

SKRIPSI

**DAMPAK KEBIASAAN GAME ONLINE REMAJA DESA BUTTU
SAWE TERHADAP AKTIVITAS IBADAH PADA MASJID
NURUL JANNAH MAUNG KABUPATEN PINRANG**



OLEH

**FATMA SARI
NIM 19.3300.062**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN DAKWAH
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2024

**DAMPAK KEBIASAAN GAME ONLINE REMAJA DESA BUTTU
SAWE TERHADAP AKTIVITAS IBADAH PADA MASJID
NURUL JANNAH MAUNG KABUPATEN PINRANG**



OLEH

**FATMA SARI
NIM 19.3300.062**

Skripsi sebagai salah satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
pada Program Studi Manajemen Dakwah Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah
Institut Agama Islam Negeri Parepare

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN DAKWAH
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2024

**DAMPAK KEBIASAAN GAME ONLINE REMAJA DESA BUTTU
SAWE TERHADAP AKTIVITAS IBADAH PADA MASJID
NURUL JANNAH MAUNG KABUPATEN PINRANG**

Skripsi

**Sebagai salah satu syarat untuk mencapai
Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)**

**Program Studi
Manajemen Dakwah**

Disusun dan diajukan oleh

**FATMA SARI
NIM 19.3300.062**

Kepada

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN DAKWAH
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

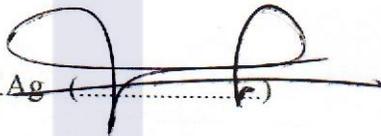
2024

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Dampak Kebiasaan Game online Remaja Desa
Buttu Sawe Terhadap Aktivitas Ibadah pada Masjid
Nurul Jannah Maung Kabupaten Pinrang

Nama Mahasiswa : Fatma Sari
NIM : 19.3300.062
Program Studi : Manajemen Dakwah
Fakultas : Ushuliddin Adab dan Dakwah
Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah
IAIN Parepare
B-3237 /In.39.7/.09/2022

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag (.....) 
NIP : 196804041993031005

Pembimbing pendamping : Mahyuddin, M.A. (.....) 
NIP : 199110312019031003

Mengetahui:

Dekan,
Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah



Dr. A. Nurul Hamid, M.Hum
NIP: 196412311992031045

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Dampak Kebiasaan Game online Remaja Desa Buttu Sawe Terhadap Aktivitas Ibadah pada Masjid Nurul Jannah Maung Kabupaten Pinrang

Nama Mahasiswa : Fatma Sari

Nim : 19.3300.062

Program studi : Manajemen Dakwah

Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Ushuliddin Adab dan Dakwah IAIN Parepare B-3237 /In.39.7/.09/2022

Tanggal kelulusan : 11 Januari 2024

Disahkan oleh komisi penguji

Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag (Ketua)

Mahyuddin, M.A. (Sekretaris)

Dr. Nurhikmah, S.Sos.I., M.Sos.I. (Anggota)

Abd Wahidin, M. Si. (Anggota)

Mengetahui:



Dekan,
Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Dr. A. Nurham, M.Hum

NIP: 196412311992031045

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ. وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَآصْحَابِهِ
أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Kupanjatkan rasa syukur yang mendalam atas kehadiran Allah SWT yang telah banyak melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada penulis sampai saat ini, memberikan ilham di setiap kebingungan dan ketidak tahuan penulis dalam mengerjakan skripsi ini. Sehingga dengan rhido dan ilham pengetahuan-Nya penulis dapat menyelesaikan hasil penelitian ini yang berjudul “Dampak Kebiasaan Game online Remaja Desa Buttu Sawe Terhadap Aktivitas Ibadah pada Mesjid Nurul Jannah Maung Kabupaten Pinrang”. Hasil penelitian ini yang disebut sebagai skripsi mahasiswa merupakan salah satu syarat kelulusan pada program studi Manajemen Dakwah (MD) Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah di Institut Agama Islam Negeri Parepare. Skripsi ini merupakan buktinya nyata dari hasil penelitian yang dilakukan selama kurang lebih dua bulan proses observasi, pengumpulan data dan wawancara mendalam. Penulis menyadari dalam pembuatan karya tulis ilmiah ini mungkin penulis memiliki kekurangan dan masih perlu perbaikan. Demi perbaikan selanjutnya saran dan kritik yang membangun akan penulis terima dengan senang hati demi kesempurnaan skripsi ini.

Penulis menghanturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada kedua orang tua ayahanda sarif dan ibunda sirah dimana dengan pembinaan dan berkah doa tulusnya, penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan penelitian ini.

Dalam Menyusun skripsi ini banyak hambatan serta tantangan yang penulis hadapi namun pada akhirnya dapat melaluinya berkat bimbingan dan bantuan dari bapak Dr. Muhammad Saleh, M.Ag selaku pembimbing utama dan bapak Mahyuddin, S. Sos., M.A. selaku pembimbing pendamping yang senangtiasa

memberikan bantuan dan bimbingan kepada penulis selama penulisan skripsi, ucapan terima kasih yang tulus untuk kedua pembimbing tercinta.

