (Jogya: Mantra Book, 2013), 24.

Wiki, jejaring sosial, dan blog adalah beberapa platform media sosial yang paling banyak digunakan. Media sosial adalah komunitas online tempat orang dapat berkomunikasi, berkontribusi, dan berkreasi secara bersama-sama. Media sosial memberikan kesempatan bagi manusia untuk saling bertukar pikiran, bekerja sama, dan berkolaborasi dalam berbagai bidang, seperti seni, ilmu pengetahuan, politik, hiburan, dan lain-lain. Terlebih lagi, media sosial memudahkan menjalin hubungan sosial baik dengan kenalan baru maupun lama. Suatu bentuk media sosial yang dikenal sebagai jejaring sosial memberi pengguna akses ke situs web pribadi tempat mereka dapat berinteraksi dan bertukar informasi dengan rekan-rekan mereka. Beberapa contoh jejaring sosial yang terkenal adalah Facebook, WhatsApp, Myspace, Twitter, YouTube, dan Instagram.²⁵

Media sosial merupakan komunitas online tempat orang-orang dapat berbagi, memproduksi, dan terlibat satu sama lain. Media sosial memiliki perkembangan yang sangat cepat seiring dengan kemajuan teknologi. Dari sekadar mengirim pesan singkat melalui SMS, kemudian beralih ke obrolan via chat, hingga saat ini yang sudah banyak menggunakan situs jejaring sosial. Tidak diragukan lagi, terdapat dampak positif dan dampak buruk dari perkembangan media sosial bagi penggunanya. Dampak positifnya antara lain adalah memperluas jaringan sosial, meningkatkan pengetahuan, dan

²⁵ Rulli Nasrullah, *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya dan Siosioteknologi*, (Jakarta: Simbiosis Rekatama Media, 2015), 5.

mengekspresikan diri. Dampak negatifnya antara lain adalah menyebabkan ketergantungan, menimbulkan *cyberbullying*, dan mengurangi privasi. Oleh karena itu, perlu adanya sistem pengawasan dan bimbingan yang baik bagi pengguna media sosial agar dapat menghindari dampak negatif dan memaksimalkan dampak positif.

b. Karakteristik Media Sosial

Media sosial adalah komunitas online tempat orang dapat berkomunikasi, berkontribusi, dan bekerja sama untuk menghasilkan konten. Media sosial memiliki enam ciri khusus, yaitu:

- 1) Jaringan: Jaringan adalah sistem yang menghubungkan berbagai komponen perangkat keras untuk memungkinkan berbagi informasi.
- 2) Data Informasi: Karena data informasi diperlukan untuk komunikasi, data informasi adalah format utama media sosial. Konten pengguna, tujuan profil, dan sebagainya adalah beberapa contohnya.
- 3) Penyimpanan Arsip Informasi pengguna dapat disimpan di platform media sosial sebagai semacam penyimpanan data.
- 4) Komunikasi Interaktif: Platform media sosial perlu memfasilitasi partisipasi pengguna dan komunikasi interaktif.
- 5) Simulasi Sosial: Tanpa harus melalui lingkungan sosial yang sebenarnya, media sosial bisa saja menirunya. Misalnya, berbincang dengan teman secara virtual, bukan bertatap muka.

- 6) Konten Buatan Pengguna: Pengguna tidak dibatasi untuk memposting ulang konten yang sudah ada di platform media sosial; mereka juga dapat menghasilkan konten asli.

c. **Indikator Penggunaan Media Sosial**

Menurut Lometti, Reeves, dan Bybee ada tiga hal yang dapat menggambarkan penggunaan media oleh individu, yaitu:

- 1) Waktu penggunaan, berapa kali, seberapa kuat, dan berapa lama seseorang mengakses sebuah situs web.
- 2) Konten media, untuk menyampaikan sebuah pesan dengan baik, kita perlu memilih media dan metode yang cocok sesuai dengan bidang dan situasi yang berbeda-beda.
- 3) Hubungan antara individu dengan media, dalam kajian ini adalah sejauh mana pengguna terlibat dengan media sosial.²⁶

2. Game Online

Game online merupakan sebuah permainan yang membentuk suatu hubungan intrinsik di mana keduanya saling melengkapi. Permainan, sebagai kegiatan yang kompleks, terstruktur oleh aturan tertentu. Permainan, sebagai kegiatan yang kompleks, terstruktur oleh aturan tertentu. Suatu permainan dapat dianggap sebagai suatu sistem di mana pemain terlibat dalam konflik yang

²⁶ Thea Rahmani, *Penggunaan Media Sosial Sebagai Penguasaan Dasar-Dasar Fotografi Ponsel*, (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016), 22.

dihasilkan secara sengaja. Dalam konteks ini, interaksi antara pemain dan sistem menciptakan dinamika konflik yang merupakan rekayasa terencana. Peraturan-peraturan dalam permainan dirancang dengan tujuan mengarahkan perilaku pemain dan menetapkan batasan-batasan yang mendefinisikan jalannya permainan.

Permainan online adalah sebuah bentuk permainan yang memungkinkan para pemain untuk berkolaborasi atau bersaing dengan menggunakan koneksi internet. Permainan online dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti komputer atau smartphone.²⁷ Permainan online adalah sebuah fenomena yang menarik banyak orang untuk bermain setiap hari. Permainan online tidak hanya terbatas pada komputer, tetapi juga dapat dimainkan melalui berbagai jenis perangkat, seperti konsol atau smartphone yang kita miliki.

Berdasarkan pemaparan di atas, kita dapat menyimpulkan bahwasanya game online mencakup interaksi yang bersifat soliter atau berbasis tim yang terkait erat dengan dunia internet yang luas. Konektivitas ini memberikan para pemain pengalaman bermain game yang mendalam, memberikan rasa kepuasan yang nyata pada saat itu juga.

a. Jenis-jenis Game Online

Game online diwujudkan dalam berbagai jenis, mulai dari yang dasar dengan grafis yang lugas hingga yang dirancang dengan rumit dengan

²⁷ Misbach, M, Panduan Praktis Membuat Game 3D, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), 7.

elemen visual yang sangat kompleks. Selain itu, game online ini dapat dikategorikan ke dalam genre yang berbeda, yaitu:²⁸

1) *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*.

Genre game online ini memerlukan partisipasi lebih dari dua individu secara bersamaan, sering kali mencapai ribuan, dalam lingkungan virtual tempat mereka terlibat dalam pertempuran strategis melawan musuh. Game online multi pemain ini biasanya mengadopsi format 5v5, yang memungkinkan pemain memilih Pahlawan pilihan mereka dan berkolaborasi untuk membangun tim yang optimal untuk menghadapi pemain manusia lawan di kehidupan nyata. Keberhasilan dalam permainan ini memerlukan integrasi kerja tim yang mulus, pemanfaatan lambang pahlawan, kecepatan, dan komunikasi yang ringkas. Contoh penting dalam genre ini antara lain Dota1, Dota2, Heroes of Newerth, Chaos Online, Mobile Legends, League of Legends, Clash Royale, Vainglory, Call of Champions, Ace Of Arenas.

2) *Massively Multiplayer Online First-person shooter Games (MMOFPS)*.

Genre game ini menggunakan perspektif orang pertama, yang memberi pemain sensasi seolah-olah berada di dalam game melalui avatar karakter yang dimainkan. Setiap karakter dalam permainan ini memiliki

²⁸ Recky Jumansyah, Fenomena Kecanduan game Online Pada Mahasiswa UMBY, (Yogyakarta: Universitas Mercu Buana, 2017). 22

kemampuan berbeda, mencakup aspek seperti akurasi dan refleksi. Biasanya menampilkan pertarungan multi pemain berskala besar, game dalam genre ini sering kali berkisar pada konflik militer dan persenjataan. Contoh yang menonjol termasuk Player Unknown Battleground (PUBG), Counter-Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, dan Unreal.

3) *Massively Multiplayer Online Real-time strategy Games* (MMORTS).