Selanjutnya penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hanani, M.Ag selaku rector IAIN Parepare, yang telah bekerja keras mengelola Pendidikan di IAIN Parepare
2. Bapak Dr. A. Nurkidam, M.Hum selaku Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah, Dr. Iskandar, S.Ag., M.Sos.I. selaku Wakil Dekan I dan Dr. Nurhikmah, S.Sos.I., M.Sos.I. selaku Wakil Dekan II. Terima kasih atas pengabdianya telah menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
3. Muh. Taufik Syam, S.Sos, M.Sos Ketua Program Studi Manajemen Dakwah untuk semua ilmu serta motivasi
4. Dosen Penasehat Akademik Ibu Dr. Nurhikmah, S.Sos.I., M.S.Sos.I. yang tak henti-hentinya memberikan motivasi dan saran dalam pengurusan berbagai hal.
5. Bapak/Ibu Dosen dan jajaran staf administrasi Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah yang telah banyak membantu penulis selama berstatus mahasiswa.
6. Kepala perpustakaan dan jajaran perpustakaan IAIN Parepare yang telah membantu dalam pencapaian referensi skripsi ini.
7. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini.
8. Para informan penelitian yang telah membantu penelitian ini yang tidak bisa penulis sebut satu persatu.
9. Saudara kakak peremuan Sunarti dan keluarga kecilnya serta kedua kakak laki-laki Rasman dan Iwan.s S.T yang telah banyak memberi bimbingan serta semangat dan motivasi kepada penulis dalam penyelesaian skripsi.

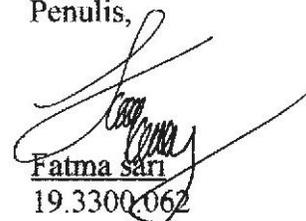
10. Terima kasih kepada Teman-teman pondok annur dalam hal ini, yang telah kebersamai dalam segala hal suka maupun duka selama di parepare dan memberikan semangat, dukungan.
11. Terima kasih Sahabat-sahabat penulis di desa terutama yang masih kebersamai, menyemangati dan menguatkan penulis sampai saat ini, sehingga penulis semangat menuntaskan skripsi ini.
12. Terima kasih juga kepada Ikatan Pelajar Mahasiswa Pattinjo (IPMP) yang telah memberikan wadah untuk penulis berproses, belajar banyak hal dengan orang-orang hebat yang ada didalamnya. Terima kasih Terkhususnya Angkatan VII sodara-soadara penulis yang selalu solid dalam tagline “tidak ada kelahiran tanpa rasa sakit”.
13. Teman-teman seperjuangan Program Studi Manajemen Dakwah Angkatan 2019 yang tidak bisa penulis sebut satu persatu yang telah begitu banyak memberikan bantuan dan dukungan serta motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini, penulis juga berharap semoga skripsi ini bernilai ibadah disisi-Nya dapat bermanfaat sebagai refrensi bacaan bagi orang lain, khususnya bagi mahasiswa IAIN Parepare.

Tidak Ada Kelahiran Tanpa Rasa Sakit
Sikitaang Cege Ta'Sikelorang Magaja

Parepare, 15 Januari 2024

Penulis,



Fatma Sari
19.3300.062

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

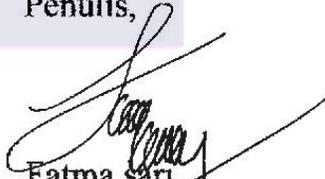
Mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Fatma Sari
Nomor Induk Mahasiswa : 19.3300.062
Tempat Tanggal Mahasiswa : Maung, 11 Maret 2001
Program Studi : Manajemen Dakwah
Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah
Judul Skripsi : Dampak Kebiasaan Game online Remaja Desa
Buttu Sawe Terhadap Aktivitas Ibadah pada
Mesjid Nurul Jannah Maung Kabupaten Pinrang

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Parepare, 15 Januari 2024

Penulis,



Fatma sari
19.3300.062

ABSTRAK

Fatma Sari. Dampak Kebiasaan Game online Remaja Desa Buttu Sawe Terhadap Aktivitas Ibadah pada Masjid Nurul Jannah Maung Kabupaten Pinrang (dibimbing oleh Muhammad Saleh, Mahyuddin).

Penelitian ini berfokus untuk mengkaji tentang bagaimana aktivitas ibadah remaja pada masjid Nurul Jannah Maung. Bagaimana dampak kebiasaan *game online* remaja Desa Buttu Sawe terhadap aktivitas ibadah di masjid Nurul Jannah Maung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana aktivitas remaja Desa Buttu Sawe pada masjid Nurul Jannah Maung. Untuk mengetahui apa saja yang menjadi dampak dari *game online* terhadap remaja.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, peneliti mengumpulkan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun teknis analisis data yang digunakan yaitu analisis kualitatif deskriptif yang bersifat induktif, deduktif, dan komparatif. Dengan menggunakan Teknik keabsahan data triangulasi.

Aktivitas ibadah yang dilakukan remaja di Masjid Nurul Jannah Maung yaitu: sholat lima waktu, yasinan di setiap malam jumat, kegiatan ini rutin dilakukan setiap malam jumat biasanya remaja bergantian membacakan surah yasin di setiap minggunya. Belajar baca Al-Qur'an, yang dilakukan setiap hari di rumah yang dikenal sebagai guru mengaji. Sholat Jum'at berjamaah, maulid Nabi Muhammad, belajar barazanji di setiap selesai sholat magrib, dan kelas tari, yang biasanya dilakukan ketika akan mengikuti lomba. hadirnyagame *online* sangat berdampak pada aktivitas ibadah remaja di Dusun Passolengan Desa Buttu sawe, dengan penggunaan game online yang berlebihan membuat remaja sudah jarang melakukan aktivitas ibadah dengan para remaja menghabiskan waktu berjam-jam bermain game bahkan sampai bengadang membuat remaja lupa melakukan aktivitas ibadah, dengan alasan mereka ketiduran atau kesiangan. Dampak negative yang bisa di hasilkan dari *game online* yaitu melalaikan ibadah, waktu terbuang sia-sia, mengganggu perkembangan otak, mengganggu kesehatan, menimbulkan kemalasan belajar. Strategi manajemen dakwah untuk menarik kembali minat remaja agar kembali malakukan aktivitas ibadah yaitu: 1). Menejemen waktu remaja pada penggunaan *game online*, 2) Pembinaan remaja, 3). Meningkatkan kualitas dan kuantitas anggota remaja Masjid. 4.) Mengembangkan jenis-jenis aktivitas ibadah remaja Masjid

Kata kunci: Dampak *Game online*, Aktivitas Ibadah, Remaja.

DAFTAR ISI

SAMPUL SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGANTAR	iii
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN KOMISI PENGUJI	v
KATA PENGANTAR	vi
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ix
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
TRANSLITERASI DAN SINGKATAN	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Kegunaan Penelitian	7
BAB II	8
TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Tinjauan Penelitian Relevan	8
B. Tinjauan Teori	9
1. <i>Teori Uses and Gratifications</i> (Teori U & G)	10
2. Teori Ketergantungan Media (<i>Dependency Media Theory</i>)	12
3. Teori Fungsi Manajemen	15
C. Kerangka Konseptual	19
1. Pengertian Game online dan Permainan	19

2. Dampak Game online dalam Kehidupa Masyarakat.....	22
3. Konsep Manajemen.....	27
D. Kerangka Pikir	29
BAB III.....	30
METODE PENELITIAN.....	30
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	30
C. Jenis dan Sumber Data	31
D. Teknik Pengumpulan Data	32
E. Uji Keabsahan Data.....	33
F. Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV.....	36
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
A. HASIL PENELITIAN.....	36
1. Aktivitas Ibadah Remaja Desa Buttu Sawe, di Masjid Nurul Jannah Maung	36
2. Dampak Kebiasaan Bermain Game online Remaja Desa Buttu Sawe terhadap Aktivitas Ibadah di Masjid Nurul Jannah Maung.	38
3. Strategi Manajemen Dakwah untuk Menarik Minat Remaja yang Bermain <i>Game Online</i> untuk Kembali Malakukan Aktivitas Ibadah.	49
B. PEMBAHASAN	51
1. Aktivitas Ibadah Remaja Desa Buttu Sawe di Masjid Nurul Jannah Maung	51
2. Dampak Kebiasaan Bermain Game online Remaja Desa Buttu Sawe terhadap Aktivitas Ibadah di Masjid Nurul Jannah Maung.	55
3. Strategi Manajemen Dakwah untuk Menarik Minat Remaja yang Bermain <i>Game Online</i> untuk Kembali Malakukan Aktivitas Ibadah.	68
BAB V	74
PENUTUP	74
A. Kesimpulan	74
4. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	I
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	VII

DAFTAR GAMBAR

No Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Kerangka Pikir	23



DAFTAR TABEL

No Tabel	Judul Tabel	Halaman



DAFTAR LAMPIRAN

No	Judul Lampiran	Halaman
1.	Instrumen Penelitian	Terlampir
2.	Surat Pengantar Penelitian Dari Kampus	Terlampir
3.	Surat Izin Rekomendasi	Terlampir
4.	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	Terlampir
5.	Keterangan Wawancara	Terlampir
6.	Dokumentasi	Terlampir
7.	Biodata Penulis	Terlampir



TRANSLITERASI DAN SINGKATAN

A. Konsonan

Fonem konsonan Bahasa Arab yang dalam sistem tulisan arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Dalam huruf bahasa arab translitersinya ke dalam huruf latin:

Huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tsa	Ts	te dan sa
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dzal	Dz	de dan zet
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es

ش	Syin	Sy	es dan ya
ص	Shad	ş	es (dengan titik di bawah)
ض	Dhad	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik ke 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	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha

ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika terletak di tengah atau di akhir, ditulis dengan tanda (‘).

1. Vocal

- a. Vokal tunggal (*monoftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Fathah	A	A
إ	Kasrah	I	I
أ	Dhomma	U	U

- b. Vocal rangkap (*diftong*) bahasa arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أِي	Fathah dan Ya	Ai	a dan i
أُو	Fathah dan Wau	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ:Kaifa

حَوْلَ: Haula

2. Maddah

Maddah atau vocal Panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
تَا / تِي	Fathah dan Alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
يَا	Kasrah dan Ya	Ī	i dan garis di atas
وَا	Kasrah dan Wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَات : māta
 رَمَى : ramā
 قِيلَ : qīla
 يَمُوتُ : yamūtu

3. *Ta Marbutah*

Transliterasi untuk *tamarbutah* ada dua:

- Tamarbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah [t].
- Tamarbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang terakhir dengan *tamarbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tamarbutah* itu ditransliterasi dengan *ha (h)*.

Contoh:

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ : *rauḍahal-jannah* atau *rauḍatul jannah*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnahal-fāḍilah* atau *al-madīnatulfāḍilah*
 الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

4. Syaddah (tasydid)

Syaddah atau tasdid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh:

رَبَّنَا : *Rabbanā*

نَجَّيْنَا : *Najjainā*

الْحَقُّ : *al-haqq*

الْحَجُّ : *al-hajj*

نُعَمَّ : *nu‘ima*

عُدُّوْ : *‘aduwwun*

Jika huruf ى bertasydid di akhiri sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (يِ), maka makai ia transliterasi seperti huruf *maddah (i)*

Contoh:

عَرَبِيٌّ : ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

عَلِيٌّ : ‘Ali (bukan ‘Aly atau ‘Aly)

5. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf لا (*alif lam ma’arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik Ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

السَّمْسُ	: <i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy- syamsu</i>)
الزَّلْزَلَةُ	: <i>al-zalzalalah</i> (bukan <i>az-zalzalalah</i>)
الفَلْسَفَةُ	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>al-bilādu</i>

6. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak diawal, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ	: <i>ta’murūna</i>
النَّوْعُ	: <i>al-nau’</i>
سَيِّئَةٌ	: <i>syai’un</i>
أُمِرْتُ	: <i>Umirtu</i>

7. Kata Arab yang lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasikan adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur’an* (dar *Qur’an*), *sunnah*. Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

<i>Fīzilālal-qur’an</i>
<i>Al-sunnahqablal-tadwin</i>
<i>Al-ibāratbi ‘umum al-lafzlābi khusus al-sabab</i>

8. Lafzal-Jalalah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudafilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ : *Dīnullah*
 بِا اللَّهِ : *billah*

Adapun *tamarbutahdi* akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓal-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *Humfirahmatillāh*

9. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan pada pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama dalam permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*).