Genre permainan ini menonjolkan kecerdasan strategis para pemainnya, mengharuskan mereka merumuskan dan melaksanakan strategi permainan dengan cermat. Dalam permainan Real-Time Strategy (RTS), pemain terlibat dalam tugas mengembangkan dan mengimplementasikan rencana menyeluruh. Latar belakang tematik game RTS mencakup latar sejarah, yang dicontohkan oleh seri Age of Empires, dunia fantasi seperti yang terlihat di Warcraft, dan lanskap futuristik dalam dunia fiksi ilmiah, yang dicontohkan oleh judul-judul seperti Star Wars.

4) *Massively Multiplayer Online Role-playing Games* (MMORPG).

Genre permainan ini membenamkan pemain dalam peran karakter fiksi, mendorong pengisahan cerita yang kolaboratif daripada *gameplay* yang kompetitif. Role-Playing Games (RPG) dicirikan oleh fokus pada kerja sama sosial, di mana peserta sering kali membentuk

kelompok yang kohesif dalam narasi permainan. Contoh genre game ini antara lain Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, dan Dota2.

b. Dampak Positif dan Negatif *Game Online*

Game online yang banyak diminati oleh remaja memiliki pengaruh psikologis terhadap para pemainnya, baik yang bersifat positif maupun negatif. Dampak tersebut adalah:

1) Dampak Positif

Memang benar, perspektif mengenai dampak bermain game online tidak selalu negatif, dan semakin banyak pengakuan mengenai potensi manfaat kognitif dan perkembangan. Dukungan Tom Watson sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan hasil positif terkait dengan bermain game, khususnya dalam bidang keterampilan kognitif di kalangan individu muda. Penelitian yang berfokus pada individu berusia 18-23 tahun, seperti disebutkan, menunjukkan bahwa keterlibatan dalam video game berkorelasi dengan peningkatan konsentrasi, peningkatan daya tanggap terhadap tantangan, dan peningkatan kemampuan beradaptasi terhadap perubahan lingkungan. Selain itu, individu yang bermain game mungkin menunjukkan peningkatan fokus pada lingkungan sekitar, serta peningkatan

kemampuan visual dibandingkan dengan individu yang tidak bermain game.²⁹

Permainan online dapat meningkatkan pengetahuan tentang teknologi dan internet yang lebih baik. Para pemain permainan online harus menguasai cara menggunakan perangkat, aplikasi, dan jaringan internet untuk bermain. Mereka juga dapat belajar tentang berbagai fitur, fungsi, dan keamanan yang terkait dengan teknologi dan internet. Permainan online dapat melatih berkomunikasi dengan orang lain. Para pemain permainan online sering berinteraksi dengan pemain lain, baik yang berasal dari negara yang sama maupun yang berbeda. Mereka dapat berbagi informasi, pengalaman, strategi, dan emosi melalui berbagai saluran komunikasi, seperti suara, teks, atau gambar. Mereka juga dapat membentuk komunitas, kelompok, atau tim yang memiliki tujuan bersama. Permainan online dapat mengerti serta mengartikan bahasa inggris yang terdapat pada permainan online maupun internet. Bahasa inggris adalah bahasa internasional yang banyak digunakan dalam permainan online maupun internet. Para pemain permainan online harus mampu memahami dan menerjemahkan bahasa inggris yang terdapat pada permainan online maupun internet, baik yang berupa instruksi, dialog, menu, atau konten lainnya. Mereka juga dapat

²⁹ Ma'ruf Harsono, Pengaruh Bermain Game Terhadap Perkembangan Remaja, (Surya University, 2014). 75-76.

mempelajari kosakata, tata bahasa, dan budaya yang terkait dengan bahasa Inggris.³⁰

Berpartisipasi dalam game online menimbulkan serangkaian efek konstruktif pada fungsi kognitif. Kapasitas otak untuk analisis dan pemecahan masalah mengalami peningkatan, menjadikan tugas lebih mudah dikelola. Kreativitas dan imajinasi dirangsang, dan kemahiran linguistik, khususnya bahasa Inggris, mengalami peningkatan. Mahasiswa, khususnya, melihat dampak positif pada ketajaman analitis mereka, sebuah konsekuensi dari pemikiran strategis yang diperlukan untuk menang atas tim lawan di lingkungan permainan.³¹

Penjelasan di atas mengarah pada kesimpulan bahwa bermain game online tidak selalu memberikan dampak buruk bagi pemainnya. Sebaliknya, bermain game online memberikan keterampilan dan kemampuan khusus yang bergantung pada sifat permainan yang terlibat. Khususnya, pemain mengembangkan kecerdasan dalam merancang strategi, meningkatkan keterampilan analitis dan konsentrasi, dan bahkan mencapai kemahiran dalam terjemahan bahasa Inggris karena seringnya berinteraksi dengan game online, yang sebagian besar disajikan dalam bahasa Inggris.

³⁰ Ridwan Syahrani, Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. Kota Palu Sulawesi Tengah: FKIP Universitas Tadulako, Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling Volume 1 No.1. 2015, 91.

³¹ Della Nur Wijiarti, Dampak Game Online Terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris (ditinjau dari persepsi mahasiswa), (Manado: Universitas Sam Ratulangi, 2016). 7.

2) Dampak Negatif

Konsekuensi buruk dari terlibat dalam game online terlihat dalam penggunaan istilah-istilah menghina yang dirancang khusus untuk menghina sesama pemain game. Banyak sekali istilah, yang dikenal secara eksklusif dalam komunitas game, memiliki konotasi yang dirancang untuk meremehkan dan menyinggung pemain lain yang berpartisipasi dalam lingkungan game online yang sama.³²

Dampak buruk dari bermain game online terlihat jelas pada manifestasi perilaku adiktif di kalangan individu. Diakui oleh banyak siswa, kecanduan ini sering menyebabkan pembolosan, dengan individu yang mengaku bolos sekolah atau universitas untuk menikmati game online di kafe internet atau melalui perangkat seluler. Kerugian finansial dari kecanduan juga terlihat jelas, dengan individu yang kecanduan mengalokasikan uang saku mereka terutama untuk mempertahankan kebiasaan bermain game online mereka. Sifat kecanduan ini yang mencakup segalanya tercermin dalam pengabaian batasan waktu, karena pemain mungkin asyik dalam sesi permainan yang melebihi 12 jam. Bermain game dalam jangka waktu yang lama berkontribusi pada siklus kecanduan yang merugikan, menyebabkan individu kehilangan kesadaran akan lingkungan dan tanggung

³² Ibid., 7

jawabnya, termasuk kewajiban keluarga, karena mereka sepenuhnya asyik dengan aktivitas bermain game.³³

Dampak buruk dari game online juga mencakup tumbuhnya ketidakpedulian di antara para pemainnya, menyebabkan mereka mengabaikan kata-kata dan nasihat orang lain, termasuk bimbingan orang tua. Sifat bermain game yang mendalam berkontribusi pada kurangnya kesadaran temporal, menyebabkan individu mengabaikan kewajiban sehari-hari dan kebutuhan penting mereka. Ketidakpedulian ini dapat terwujud dalam kesediaan untuk membolos atau mengabaikan tanggung jawab untuk melakukan aktivitas bermain game baik secara individu maupun bersama teman. Selain itu, daya tarik game online sering kali mengakibatkan berkurangnya interaksi sosial, karena individu menjadi lebih asyik dengan aktivitas virtualnya, terutama melalui perangkat seluler, dan akibatnya mengalokasikan lebih sedikit waktu untuk menjalin hubungan bermakna dengan teman di dunia nyata.³⁴

Mengingat pertimbangan di atas, jelas bahwa game online membawa aspek negatif yang melekat, mulai dari penyebaran kata-kata kasar di kalangan pemain hingga berkembangnya perilaku adiktif yang menyebabkan hilangnya kesadaran sementara. Oleh karena itu, penulis

³³ Rahmad Nico Suryanto, Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar Pekanbaru: Univeristas Riau (Bina Widya). Jom Fisip Vol. 2 No.2. 2015, 9

³⁴ Ridwan Syahrani, Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. Kota Palu Sulawesi Tengah: FKIP Universitas Tadulako, Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling Volume 1 No.1. 2015, 91.

menganjurkan pendekatan yang bijaksana, dengan merekomendasikan pembatasan frekuensi dan intensitas aktivitas game online. Saran ini berasal dari kesadaran bahwa keterlibatan yang tidak terkendali dengan game online dapat mengganggu jadwal sehari-hari dan menghambat distribusi waktu yang efektif, sehingga menekankan pentingnya moderasi dalam kegiatan rekreasi tersebut.

c. Indikator Game Online

Aspek kecanduan game online memiliki kesamaan dengan bentuk kecanduan lainnya, meskipun dikategorikan dalam kecanduan psikologis daripada kecanduan fisik. Menurut Chen dan Chang, sebagaimana diuraikan dalam *Asian Journal of Health and Information Sciences*, setidaknya terdapat empat aspek berbeda yang menjadi ciri kecanduan game online. Keempat aspek tersebut antara lain:

- 1) *Compulsion*: Aspek ini melibatkan dorongan atau tekanan internal yang memaksa dan terus-menerus untuk terlibat terus-menerus dalam aktivitas tertentu, yang dicontohkan dalam konteks kecanduan game online sebagai keinginan terus-menerus untuk bermain game.
- 2) *Withdrawal*: suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan game online merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan game online, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok.