Contoh:

Wa māMuhammadunillārasūl
Inna awwalabaitinwudi‘alinnāsilladhībīBakkatamubārakan
Syahrū Ramadan al-ladhūnzilafihal-Qur’an
Nasir al-Din al-Tusī
AbūNasral-Farabi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abu* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir

itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar Pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abūal-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abūal-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abūal-Walid Muhammad Ibnu)

NaṣrḤamīdAbū Zaid, ditulis menjadi: Abū Zaid, NaṣrḤamīd (bukan:Zaid, NaṣrḤamīdAbū)

B. Singkatan

Beberapa singkatan yang dilakukan adalah:

swt.	=	<i>subḥānahūwata'āla</i>
saw.	=	<i>ṣallallāhu 'alaihi wasallam</i>
a.s.	=	<i>'alaihi al- sallām</i>
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir tahun
w.	=	Wafat tahun
QS .../...: 4	=	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahīm/ ..., ayat 4
HR	=	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

ص	=	صفحة
دم	=	بدون
صلعم	=	ﷺ
ط	=	طبعة
بن	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخرها / إلى آخره
ج	=	جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

- ed. : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor). Karenadalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
- et al. : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
- Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.
- Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
- Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedi dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.
- No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era saat ini perkembangan teknologi terus mengalami kemajuan. Hal ini dikarenakan manusia membutuhkan teknologi dalam segala aspek kehidupan yang cepat dan mudah digunakan. Kemajuan teknologi yang ada saat ini, tidak dapat dipisahkan dari segala kegiatan dalam kehidupan manusia sehari-hari.

Namun perkembangannya yang pesat secara tidak langsung memberikan pengaruh besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek dan dimensi.¹ Teknologi yang menjadi kebutuhan dasar manusia didukung dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat. Perkembangan teknologi terus berevolusi hingga sekarang dan semakin mendunia. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi dan penemuan yang sederhana hingga yang sangat rumit.

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi di era milenial ini, memudahkan semua orang terhubung melalui internet dengan smartphone dan komputer. Bahkan hampir setiap orang di dunia, termasuk Indonesia memiliki smartphone dan hampir saja seperti menjadi “kebutuhan” pokok dalam melakukan semua aktifitas. Dari bangun di pagi hari sampai tidur di malam hari tidak lepas dari gawainya. Dengan kemudahan akses internet di perkotaan dan pedesaan di Indonesia, hampir semua orang menikmati berbagai akses yang disediakan oleh jaringan internet termasuk wilayah hiburan. Salah satunya online game.

Pertama kalinya game online hadir pada tahun 1960 dimana komputer digunakan untuk bermain game hanya untuk 2 orang saja dalam ruangan yang sama namun pada tahun 1970 muncullah jaringan komputer berbasis paket yang tidak hanya sebatas LAN saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi internet dimana

¹ Nadia Itoni Siregar, Pengaruh Video Game Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Remaja (Kasus Remaja di SMK Wiyata Kharisma, Kecamatan Kemang, Kabupaten Bogor), (Bogor: IPB, 26 Juni 2014), hlm. 1

kemampuannya lebih sehingga pemain bisa memainkan game tersebut lebih banyak dan tidak harus berada disuatu ruangan yang sama.²

Online game merupakan pengembangan dari perkembangan internet itu sendiri. Online game ini sangat digemari oleh semua kalangan, baik anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. Banyak kita temui anak-anak, remaja maupun orang dewasa menggunakan gawainya dalam menikmati online game. Pada awalnya online game berfungsi sebagai hiburan dalam mengisi waktu kosong dan mengurangi rasa penat dan stress. Namun fungsinya bergeser menjadi adiksi jika digunakan secara berlebihan.

Game online tidak akan memiliki pengaruh bagi kehidupan jika kehadirannya tidak digunakan oleh sebagian orang. Kini banyak orang yang meleakukan aktivitas sehari-harinya dengan bermain game online yang bisa di lakukan dimana saja dengan handphone. Bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar bagi manusia. Bermain dapat menghilangkan kejenuhan dan rasa penat dari rutinitas yang dilakukan sehari-hari yang dirasakan oleh setiap individu.

Seperti yang telah disebutkan di dalam al-Qur'an bahwa isi dunia ini hanyalah permainan dan senda gurau sebagaimana yang telah dijelaskan dalam Q.S. Muhammad/47:36 berikut:

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهْوٌ وَإِنْ تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ (٣٦)

Terjemahannya:

“(Sesungguhnya kehidupan dunia) maksudnya, menyibukkan diri dalam kehidupan dunia (hanyalah permainan dan senda gurau. Dan jika kalian beriman serta bertakwa) kepada Allah, yang demikian itu adalah termasuk perkara akhirat (Allah akan memberikan pahala kepada kalian dan dia tidak akan meminta harta-harta kalian) semuanya, melainkan hanya zakat yang diwajibkan”.³

² Angela, Pengaruh *Game online* terhadap Motivasi Belajar Pelajar SDN 015 Kelurahan Sudamulyo Kecamatan Samarinda Ilir, *eJurnal Ilmu Komunikasi*, Volume 1. Nomor 2, 2013: 532-544, Universitas Mulawarman, 2013, hlm. 533.

³ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Al-Karim: Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Pustaka Jaya Ilmu)

Dari ayat tersebut, jelaslah bahwa manusia pada dasarnya senang akan permainan. Tidak terkecuali dengan bermain game online yang dinikmati Sebagian masyarakat. Banyak orang-orang yang tertarik pada permainan secara online ini. Mereka berbeda-beda latar belakang, usia, dan pendidikannya. Mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.

Masa remaja adalah masa transisi dari anak-anak ke dewasa dan remaja dimulai dari usia 10-13 tahun dan berakhir pada masa usia 18 sampai dengan 22 tahun. Masa remaja juga bisa disebut dengan masa perubahan, dimana dalam masa remaja ini seseorang akan mengalami perubahan sikap, fisik, emosi, minat, pola perilaku dan banyak masalah-masalah pada masa remaja.⁴ Dampak teknologi bagi remaja sangat besar terutama pada kegiatan bermain remaja. Sebelum adanya perkembangan teknologi remaja melakukan permainan dilapangan, akan tetapi semakin pesatnya teknologi saat ini membuat remaja beralih ke permainan elektronik berupa game online.

Keingintahuan tentang akan hal yang baru pasti terjadi. Begitu juga dengan online game, awalnya coba-coba tapi selanjutnya menjadi ketergantungan. Online game adalah sebuah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang, dimana gadget yang digunakan pemain dihubungkan ke jaringan internet atau wifi.⁵

Remaja merupakan masa atau fase yang paling vital dalam perkembangan kehidupan seseorang, masa-masa pertumbuhan, perkembangan, pembentukan keperibadian, hingga masa pencarian jati diri bagi seorang manusia. Seorang remaja sudah tidak lagi dapat dikatakan sebagai kanak-kanak, namun ia masih belum cukup matang untuk dapat dikatakan dewasa. Pada hakikatnya, mereka sedang mencari pola hidup yang paling sesuai baginya, dan dalam hal ini pun sering dilakukan melalui

⁴ Djamaludin Ancok dan Fuad Nashori Suroso, *Fsikologi Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm. 71.

⁵ Adams dan Rollings, *Online Game* (dalam Pratama, 2017), hlm. 9

metode coba-coba untuk memenuhi rasa keingintahuan yang begitu besar, sehingga tidak jarang mereka banyak kesalahan.⁶

Perkembangan remaja, ditandai dengan adanya beberapa tingkah laku, baik tingkah laku positif maupun negatif. Hal ini dikarenakan pada masa ini remaja sedang mengalami perilaku suka melawan, gelisah periode labil, sering kali melanda remaja pada masa ini. Namun demikian, perkembangan perilaku ini, pada dasarnya sangat dipengaruhi oleh adanya perlakuan-perlakuan yang berasal dari lingkungan. Hal ini sering kali terjadi karena kurangnya pemahaman orang-orang disekeliling individu tentang proses dan makna perkembangan remaja.⁷

Ibadah menurut jumhur ulama“ Ibadah adalah nama yang mencakup segala sesuatu yang disukai Allah dan yang diridhai-Nya, baik berupa perkataan maupun perbuatan, baik terang- terangan maupun diam-diam. Dengan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa ibadah disamping merupakan sikap diri yang pada mulanya hanya ada dalam hati juga diwujudkan dalam bentuk ucapan dan perbuatan, sekaligus cermin ketaatan kepada Allah. Dalam pelaksanaan ibadah didalam penelitian ini ibadah dalam kehidupan sehari-hari yang terganggu atau menjadi penghalang dengan adanya permainan bermain game online yang saat ini di gandrungi oleh kaum remaja.

Keagamaan pada masa remaja masih membutuhkan dampingan atau ajaran dari orang tua, karena masa remaja ini masih dalam tahap mengembangkan pola pikir dan rasa ingin tahu yang tinggi, nantinya bisa mempengaruhi penilaian dalam melakukan nilai-nilai keagamaannya. Jika masa remaja tidak bisa melaksanakan nilai-nilai keagamaan dengan baik, maka akan berdampak negatif pada ketaatan remaja untuk semua hal, mulai dari kurangnya ketaatan dalam hal melaksanakan ibadah, seperti sholat 5 waktu, puasa, mengaji, maupun mengikuti kegiatan-kegiatan keagamaan yang diadakan remaja masjid.

⁶ Yusrisayah, “Penanggulangan Kenakalan Remaja melalui Pendidikan Agama Islam”, Jurnal Kependidikan, Vol. 5, No. 1, Mei 2017, hlm. 56.

⁷ Ida Umami, Psikologi Remaja, (Yogyakarta: Idea Prees, 2019), hlm. 2.

Sebagaimana di Desa Buttu Sawe, game online yang marak atau booming yaitu game online *Mobile Legends*, *Free Fare* dan *PUBG*. Sebelumnya para remaja menggunakan media sosial seperti fasebook dan berselancar didunia maya untuk mengisi waktu kosong ataupun kebutuhan-kebutuhan lainnya dan masih memperhatikan aktivitas sosial seperti melakukan ibadah di masjid. Namuan pada tahun 2019 Game online masuk dan booming di Desa Maung Buttu Sawe dengan game online pertama yang hadir yaitu Free Fare namun hanya sebagian yang memainkannya pada tahun berikutnya game yang lainnya muncul yaitu game *Mobile Legends* dan disusul oleh game *PUBG* game-game online tersebut populer di Desa tersebut. Game yang paling populer yaitu game online *Mobile Legends* yang hampir semua remaja memainkan game-game online tersebut dan terus dimainkan sampai sekarang ini. Tentunya game-game tersebut memiliki dampak apabila dalam penggunaannya dikerjakan secara berlebihan.