- 3) *Tolerance*: sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal, biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game online, kebanyakan pemain game online tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.
- 4) *Interpersonal and health-related problems*: Pecandu game online cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki dengan orang lain, karena pecandu game online hanya terfokus pada game online saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, pecandu game online kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, remaja yang kecanduan game online tidak memperhatikan kebersihan diri dan pola makan yang sehat. Mereka termasuk dalam tiga kategori yang ditetapkan oleh WHO (*World Health Organization*). Hal ini melibatkan ketergantungan yang signifikan pada game, yang ditandai dengan gejala seperti penarikan diri dari lingkungan terdekat, hilangnya kendali atas perilaku bermain game, dan berkurangnya minat atau pengabaian terhadap aktivitas lain.³⁵

Dari uraian yang telah dipaparkan di atas, terdapat empat indikator yang dapat mengukur tingkat penggunaan permainan daring, yaitu

³⁵ C. Y. Chen, & S. L. Chang, "An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features" (2008), 45.

Kecanduan (kecenderungan untuk melakukannya secara terus-menerus tanpa henti), Pencabutan (gejala-gejala yang timbul ketika berhenti bermain), Toleransi (peningkatan frekuensi dan durasi bermain), dan Masalah interpersonal dan kesehatan (gangguan pada hubungan sosial dan kondisi fisik).

3. Ibadah

a. Pengertian Ibadah

Dalam arti luas, ibadah mencakup seluruh tindakan manusia yang dilakukan dalam ketaatan kepada Sang Pencipta, sebagai sarana untuk mendekatkan diri kepada Tuhan. Secara linguistik, istilah “ibadah” berasal dari kata “*ta'abbud*” yang berarti ketundukan dan ketaatan. Secara metaforis digambarkan sebagai “*thariqun mu'abbad*”, yang menunjukkan jalan yang sering dilalui seseorang. Akar ibadah dalam bahasa Arab adalah “*abda*”, yang berakar pada konsep menjadi seorang pelayan. Oleh karena itu, ibadah dipandang sebagai ekspresi ketaatan dan rasa hormat kepada Tuhan, yang didasarkan pada pengakuan akan peran seseorang sebagai hamba yang tidak mempunyai kekuasaan mandiri.

Secara terminologi, Hasbi-Al Shiddieqy dalam wacana ibadahnya menawarkan beragam perspektif dari berbagai tradisi keilmuan:

1) Perspektif Tauhid Ulama

Menurut para ulama yang mengkhususkan diri pada Tauhid (tauhid Islam), ibadah didefinisikan sebagai “ridha kepada Allah dan mengagungkan-Nya, yang melibatkan ketaatan dan kerendahan hati sepenuhnya”.

2) Perspektif Ulama Akhlak

Para ulama Akhlak menegaskan bahwa ibadah mencakup "melakukan segala tindakan ketaatan kepada Allah, baik secara fisik maupun dalam ketaatan pada syariah-Nya."

3) Perspektif Ulama Tasawuf

Para ulama tasawuf mencirikan ibadah sebagai “melakukan perbuatan wajib yang bertentangan dengan keinginan pribadi, yang dilakukan untuk memuliakan Tuhan”.

4) Perspektif Ulama Fiqih:

Sedangkan para ulama fiqih mendefinisikan ibadah sebagai “keseluruhan perbuatan ketaatan yang dilakukan untuk mendapatkan keridhaan Allah, didorong oleh antisipasi pahala ilahi di akhirat.”

Menurut jumhur ulama’: “Ibadah adalah nama yang mencakup segala sesuatu yang disukai Allah dan yang diridai-Nya, baik berupa perkataan maupun perbuatan, baik terang- terangan maupun diam- diam”.³⁶

³⁶ H. E Hassan Saleh, (ed.), *Kajian Fiqh Nabawi & Fiqh Kontemporer*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2008), hal 3-5

Berdasarkan penjelasan yang diberikan, kita dapat menyimpulkan bahwa ibadah, selain merupakan watak internal yang bersemayam di hati, juga meluas ke ekspresi nyata melalui perkataan dan perbuatan. Ini merupakan wujud holistik yang mencerminkan ketaatan seseorang kepada Allah. Intinya, ibadah mencakup keseluruhan keberadaan seseorang, yang tidak hanya melibatkan komitmen internal yang tulus tetapi juga tindakan dan ekspresi eksternal yang sejalan dengan prinsip ketaatan kepada Tuhan.

b. Hakikat Ibadah

Hakikat ibadah yang mendalam terletak pada pengakuan bahwa keberadaan manusia tidak sewenang-wenang; sebaliknya, hal itu dipenuhi dengan maksud dan tujuan. Ketika individu memperoleh kesadaran diri, mereka mengenali diri mereka sebagai ciptaan Allah SWT, yang ada dengan tujuan mendasar untuk mengabdikan kepada-Nya. Hal ini selaras dengan firman Allah SWT. dalam surat Adh-Dzariyat [51]:56:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

Artinya: *“Dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku”* (Q.S Adz Dzariyat 56).³⁷

Memang benar, penciptaan manusia melampaui keberadaan dan pengalaman fana belaka. Sebaliknya, manusia sengaja diciptakan oleh Allah SWT. untuk melayani Dia, memikul tanggung jawab kepada Pencipta

³⁷ <https://tafsirweb.com/37749-surat-adz-dzariyat-ayat-56-58.html>

mereka. Konsep mendalam ini diartikulasikan dalam Surat Al-Bayyinah [98]:5:

وَمَا أُمِرُوا إِلَّا لِيَعْبُدُوا اللَّهَ مُخْلِصِينَ لَهُ الدِّينَ حُنَفَاءَ وَيُقِيمُوا الصَّلَاةَ وَيُؤْتُوا الزَّكَاةَ
وَذَلِكَ دِينُ الْقَيِّمَةِ

Artinya: *“Padahal mereka tidak disuruh kecuali supaya menyembah Allah dengan memurnikan keta'atan kepada-Nya dalam (menjalankan) agama yang lurus, dan supaya mereka mendirikan shalat dan menunaikan zakat. dan yang demikian itulah agama yang lurus”*.³⁸

Tentu saja, banyak ayat Al-Quran yang menekankan bahwa tujuan utama keberadaan manusia di bumi adalah untuk beribadah kepada Allah saja, dan tujuan-tujuan lain berfungsi sebagai pelengkap tujuan menyeluruh ini. Sifat ibadah yang beraneka segi melampaui ritual tradisional seperti shalat, puasa, atau pembacaan Alquran. Ibadah mencakup setiap aspek kehidupan dan setiap tindakan yang sejalan dengan ridha Allah.