Sebagaimana di Desa Buttu Sawe aktivitas remaja cenderung terganggu aktivitas ibadahnya karna seringnya bermain game online. Berdasarkan hasil observasi penulis diketahui bahwa terdapat beberapa kelompok remaja yang aktivitas ibadahnya sudah jarang ikut serta dalam melakukan berbagai aktivitas ibadah di masjid, seperti sholat jum'at, dan sholat lima waktu, yang di lakukan secara berjamaah di masjid.

Dampak lain yang bisa timbul dari aktivitas bermain game online adalah para remaja cenderung mengalami penurunan prestasi akademik, aspek kesehatan yang tidak baik, dan relasi social. Kecanduan game online di usia remaja juga dapat menimbulkan dampak yang buruk seperti muncul rasa malas untuk belajar, menurunnya nilai akademik, kurangnya jam tidur yang di perlukan oleh remaja, dan munculnya masalah-masalah kesehatan lainnya.⁸ Oleh karna itu, dapat dikatakan bahwa perilaku bermain *game online* yang berlebihan bisa menimbulkan dampak

⁸ Islam Pandu Utomo, Rheananda Rhere Fitrajaya, Lina Handayani “Dampak Kesehatan Akibat Kecanduan Game online Pada Remaja”, Jurnal Cakrawala Promkes vol 4, no.2 (2022), hlm.103-104

yang negatif, terutama pada remaja yang bisa menimbulkan berbagai permasalahan salah satunya adalah masalah kesehatan.⁹ Selain dari itu dampak *game online* terhadap individu menjadi kesenjangan antara fungsi individu terhadap interaksi sosial, seperti pelajar yang melalaikan kerja kelompoknya, individu yang melalaikan gotong royong dalam masyarakat, para pemuda yang tidak mengikuti sholat berjamaah di masjid dan kegiatan-kegiatan sosial lainnya di masyarakat.¹⁰

Dengan demikian, dalam permainan ini tidak dapat dipungkiri bahwa selain membawa dampak positif *game online* juga memiliki pengaruh negatif dalam menjalin relasi sosial adapun dampak-dampak sosial yang terbentuk di dalam permainan *game online* yang memengaruhi cara komunikasi dan berinteraksi individu, antara lain yaitu, *game online* membentuk cara berkomunikasi yang baru bahkan berinteraksi, *game online* juga memengaruhi sikap dan perilaku dalam berkomunikasi, *game online* mampu meningkatkan tingkat agresivitas seseorang dalam berinteraksi, dan juga *game online* membentuk sikap apatis (acuh) dalam kehidupan sosial.¹¹

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa bermain *Game online*, memiliki dampak bagi remaja salah satunya akibatnya, remaja yang kecanduan *game online* cenderung kurang tertarik terhadap kegiatan lain, penurunan prestasi akademik, relasi sosial, penurunan kegiatan ibadah di masjid dan aspek kesehatan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka yang akan menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas ibadah remaja Desa Buttu Sawe pada masjid Nurul Jannah Maung?

⁹ F. M. Laili, "penerapan konseling keluarga untuk mengurangi kecanduan bermain *game online* siswa kelas VII SMP Negeri 21 Surabaya' 2015 j.BK, vol.05, no.01, pp.65-72,

¹⁰ Muhammad Saidi Tobing "Dampak *Game online* Terhadap Interaksi Masyarakat Dewasa Awal Dalam Fungsi Sosial di Kecamatan Syiah Kuala" (2021) hlm.2

¹¹ Mahyuddin, M.A. "Sosiologi Komunikasi (Dinamika Relasi Sosial di dalam Era Virtualitas)" (Makassar: Shofia – CV. Loe, 2019), hlm. 49-50

2. Bagaimana dampak kebiasaan bermain game online remaja Desa Buttu Sawe terhadap aktivitas ibadah di masjid Nurul Jannah Maung?
3. Strategi manajemen dakwah untuk menarik minat remaja yang bermain *game online* untuk kembali melakukan aktivitas ibadah.

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas remaja Desa Buttu Sawe pada masjid Nurul Jannah Maung.
2. Untuk mengetahui apa saja yang menjadi dampak dari game online terhadap remaja.
3. Untuk mengetahui Strategi manajemen dakwah untuk menarik minat remaja yang bermain *game online* untuk kembali melakukan aktivitas ibadah.

D. Kegunaan Penelitian

Untuk mencapai tujuan diatas diharapkan hasil penelitian mempunyai nilai tambah dan memberikan manfaat bagi para pembaca terutama bagi penulis sendiri. Adapun kegunaan penelitian yang diharapkan dapat bermanfaat adalah;

1. Manfaat Teoritis
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan mengenai pengaruh kebiasaan game online remaja Desa Buttu Sawe terhadap aktivitas ibadah di Masjid Nurul Jannah Maung.
2. Manfaat Praktis
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu pembelajaran bagi masyarakat khususnya orang tua di dusun passolengan Desa Buttu Sawe dalam mengawasi kegiatan anaknya dalam memanfaatkan internet dan pengaruhnya terhadap ibadah mereka. Juga hasil penelitian ini juga dapat dijadikan referensi atau bahan bacaan ketika akan melakukan penelitian dengan masalah yang serupa bagi penelitian ini

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Peneliti mengambil beberapa referensi sebagai bahan acuan dalam penelitian ini, karna berkaitan dengan pembahasan yang akan diangkat oleh peneliti. Oleh karena itu peneliti tidak layak menulis penelitian yang sudah pernah diteliti sebelumnya. Atas dasar itu beberapa penelitian terdahulu dianggap perlu untuk dicantumkan, yang berkaitan dengan penelitian ini.