Hidup sebagai makhluk sosial merupakan hal yang hakiki dalam pengalaman manusia, dan Islam mengakui pentingnya interaksi sosial. Meskipun tujuan utamanya adalah untuk beribadah kepada Allah, cara manusia memenuhi tujuan ini melibatkan keterlibatan sosial, perilaku etis, dan kasih sayang terhadap orang lain. Amalan kebaikan, kejujuran, dan keadilan, baik yang dilakukan di depan umum maupun secara tertutup,

³⁸ Ibid

merupakan bentuk ibadah bila dilakukan dengan niat untuk ridha Allah. Pada hakikatnya konsep ibadah dalam Islam bersifat ekspansif, mencakup cara hidup yang holistik dimana setiap aspek, baik hubungan interpersonal maupun tindakan individu, menjadi kesempatan untuk bertakwa dan taat kepada Sang Pencipta.

Pada dasarnya tujuan penalaran dan perenungan manusia berorientasi pada apa yang dianggap baik dan benar. Namun menyelaraskan kemauan dan pikiran seseorang dengan apa yang benar-benar baik dan benar, khususnya di sisi Allah, memerlukan bimbingan yang cermat. Menyadari hal tersebut, manusia disertai taklif, yaitu tanggung jawab untuk menaati perintah dan larangan yang digariskan dalam agama Allah SWT, yaitu Islam. Kerangka kerja ini dirancang untuk menyempurnakan dan meningkatkan proses berpikir manusia, memastikan bahwa kemauan dan pemikiran diarahkan pada jalan yang selaras dengan standar kebaikan dan kebenaran Ilahi. Pada hakikatnya taklif berfungsi sebagai panduan transformatif untuk meningkatkan kualitas berpikir dan pengambilan keputusan manusia.³⁹

³⁹ Ibnu Mas'ud dan Zaenal Abidin S, *Fiqh Madzhab Syafi'i*, (Bandung: cv Pustaka Setia, 2007), hal 19

c. Macam –Macam Ibadah

Untuk memperkuat ketaqwaan Islam, Ahmad Thib Raya dan Siti Musdah Mulia berpendapat bahwa ada dua kategori utama ibadah, diantaranya:

1) Ibadah Khassah (Khusus) atau Ibadah Mahdhah

Ibadah jenis ini mempunyai ciri kekhususan dan kepastian, karena ketentuan dan pelaksanaannya telah ditentukan secara tegas oleh kitab-kitab agama. Ini merupakan inti ibadah yang ditujukan kepada Allah SWT, seperti shalat, puasa, zakat, dan haji.

2) Ibadah 'Ammah (Umum)

Ibadah 'Ammah meliputi segala amal kebaikan yang dilakukan dengan niat yang benar karena Allah SWT. Kategori ini melampaui ritual tradisional hingga mencakup aktivitas sehari-hari seperti makan, minum, dan bekerja untuk mencari penghidupan. Perbedaan utama terletak pada niatnya, karena tindakan duniawi sekalipun dapat diangkat menjadi ibadah apabila dilaksanakan dengan tujuan yang tulus serta benar.⁴⁰

⁴⁰ Ahmad Thib Raya dan Siti Musdah Mulia, *Menyelami Seluk Beluk Ibadah Dalam Islam...*, hal 142

Struktur relasi manusia dengan Tuhan sudah dibuat secara cermat, memastikan kerangka yang abadi dan tidak berubah. Ibadah langsung kepada Allah, sering disebut sebagai 'Ibadah Mahdhah,' merupakan aspek mendasar dari hubungan manusia dengan Tuhan. Penggunaan istilah-istilah seperti “Lapangan Ibadah Mahdhah” dan “Lapangan Ibadah Ghairu Mahdhah” atau “Lapangan Ibadah” dan “Lapangan Muamalah” tidak bertujuan untuk menciptakan pemisahan antara kedua bidang tersebut, melainkan untuk menetapkan perbedaan yang diperlukan dalam wacana sistematis. Diferensiasi ini membantu diskusi terorganisir tentang ilmu-ilmu yang berkaitan dengan bidang-bidang tersebut.

d. Syarat Diterimanya Ibadah

Ibadah pada hakikatnya bersifat suci, yang menyiratkan bahwa bentuk ibadah apa pun yang ditentukan harus didasarkan sesuai dengan kitab suci Al-Qur'an serta sunnah Nabi SAW. Semua ibadah harus berakar pada dasar yang sah, karena segala sesuatu yang tidak diperbolehkan oleh hukum Islam dianggap bid'ah. Mengingat ajaran sesat pada dasarnya berbeda dengan prinsip-prinsip Islam yang sudah mapan, maka pelaksanaan ibadah tanpa ketaatan pada pedoman ini akan berujung pada penolakan. Sangat penting untuk memastikan bahwa semua ibadah selaras dengan yang diperintah oleh Allah SWT dan sesuai dengan apa yang diajarkan oleh Nabi SAW agar dianggap sah serta dapat diterima di mata Islam.

Menurut Syekh Dr. Shalih bin Fauzan bin Abdullah, jika amalan seseorang tidak diterima oleh Allah SWT, itu menandakan bahwa orang tersebut mungkin telah melakukan dosa melalui perbuatan tersebut. Penolakan ini berasal dari sifat perbuatan yang tidak bermoral dan tidak taat, menyoroti pentingnya memastikan bahwa tindakan seseorang sejalan dengan prinsip-prinsip moral dan ketaatan untuk mendapatkan penerimaan di mata Allah. Dalam Islam, keikhlasan, akhlak, dan kepatuhan terhadap ketaatan merupakan faktor krusial yang menentukan diterimanya suatu amalan.⁴¹

Agar bisa diterima, ibadah memang harus memenuhi syarat-syarat tertentu. Ibadah dianggap sah dan dapat diterima dalam Islam hanya jika memenuhi kriteria tertentu. Beberapa syarat penting diterimanya ibadah antara lain:⁴²

- 1) Jadikanlah niat murni semata-mata karena Allah, tanpa mencampurkan dengan unsur-unsur syirik yang dapat menghapus pahala Anda, baik syirik yang terang-terangan maupun yang tersembunyi.
- 2) Sesuai dengan tuntunan Rasul yang telah diwariskan kepada kita melalui Al-Quran dan Hadits, serta contoh teladan yang beliau tunjukkan dalam kehidupan sehari-hari.

⁴¹ Shalih bin Fauzan bin Abdullah, at Tauhid Li ash- Shaff al- Awwal al- ‘Ali (Kitab Tauhid), terj. Agus Hasan Bashori, Lc, (Jakarta: Darul Haq, 2013), hal 81

⁴² Ibid., hal 87

Tentu saja, berbagai ulama dan kitab-kitab Islam menyoroti syarat-syarat dan ciri-ciri khusus yang wajib dipunyai orang beriman agar Allah SWT menerima ibadahnya. Beberapa sifat umum yang ditekankan untuk diterimanya ibadah antara lain:

- 1) Ikhlas (Ikhlas): Ibadah hendaknya dilakukan semata-mata karena perintah dan keridhaan Allah, tanpa mencari keuntungan pribadi, baik berupa imbalan maupun penghindaran hukuman.
- 2) Meninggalkan Riyā' (Menghindari Pamer): Ibadah tidak boleh dilakukan untuk mencari pengakuan atau persetujuan orang. Itu harus bebas dari tampilan atau pamer apa pun.
- 3) Muraqabah (Kesadaran Allah): Memelihara kesadaran terus-menerus bahwa Allah selalu mengawasi dan hadir, sehingga mengarah pada perilaku hormat dan ikhlas dalam beribadah.
- 4) Ketepatan Waktu (Kepatuhan terhadap Waktu Sholat): Beribadah dalam jangka waktu yang ditentukan, sebaiknya di awal waktu yang ditentukan, memastikan kepatuhan terhadap jadwal yang ditentukan untuk setiap ibadah.⁴³

Esensi kemanusiaan terletak pada inti yang sangat berharga, yaitu roh. Semangat ini, jika diberkahi dengan kesucian dan puji-pujian yang khusyuk kepada Allah SWT, akan mengangkat manusia pada kedudukan

⁴³ Ibnu Mas'ud dan Zaenal Abidin, *Fiqh Madzab Syafi'I.*, hal 20

terhormat sebagai penguasa atas makhluk-makhluk di muka bumi. Ibadah, sebagai makanan dan penopang ruh, berfungsi untuk memenuhi kebutuhannya sehari-hari, sumber abadi yang tidak berkurang atau terkuras.

Hati manusia secara inheren mendambakan hubungan dengan Tuhan, kerinduan yang tulus dan murni yang melampaui keinginan duniawi. Dalam pencarian pemenuhan, di dunia ini tak ada satupun yang bisa meredakan kekosongan hati kecuali hubungan mendalam dengan Pencipta segala keberadaan. Dampak dari ibadah sejati sangatlah besar—yaitu memuaskan rasa lapar rohani, memupuk hakikat jiwa manusia, dan membangun hubungan yang harmonis dengan Tuhan segala ciptaan.

Selain itu, di sisi lain, perilaku etis seseorang yang taat pada hakikatnya merupakan ibadah. Penegasan ini berasal dari fakta bahwa kompas etika, yang berfungsi sebagai ukuran keimanan dan kerendahan hati, serta referensi panduan untuk tindakan dan kelalaian, secara inheren ditentukan oleh perintah ilahi Allah. Seseorang yang meneladani perilaku berbudi luhur akan selalu mengingat Allah setiap saat, sehingga memfasilitasi pengaturan perilaku dan menumbuhkan rasa pengawasan ilahi yang berkelanjutan.

e. Hikmah Melaksanakan Ibadah

Secara umum ibadah berfungsi sebagai saluran bagi individu agar melaksanakan yang Allah SWT perintahkan, mengungkapkan rasa syukur, dan menjunjung tinggi hak orang lain. Penting untuk menyadari bahwa hasil

ibadah tidak selalu bersifat materi, dan manfaatnya mungkin lebih dari sekadar keuntungan duniawi yang nyata. Kebijaksanaan mendalam yang tertanam dalam ibadah mungkin tidak selalu terlihat jelas melalui keterbatasan kapasitas intelektual, sehingga menjadikannya aspek yang kompleks dan bernuansa dalam keberadaan manusia yang melampaui pemahaman sederhana.

Ibadah sebagai ujian bagi manusia dalam ketakwaannya kepada Tuhan, menekankan bahwa individu tidak dituntut untuk memahami seluk-beluk setiap rahasia atau detail. Esensi ibadah terletak pada keselarasan dengan kapasitas nalar manusia, tidak harus pada pengetahuan mendalam tentang hikmah atau rahasia yang mendasarinya. Desain ini memastikan bahwa bahkan mereka yang memiliki pemahaman terbatas atau kemampuan intelektual yang lemah tidak terhalang untuk melakukan ibadah, karena penekanannya adalah pada komitmen yang tulus dan kepatuhan terhadap perintah-perintah Ilahi daripada pemahaman yang mendalam.

Ibadah, sebagaimana dicontohkan Nabi, menjadi teladan bagi orang-orang beriman. Nabi yang diberkahi ilham kenabian menawarkan pemahaman komprehensif tentang rahasia dan nuansa ibadah, melampaui kemampuan intelektual belaka. Hal ini menggarisbawahi pentingnya meneladani perilaku Nabi dalam beribadah, yang tidak semata-mata dibimbing oleh akal manusia tetapi juga oleh wawasan ilahi yang dianugerahkan kepadanya melalui wahyu. Mengikuti teladan Nabi

memastikan adanya hubungan yang lebih dalam dengan esensi spiritual dari ibadah yang melebihi apa yang dapat dipahami oleh kapasitas intelektual belaka.

Dari penjelasan hikmah beribadah, terlihat jelas bahwa tujuannya sama dengan menyembuhkan hati manusia, seperti halnya obat yang menyembuhkan tubuh yang sakit. Misalnya, doa dapat berfungsi sebagai obat terapeutik bagi seseorang yang mengalami kegelisahan dan kecemasan. Dalam konteks ini, ibadah berfungsi sebagai pengobatan spiritual, memberikan ketenangan dan penyembuhan terhadap kesejahteraan emosional dan mental seseorang. Sebagaimana pengobatan mengatasi penyakit tubuh, ibadah mengatasi penderitaan hati, menawarkan sumber ketenangan dan pemulihan.

Demikian pula, orang-orang yang bergulat dengan penyakit keserakahan atau terlalu memanjakan diri dalam makan dan minum mungkin akan mendapatkan kelegaan atau bahkan kesembuhan melalui rajin berpuasa. Selain itu, ibadah, khususnya sholat, diakui potensinya untuk meringankan penyakit fisik. Misalnya, gerakan terstruktur yang dilakukan dalam sholat seperti gerakan olahraga, sehingga meningkatkan kesehatan dan fleksibilitas sendi. Sholat tidak hanya memberikan manfaat fisik, tetapi juga memainkan peran penting dalam meningkatkan iman pada Allah SWT. Ini merevitalisasi prinsip-prinsip inti Islam, memupuk kualitas seperti dapat

dipercaya, jujur, berkomitmen terhadap janji, dan mempertimbangkan orang lain tanpa pamrih.⁴⁴

Memang benar bahwa ibadah merupakan perantara untuk mewujudkan aspek-aspek penting lainnya, termasuk penanaman akhlak yang baik, serta terciptanya rasa aman dan tenteram dalam masyarakat. Melalui amalan ibadah, individu dibimbing untuk mengembangkan sifat-sifat luhur dan karakter moral yang memberikan kontribusi positif terhadap kesejahteraan masyarakat secara keseluruhan. Selain itu, pelaksanaan ibadah secara kolektif menumbuhkan rasa aman dan tenteram, sehingga tercipta lingkungan sosial yang harmonis. Intinya, ibadah bertindak sebagai katalisator, memfasilitasi realisasi sifat-sifat positif yang lebih luas dalam diri individu dan konteks masyarakat yang lebih luas.

4. Shalat

a. Pengerian shalat

Shalat menurut arti bahasa adalah doa atau doa meminta kebaikan. Adapun menurut syara', shalat berarti semua perkataan dan perbuatan tertentu yang dimulai dengan takbir dan disudahi dengan salam.⁴⁵

Shalat adalah salah satu dari lima rukun islam. Shalat merupakan tiang agama yang tidak akan tegak tanpanya. Shalat adalah ibadah pertama yang Allah wajibkan. Shalat adalah ibadah pertama yang Allah wajibkan. Shalat adalah amal

⁴⁴ Hasby, Falsafah Hukum Islam,...,hal. 408

⁴⁵ Wahbah az- Zuhaili. *Fiqih Islam Wa Adilla Tahu*. (Gema Isnaini Dan Darul Fikri. Jakarta 2007). Hlm 541

pertama yang Allah perhitungkan dihari kiamat. Shalat adalah wasiat terakhir Rasulullah saw kepada ummatnya ketika hendak meninggalkan dunia. Shalat adalah ajaran agama yang terakhir ditinggalkan.⁴⁶

Shalat laksana puncak piramida diantara semua jenis ibadah lainnya. Hal itu karena semua ibadah dan perintah syariat diturunkan kepada nabi muhammad saw, ketika beliau melaksanakan Isra' bersama Jibril as' dan menembus langit ketujuh hingga sampai di sidratul muntaha. Allah swt memerintahkan shalat kepada Nabi saw secara langsung tanpa perantara, agar anda dapat memahami betapa agungnya kedudukan ibadah shalat. Disamping itu, Allah ingin menunjukan kepada makhluk-Nya betapa pentingnya shalat dalam kehidupan mereka sebagai media untuk mendekatkan diri kepada-Nya.⁴⁷

Orang yang selalu menjaga shalatnya kelak akan mewarisi surga firdaus. Hal itu ditegaskan oleh Allah swt. Dalam Al-Quran, surah AL-Mu'minin [23] : 9-11 :

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

وَالَّذِينَ هُمْ عَلَى صَلَاتِهِمْ يُحَافِظُونَ 9
أُولَئِكَ هُمُ الْوَارِثُونَ 10
الَّذِينَ يَرِثُونَ الْفِرْدَوْسَ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ 11

⁴⁶ Sami,Saproni M. Fiqih Shalat. Universitas Islam Riau. Pekanbaru. 2013 hlm 4

⁴⁷ Ahmad bin Salim Badwailan.Dahsyatnya Terapi Shalat. Nakhlah Pustaka Jakarta 2010. Hlm