Anis Mutmainnah “*Dampak Penggunaan Gadget di Kalangan Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu*” penelitian ini membahas bagaimana gadget sangat mempengaruhi perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu. Dan dampak positif dan negatif apa saja yang ditimbulkan oleh gadget. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak positif dan negatif penggunaan gadget di kalangan remaja dalam hal pelaksanaan ibadah sholat lima waktu. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif, dan tipe penelitiannya yaitu deskriptif kualitatif, teknik pengumpulan data yaitu wawancara dan dokumentasi.¹² Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dirancang penulis yaitu bagaimana gadget dapat memberikan dampak bagi pengguna yang tidak bijak dalam penggunaannya. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini berfokus pada dampak penggunaan gadget di kalangan remaja. Sedangkan penelitian yang dirancang penulis lebih mengarah pada dampak kebiasaan *game online* remaja

Haekal Fikri “*Dampak Game online Terhadap Perilaku Interaksi Sosial pada Remaja di Lingkungan Aik Ampat Bawak Gunung*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak game terhadap perilaku interaksi sosial pada remaja dan untuk mengetahui apa saja upaya yang dilakukan oleh orang tua dalam mengatasi dampak game online terhadap perilaku interaksi sosial pada remaja di lingkungan Aik Ampat Bawak Gunung. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan

¹² Anisa Mutmainnah, “*Dampak Penggunaan Gadget di Kalangan Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu*” hlm.vi

metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif, karena mengingat teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dengan menggunakan teknik analisis interaktif dengan langkah-langkah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan¹³. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis yaitu sama-sama mengkaji mengenai *game online* dengan berbagai problem yang di sebabkan terhadap remaja sedangkan perbedaannya adalah peneliti sebelumnya itu berfokus pada perilaku interaksi sosial pada remaja, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis berfokus pada dampak kebiasaan *game online* remaja terhadap aktivitas ibadah di masjid.

Muhammad Rahmad Azhar “*Dampak Game online Free Fire Terhadap Perilaku Agresi Verbal dan NonVerbal Pelajar SMP Negeri 5 Kota ParePare*” Penelitian ini fokus untuk mengkaji tentang faktor apa saja yang melatar belakangi pelajar di SMP Negeri 5 Kota Pare-pare bermain *game online Free fire*, bagaimana dampak *game online Free fare* terhadap perilaku agresi verbal dan nonverbal pelajar SMP 5 Kota ParePare dan bagaimana upaya dalam menanggulangi *game online Free fare*. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kualitatif deskriptif yang bersifat induktif, deduktif, dan komparatif, dengan menggunakan teknik keabsahan data tersebut.¹⁴ Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis yaitu sama-sama mengkaji mengenai *game online*, sedangkan Perbedaannya adalah peneliti sebelumnya membahas lebih khusus mengenai *game online*, penelitian terdahulu membahas mengenai dampak *game online free fire* terhadap perilaku agresi verbal dan nonverbal sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti membahas secara umum mengenai *game online*. Peneliti membahas lebih luas mengenai dampak kebiasaan *game online* remaja terhadap aktivitas ibadah di masjid

B. Tinjauan Teori

¹³ Haekal Fikri “*Dampak Game online Terhadap Perilaku Interaksi Sosial pada Remaja di Lingkungan Aik Ampat Bawak Gunung*” hlm. xiv

¹⁴ Muhammad Rahmad Azhar “*Dampak Game online Free Fire Terhadap Perilaku Agresi Verbal dan NonVerbal Pelajar SMP Negeri 5 Kota ParePare*” hlm. ix

Teori adalah pendapat yang didasarkan pada penelitian dan penemuan yang didukung oleh data dan argumentasi (depertemen Pendidikan nasional). Adapun fungsi teori yaitu teori merupakan alat untuk mencapai satuan pengetahuan yang sistematis dan teori membimbing penelitian¹⁵. Suatu teori akan disesuaikan dengan fenomena yang terjadi di lapangan penelitian.

1. *Teori Uses and Gratifications (Teori U & G)*

Teori Uses and Gratification (Teori U & G) merupakan yang paling terkenal digunakan pada komunikasi massa, pada dasarnya teori ini menunjukkan bahwa permasalahan utamanya bukan pada bagaimana cara media mengubah sikap dan perilaku khalayak tetapi lebih kepada bagaimana media memenuhi kebutuhan pribadi dan social khalayak. Teori U & G awalnya dikembangkan Kazt dan Gurevic dari “*Mass Media Uses and Gratification Model*” yang dipublikasi untuk pertama kali pada 1947 dan berkembang sekitar tahun 1960-an. Asumsi Teori U & G milik Herbert Blummer dan Elihu Kazt ini mengatakan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut.