Artinya : 9) serta orang yang memelihara shalatnya. 10) Mereka itulah orang yang akan mewarisi. 11) (yakni) yang akan mewarisi (surga) Firdaus. Mereka kekal di dalamnya.⁴⁸

Shalat merupakan tiang agama. Shalat adalah landasan dari ibadah- ibadah lainnya, artinya setiap ibadah akan bernilai pahala disisi Allah SWT, bila shalat dilaksanakan. Oleh karena pentingnya kedudukan shalat dalam ajaran Islam, sepatutnya lah ibadah shalat diajarkan dan ditekankan pelaksanaannya terhadap anak sejak usia dini. Sebaiknya anak berumur 7 tahun harus diajarkan tentang shalat secara mandiri, sesuai dengan sabda Rasulullah: Artinya:Suruhlah anak-anak mu sholat, apabila dia telah berumur 7 tahun dan apabila dia berumur 10 tahun hendaklah dipukul kalau tidak shalat dan pisahkanlah tempat tidurnya (HR.Ahmad).

b. keutamaan shalat

Shalat merupakan kewajiban yang diperintahkan Alloh SWT kepada Nabi Muhammad SAW saat beliau berada di langit yaitu pada malam mi'raj. Adapun ibadah-ibadah lainnya diperintahkan saat beliau berada di bumi. Hal ini menunjukkan betapa urgensi dan kemuliaan serta keagungan dari shalat tersebut (Khalid abu shalih,2008:15)

Shalat merupakan satu-satunya rukun islam yang diulang-ulang sampai lima kali dalam sehari, dimana tidak pernah gugur kewajibannya dalam keadaan seperti apapun, kecuali saat haid dan nifas bagi wanita. Selain itu, shalat termasuk

⁴⁸ Depaq, Alquran dan terjemah. (CV Pustaka Al- Kautsar. Jakarta Timur 2009: 342)

amalan yang paling utama, paling baik dan ketaatan kepada Allah Dzil jalali yang paling dekat (Khalid abu shalih,2008:15).

Rasulullah SAW bersabda: “Amalan yang paling utama adalah shalat pada waktunya” (Muttafaqun’alaih)

Shalat merupakan tiang agama, azas keyakinan dan penyejuk mata bagi para muttaqin.

Rasulullah SAW bersabda:

“pokok dari segala perkara adalah islam, tiangnya adalah shalat, puncaknya adalah jihad fisabilillah” (HR. Ahmad, Al Hakim dan dishahikan Al-Albani)

Keutamaan yang lain dari shalat adalah sebagai pondasi Islam, tanda keimanan seseorang dan pemelihara darah manusia.

Allah SWT berfirman pada *QS. At- Taubah:11*

فَإِنْ تَابُوا وَأَقَامُوا الصَّلَاةَ وَآتَوُا الزَّكَاةَ فَإِخْوَانُكُمْ فِي الدِّينِ وَتُفَصِّلُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ

Artinya: “jika mereka bertaubat, mendirikan shalat dan menunaikan zakat, maka (mereka itu) adalah saudara-saudaramu seagama, dan kami menjelaskan ayat-ayat itu bagi kaum yang mengetahui” (QS. At- Taubah:11) (khlaid abu shalih,2008:17).

Dengan shalat akan mengangkat derajat, menghapus keburukan, dosa dan kesalahan. Shalat juga memberi keselamatan dari neraka, terhindar dari mara bahaya, selamat dari dzat yang maha perkasa dan masuk surga bersama orang-orang yang beruntung. Dengan menjalankan shalat merupakan tanda kemenangan dan kebahagiaan, sebagai bukti diterimanya amal dan kesuksesan serta amalan yang

pertama kali dihisab dari seorang hamba, baik amalan dipagi hari maupun sore hari. Manfaat lain dari shalat adalah sebagai bekal dalam perjalanan hidup, penenang ruh, penentram jasad, cahaya bagi hati, pembersih jiwa, penyelamat hati dan bukti keselamatan (Khalid abu shalih, dkk, 2008:18-21).

Beberapa sabda rasulullah sallallahu alaihi wasallam: “Wahai bilal! Dirikanlah shalat tenanglah kami dengan nya.” (HR. Abu Daud dan dishahkan Al Albani) “Shalat merupakan Cahaya” (HR.Muslim)

“siapapun yang menjaga shalatnya niscaya baginya cahaya dan petunjuk serta keselamatan dihari kiamat nanti, dan siapapun yang menjaganya niscaya ia akan bersama-sama dengan Qarun, Fir’aun, Haman dan Ubay bin Khalaf pada hari kiamat nanti” (HR.Ahmad).

c. Manfaat Shalat

Ibnu Qayim mengatakan sebagian dari manfaat shalat yang dilaksanakan secara khusyuk, shalat juga mencegah perbuatan dosa, menghilangkan penyakit dibadan, menerangi hati, membuat wajah cerah, menyehatkan badan dan jiwa, mendatangkan rezeki, mengatasi kezaliman, menjadi penolong bagi orang yang dizalimi, memadamkan nafsu syahwat, menjaga nikmat, mencegah adzab, menurunkan rahmat, menghilangkan kesusahan, menjaga stabilitas tubuh, menghibur jiwa, menghilangkan kemalasan, membrikan kekuatan, melapangkan dada, menyemangatkan jiwa, mendatangkan berkah, menjauhkan

dari setan, dan mendekatkan kepada tuhan yang maha pengasih.⁴⁹ (Ahmad bin Salim Badwailan, 2010 : 20).

Adapun Ahmad bin Salim Badwailan menyatakan manfaat shalat antara lain:

1. Manfaat shalat bagi agama

Shalat menciptakan hubungan antara hamba dengan pencipta Nya. Dalam shalat, seorang hamba mendapatkan nikmatnya bermunajat kepada sang Pencipta, menampakan penghambaan hanya pada Nya, menyerahkan segala urusan hanya Pada-Nya, mendapatkan rasa aman, ketenangan dan keselamatan dihadapan-Nya. Shalat merupakan jalan keselamatan dan keberuntungan, serta menghapuskan kesalahan dan dosa.

Alloh SWT berfirman

قَدْ أَفْلَحَ الْمُؤْمِنُونَ ۝ ١ الَّذِينَ هُمْ فِي صَلَاتِهِمْ خَاشِعُونَ ۝ ٢

Artinya : Sungguh beruntung orang-orang yang beriman, (yaitu) orang yang khusyuk dalam shalatnya.

Dalam hadist Abu Hurairah ra dinyatakan Rasulullah saw bersabda, shalat lima waktu dan shalat jumat ke jumat yang lain akan menghapus dosa-dosa seorang hamba di antaranya, selama dia tidak melakukan dosa-dosa besar (HR Muslim dan at-Tirmidzi).

2. Manfaat Shalat bagi pribadi/diri sendiri

Dianantara manfaat shalat bagi setiap pribadi adalah mendekatkan diri kepada

⁴⁹ Ahmad bin Salim Badwailan. Dahsyatnya Terapi Shalat. Nakhlah Pustaka Jakarta 2010. Hlm 20

Allah swt. Allah swt berfirman: QS. Adz-Dzariyat ayat 56. Manfaat lainnya adalah memperkuat jiwa dan kemauan, merasa bangga kepada Allah tanpa selain Nya, tidak silau dengan dunia dan berbagai fenomena keduniaan, serta menghindarkan berbagai godaannya, seperti jabatan dan kekuasaan. Oleh karena nya Allah swt berfirman: QS. Al- Baqarah ayat 45.⁵⁰

Lebih dari itu shalat menciptakan ketenangan batin yang sangat besar, ketentraman jiwa, dan menjauhkan manusia dari kelalaian yang seringkali menjerumuskannya dari misi shalat yang agung dan abadi.

Rasulullah SAW bersabda, Dijadikan suka kepadaku untuk mengerjakan shalat daripada keindahan dunia kalian; wanita dan segala kenikmatan, dan aku jadikan tenang dalam shalat (HR an-Nasai dan Ahmad) .

Karenanya, bila Rasulullah saw sedang ditimpa kesedihan atau kesusahan, beliau bersabda, Tenangkanlah kami dengan (didirikannya) shalat, wahai Bilal (HR Abu Dawud dan Ahmad).

Dengan mengerjakan shalat, seseorang berlatih disiplin, sehingga dia dituntut untuk hidup dan bekerja sesuai dengan aturan dalam kehidupan dan mengerjakannya di waktu-waktu yang telah ditetapkan. Dari pelaksanaan shalat, seseorang belajar bersikap lembut, tenang dan stabil, serta membiasakan diri berkonsentrasi dalam kesempatan yang bermanfaat. Sebab, saat itu dia dituntut memperhatikan bacaan ayat-ayat al- Quran serta merasakan keagungan Allah swt dan memahami

⁵⁰ Ahmad bin Salim Badwailan. Dahsyatnya Terapi Shalat. Nakhlah Pustaka Jakarta 2010. Hlm 22-23

makna shalat (Ahmad bin Salim Badwailan, 2010 : 23-24).

F. Kerangka Pemikiran

Semua umat islam wajib menunaikan kewajiban shalat, shalat merupakan salah satu rukun Islam yang sudah diwajibkan sejak diutusnya nabi Muhammad sebagai rasul dan nabi terakhir sebagai penutup para nabi. Melihat di era sekarang dimana adanya perkembangan 4.0 atau teknologi yang sangat pesat, Oleh karena itu, peneliti penasaran ingin mengetahui seberapa besar pengaruh media sosial dan game online terhadap praktik ibadah Mahasiswa Pendidikan Agama Islam S1 UIN Sunan Kali Jaga Yogyakarta. Kerangka berpikir tersebut dapat dijelaskan melalui pengujian terhadap ketiga variabel, ialah:

Bagan Kerangka Pemikiran



Seperti terlihat pada gambar di atas, Y (ketepatan waktu ibadah) merupakan variabel dependen, sedangkan X1 (penggunaan media sosial) dan X2 (penggunaan game online) menempati posisi independen.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah bentuk jawaban yang dapat diuji untuk pertanyaan penelitian, yang bersifat sementara dan dapat berubah. Respons ini hanya didasarkan pada teori-teori yang relevan dan belum divalidasi dengan data empiris yang

dikumpulkan dari penelitian. Oleh karena itu, respons ini bersifat sementara.⁵¹ Oleh karena itu, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diartikulasikan sebagai berikut:

1. Hipotesis menyatakan bahwa ada pengaruh signifikan dari media sosial terhadap ketepatan waktu ibadah shalat mahasiswa (H1)
2. Hipotesis kedua (H2) dalam penelitian ini menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan yang ditimbulkan oleh game online terhadap ketepatan waktu ibadah shalat mahasiswa.
3. Hipotesis ketiga (H3) menyatakan bahwa media sosial dan game online berpengaruh terhadap ketepatan waktu ibadah shalat mahasiswa.

H. Sistematika Penulisan

Penulis menyusun susunan tesis ini secara sistematis, membaginya menjadi empat bab, yang diuraikan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini mendalami latar belakang kontekstual permasalahan yang ada, meliputi identifikasi masalah, menggambarkan kendala-kendala masalah, mengartikulasikan rumusan masalah, mengutarakan tujuan penelitian, menjelaskan penerapan penelitian, melakukan tinjauan pustaka, dan menyajikan sistematikanya. struktur tulisan. Selain itu, bab ini menguraikan teori-teori

⁵¹ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2015), 63.

terkait yang berkaitan dengan media sosial, game online, dan doa. Ini lebih lanjut menguraikan kerangka teori dan merumuskan hipotesis awal untuk penelitian.

2. Bab II Metodologi Penelitian.

Bab ini memaparkan tentang jenis dan metodologi penelitian, lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian, sifat dan sumber data, teknik pengumpulan data, tata cara pengumpulan data, pengolahan dan analisis data, serta validitas dan reliabilitas data. Bab ini juga menjabarkan prosedur penelitian yang dilaksanakan secara berurutan dalam penelitian ini.

3. Bab III Hasil Penelitian dan Pembahasan.

Bab ini menggambarkan secara detail tentang mahasiswa S1 Pendidikan Agama Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, dan membahas temuan penelitian dan pembahasan tentang deskripsi penggunaan media sosial dan game online, deskripsi ketepatan waktu ibadah, dan pengaruh penggunaan media sosial dan game online terhadap ibadah mahasiswa S1 Pendidikan Agama Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

4. Bab IV Penutup

Bab ini merangkum temuan-temuan konklusif penelitian beserta saran-saran yang direkomendasikan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini mencoba untuk mengkaji bagaimana mahasiswa program studi S1 Pendidikan Agama Islam tahun 2022 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, apakah dapat memanfaatkan media sosial dan bermain game online sehingga tidak akan berkaitan dengan ketepatan waktu ibadah shalat. Dengan ini dapat disimpulkan penelitian dari sebagai berikut:

1. Sesuai dengan rumusan masalah dengan hasil pengujian menampilkan bahwasannya penggunaan media sosial dan *game online* yang dilakukan secara intens oleh mahasiswa berpengaruh terhadap ketepatan waktu Ibadah shalat Mahasiswa Pendidikan Agama Islam S1 Tahun 2022 UIN Sunan Kalijaga. Hasil itu dikuatkan dengan fakta yang didapat melalui hasil uji t variabel sosial media dengan nilai yang dapat dilihat dari uji t yaitu p value sebesar 0.240 atau > 0.05 dan variabel *game online* juga terhadap pengaruh terhadap ketepatan waktu ibadah shalat dengan nilai t-hitung 3.532 t-tabel 3.12 maka dapat diterima hipotesis *game online* berpengaruh signifikan dikarenakan t-hitung lebih besar dari t-tabel. Sehingga H1 ditolak dan H_{a1} diterima antara media sosial dan game online terhadap ibadah shalat. Maka dapat diungkapkan bahwa media sosial memiliki dampak yang memengaruhi ketepatan waktu ibadah shalat pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam tingkat Sarjana di UIN Sunan Kalijaga tahun 2022.

2. Berdasarkan hasil angket ibadah shalat poin 3, dari 76 mahasiswa tidak tepat waktu untuk mengerjakan ibadah shalat, terutama pada ibadah shalat wajib. Hal yang membuat tidak tepat waktu ialah sosial media dan game online , dapat dilihat juga pada hasil analisis data terdapat pengaruh antara sosial media sebesar 22% dan game online 47% .
3. Menjawab hipotesis dan rumusan masalah bahwasanya dapat di simpulkan media sosial dan game online berpengaruh terhadap ketepatan waktu ibadah shalat, dapat dilihat dari uji persamaan regresi yaitu Sosial media menghasilkan nilai unstandardized sebesar -0.270, yang bermakna setiap penurunan 1 poin sosial media di prediksi berpengaruh terhadap ibadah shalat sebesar 0.270 poin, dengan syarat variabel game online bernilai tetap. Game online menghasilkan nilai unstandardized sebesar 0.190, yang bermakna setiap kenaikan 1 poin yang dihasilkan dari pengaruh game online dapat dikatakan berpengaruh terhadap ketepatan waktu ibadah shalat sebesar 0.190 poin, dengan syarat variabel sosial media bernilai tetap.

B. Saran

Rekomendasi yang dapat diberikan kepada mahasiswa yang terdaftar di Program Studi S1 Pendidikan Agama Islam UIN Sunan Kalijaga Tahun 2022 berdasarkan analisis data, pembahasan, dan temuan yang telah dijelaskan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Fakultas, Program Studi, dan para dosen, diharapkan untuk terus mengambil inisiatif dalam memberikan edukasi mengenai aspek positif dan

negatif dari penggunaan media sosial dan game online kepada mahasiswa. Upaya ini dapat melibatkan beberapa langkah seperti memberikan arahan untuk lebih bijak dan tidak terbuai sampai melupakan tanggung jawab pada diri dan memberikan waktu untuk melaksanakan ibadah shalat saat berbenturan dengan jadwal di kelas jika sudah memasuki waktu shalat.

2. Khususnya untuk Fakultas Dan Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, mengadakan matakuliah teknologi pendidikan yang mana output dari matakuliah tersebut dapat membuat sebuah aplikasi yang berbasis teknologi, pembelajaran interaktif dan aktif lerning.
3. Berkaitan dengan teknologi pendidikan penulis menyarankan Untuk Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, kedepannya supaya mahasiswa diberikan pembelajaran untuk membuat aplikasi game berbasis pendidikan dengan isi kegiatan Ibadah wajib supaya dapat mengembangkan pembelajaran keranah *thinking skills* sampai *high order* , yang dapat di gunakan untuk media pembelajaran bagi seluruh kalangan dimulai dari pendidikan Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Keatas.
4. Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam tesis ini yang masih perlu diperbaiki. Sebagai bahan evaluasi untuk penelitian lebih lanjut, peneliti berharap dapat menerima kritik dan rekomendasi yang bermanfaat dari pembaca. Peneliti juga mengharapkan bahwa tesis yang ditulis ini dapat membantu penelitian selanjutnya pada bidang studi yang sama.

Daftar Pustaka

- A, Rohmadi, *Tips Produktif Bersocial Media*, Jakarta: Pt Elex Media Komputindo Kompas Gramedia Building, 2016.
- Abdillah, Nanang, “*Hukum dan Etika Berintraksi Melalui Media Sosial Menurut Islam*”, dalam *Fatawa: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 1, No. 2, Juni, 2021.
- Abdullah, Abi, *Shahihul Bûkhâri*, jilid 2, Bairût: Dâr Ibnû Katsir, 1987.
- Abror, Khoirul, *Fiqh Ibadah*, Yogyakarta: CV Arjasa Pratama, 2019.
- Adawiyah, Dwi Putri Robiatul, “Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang”, dalam *Jurnal Komunikasi*, Vol. 14 No. 02, September 2020.
- Adiningtiyas, Sri Wahyuni, “Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online (The Role Of Teachers In Overcoming Addition To Online Games)”, dalam *Jurnal Kopasta*, Vol. 4 No.1, Tahun 2017.
- Agustina, “*Analisis Penggunaan Media Sosial Instagram Terhadap Sikap Konsumerisme Remaja Di Sma Negeri 3 Samarinda*” dalam *eJournal Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman*, 2016.
- Ahmad bin Salim Badwailan. *Dahsyatnya Terapi Shalat*. Nakhlah Pustaka Jakarta 2010.
- Ahsan, Muhammad dan Sumiyati, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, (Depok: CV Arya Duta, 2020
- Akbar, Revianda Amrullah dkk, *Evaluasi User Experience Pada Game PUBG MOBILE Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough*, dalam *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 3, No. 2, Februari 2019.
- Al Aziz, Asma Abidah, *tesis Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Media Sosial dan Tingkat Depresi pada Mahasiswa*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2020.

Alim, Muhammad, Pendidikan Agama Islam Upaya Pembentukan Pemikiran dan Kepribadian Muslim, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016. Al-Munajjid, Syekh Muhammad, The Epidemic Of Electronic games (Bahaya Game), Solo: PT.Aqwam Media Profetika, 2016.

<https://muslim.okezone.com/read/2020/08/28/330/2268922/hukumgunakan-media-sosial-menurut-pandangan-islam>, diakses pada tanggal 28 November 2021 Pukul. 19.45.

An-Nawawi, Imam, Min Kalami Sayyidil Mursalin Terjemah Riyadhus Shalihin), Semarang: Pustaka Nun, 2016. Arikunto, Suharsimi, Manajemen Penelitian, Jakarta:Rineka Cipta, 2016.

Ash-Shabuni, Syaikh Muhammad Ali, Ringkasan Tafsir Ibnu Katsir, Bandung: Jabal, 2016.

Atmojo, Denis Wengku Tri, tesis Kontribusi Perilaku Game Online Terhadap Motivasi Belajar siswa SMA, Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2019.

Bin Ali Al-Qathani, Said, *Dakwah Islam Dakwah Bijak*, Cet I, Penerjemah : Masyhur Hakim, Ubaidillah, Jakarta: Gema Insani Press, 1994.

BU, Donny dan Merry Magdalena (Ed), *Internet Sehat: Pedoman Berinternet Aman, Nyaman dan Bertanggung Jawab*, Jakarta: Siberkreasi, t.t.

Budiargo, Dian, *Berkomunikasi Ala Net Generation*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2016.

Cohen, Louis and Lawrence manion, *Research methods in education*, London: Croom Helm, Ltd,1980.

Cobobi, Muhammad Guntur, “Antara Individualis Dan Kolektivitas: Studi Hubungan Pemain Gim Playurunknown’s Battlegrounds (PUBG) Mobile”, dalam *Journal of Animation & Games Studies*, Vol . 6 No. 1-April 2020.

- Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Tafsirnya; Edisi yang disempurnakan, Jakarta: Lembaga Percetakan al-Qur'an Depag, 2016.
- Espasito, John L, *The Future Of Islam*, (New York: Oxford University Press, 2010).
- Ghozali, Imam. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2013.
- Gulo, W, Metodologi penelitian, Jakarta: Grasindo, 2004.
- Hairani, Esi, Metodologi Penelitian, Bahan Ajar Gabungan dari Berbagai Sumber tahun 2017.
- Fanan, Sholihin dkk, Modul Kuliah Aik 2, (Ibadah, Akhlaq dan Muamalah), Surabaya: PPAIK Pusat Pengkajian Al-Islam KeMuhammadiyah) Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2020.
- Harsono, Ma'ruf. Pengaruh Bermain Game Terhadap Perkembangan Remaja. Serpong: Surya University, 2014.
- Jumansyah, Recky. Fenomena Kecanduan game Online Pada Mahasiswa UMBY, Yogyakarta: Universitas Mercu Buana, 2017.
- Juliandi A, Irfan, Manurung S. 2014. Metodologi Penelitian Bisnis: Konsep dan Aplikasi. Medan: UMSU Press.
- Khadza, Fi Leysa. Cara Mudah Mengenal dan Membaca Karakter dan Kepribadian Orang Lewat Internet. Jogja: Mantra Book, 2013.
- Margono. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta, 2009. Misbach, M. Panduan Praktis Membuat Game 3D. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010.
- Masri, S dan Sofian, E (ed), *Metode Penelitian Survei*, Jakarta: LP3ES, 1989
- Nasrullah, Rulli. Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sositologi. Jakarta: Simbiosis Rekatama Media, 2015.

- Rahmani, Thea. *Penggunaan Media Sosial Sebagai Penguasaan Dasar-Dasar Fotografi Ponsel*, Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016.
- Riduawan. *Pengantar Statistika Sosial*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta, 2006.
- Metode Penelitian Bisnis*. Jakarta: Alfabeta, 2005.
- Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2004. S
- Ujarweni, V. Wiratna. *Metode Penelitian Bisnis & Ekonomi*, Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015.
- Sami,Saproni M. *Fiqih Shalat*. Universitas Islam Riau. Pekanbaru. 2013
- Supriyanto, Achmad Sani dan Vivin Maharani. *Metodologi Penelitian Manajemen Sumberdaya Manusia: Teori, Kuesioner dan Analisis Data*. Malang: UIN Maliki Press, 2013.
- Sutabri, Tata, *Pengantar Teknologi Informasi*, Yogyakarta: Penerbit Andi, 2014.
- Soekanto, Soerjono, *Sosiologi Suatu Pengantar* cet ke 8, Jakarta: CV Rajawali, 1987.
- Syamsul Arifin, Bambang, *Psikologi Agama*, Bandung: Pustaka Setia, 2008.
- Tanzeh, Ahamd. *Metodologi Penelitian Praktis*. Yogyakarta : Teras, 2009.
- Wahbah az- Zuhaili. *Fiqih Islam Wa Adilla Tahu*. (Gema Isnaini Dan Darul Fikri. Jakarta 2007).
- Wijiarti, Della Nur. *Dampak Game Online Terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris (ditinjau dari persepsi mahasiswa)*. Manado: Universitas Sam Ratulangi, 2016.