Asumsi dasar pendekatan teori ini adalah bahwa pengguna media bersifat aktif. Mereka menggunakan media karna memiliki tujuan tertentu yaitu memiliki sumber lain untuk memenuhi kebutuhannya, mereka berinisiatif mengaitkan kebutuhan dan pilihan media. Komsumsi media dapat memenuhi berbagai kebutuhan meskipun isi media tidak dapat digunakan untuk memprediksi pola gratifikasi secara tepat. Keaktifan khalayak ditandai dengan pilihan yang dibuat khalayak yang di latar belakang oleh alasan-alasan yang berbeda. Alasan-alsan yang dimaksud misalnya alasan untuk keluar dari masalah atau aktivitas rutin (*escape*) mencari informasi (*information seeking*), mencari hiburan (*entertainment*), membangun hubungan sosial (*social relationship*) dan membangun identitas pribadi (*personal identity*).¹⁶

¹⁵ Dewi Sadiyah, metode penelitian dakwah pendekatan kualitatif dan kuantitatif (bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015) hlm.41

¹⁶ Karman, “*Riset Penggunaan Media dan Perkembangannya Kini*” BPPKI Jakarta vol.17 no.1 (2013) hlm.103-121

Model U & G menunjukkan bahwa yang menjadi permasalahan utama bukanlah bagaimana media mengubah sikap dan perilaku khalayak, tetapi bagaimana memenuhi kebutuhan pribadi dan sosial khalayak. Sehingga bobotnya ialah pada khalayak yang aktif, sengaja menggunakan media untuk mencapai tujuan khusus.

Model ini memulai dengan lingkungan sosial (*social environment*) yang menentukan kebutuhan kita. Lingkungan sosial tersebut meliputi ciri-ciri afiliasi kelompok dan ciri kepribadian. Kebutuhan individual (*individual's needs*) dikategorisasikan sebagai kebutuhan kognitif (*cognitive needs*), kebutuhan afektif (*affective needs*), kebutuhan integrative personal (*personal integrative needs*), kebutuhan integratif sosial (*social integrative needs*), dan kebutuhan pelepasan (*escapist needs*). Penjelasannya adalah sebagai berikut:

1. Kebutuhan kognitif (*cognitive needs*)
Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan informasi, pengetahuan dan pemahaman mengenai lingkungan. Kebutuhan ini didasarkan pada hasrat untuk memahami dan menguasai lingkungan, juga memuaskan rasa penasaran kita dengan dorongan untuk penyelidikan kita.
2. Kebutuhan efektif (*effective needs*)
Kebutuhan ini berkaitan dengan pengetahuan pengalaman yang estetik, menyenangkan dan emosional.
3. Kebutuhan integratif personal (*personal integrative needs*)
Kebutuhan ini berkaitan dengan peneguhan kredibilitas, kepercayaan, stabilitas dan status individual. Hal tersebut diperoleh dari hasrat akan harga diri.
4. Kebutuhan integratif sosial (*social integrative needs*)
5. Kebutuhan yang berkaitan peneguhan kontak dengan keluarga, teman dan dunia. Hal tersebut didasarkan pada hasrat untuk berafiliasitas.
6. Kebutuhan pelepasan (*escapist needs*)
Kebutuhan yang berkaitan dengan upaya menghindar tekanan, ketegangan dan hasrat akan keanekaragam.

Inti teori U & G adalah khalayak pada dasarnya menggunakan media *games* berdasarkan pada motif tertentu. Media dianggap memenuhi motif khalayak. jika motif ini terpenuhi maka kebutuhan khalayak akan terpenuhi. Oleh karena itu, media yang mampu memenuhi kebutuhan khalayak disebut media efektif.

2. Teori Ketergantungan Media (*Dependency Media Theory*)

Teori ketergantungan pada awalnya diusulkan oleh Sandra Ball-Rokeach dan Mekvin DeFleur (1976). Teori ini merupakan pengabungan dari berbagai disiplin komunikasi. Teori ketergantungan mengintegrasikan berbagai perspektif: pertama, mengabungkan perspektif dari psikologi dengan bahan dari teori kategori sosial. Kedua, hal tersebut terintegrasi dalam perspektif sistem dengan unsur-unsur dari pendekatan kausal. Ketiga, menemukan unsur-unsur penelitian penggunaan dan gratifikasi dengan orang-orang dari tradisi efek media. Akhirnya, sebuah filosofi contextualist dimasukan kedalam teori, yang juga memiliki kekhawatiran tradisional dengan nisi pesan media dan pengaruhnya terhadap khalayak. penelitian yang dihasilkan oleh model ini adalah cenderung lebih deskriptif dari penjelasan atau prediksi.¹⁷

Dependency Theory (teori ketergantungan) dikembangkan oleh Sandra Ball Rokeach dan Melvin L DeFleur (1976), mereka memfokuskan perhatian pada kondisi struktural suatu masyarakat yang mengatur kecenderungan terjadinya suatu efek media massa. Teori ini pada dasarnya merupakan suatu pendekatan struktur sosial yang berangkat dari gagasan mengenai suatu sifat masyarakat modern (masyarakat massa), dimana media massa dapat di anggap sebagai sistem informasi yang memiliki peran penting dalam proses pemeliharaan, perubahan, dan konflik pada tatanan masyarakat, kelompok atau individu dalam aktivitas sosial.

Dependency theory (teori ketergantungan) berasumsi bahwa semakin seseorang menggantungkan kebutuhannya untuk dipenuhi oleh penggunaan media, semakin penting peran media dalam hidup orang tersebut, sehingga media akan semakin

¹⁷ Mohd. Rafiq, “*Dependency Theori (Melvin L. DeFleur dan Sandra Ball Rokeach)*”, jurnal Hikmah vol.VI no. 1 (2012), hlm.5.

memiliki pengaruh kepada orang tersebut. Dari perspektif sosial makroskopik, jika semakin banyak orang bergantung pada media, institusi media akan mengalami perubahan, pengaruh media keseluruhan akan muncul, dan peran media di tengah-tengah masyarakat akan menjadi lebih besar. Oleh karena itu, seharusnya ada hubungan langsung antara jumlah ketergantungan secara umum dengan tingkat pengaruh atau kekuatan media di setiap waktu. Melvin DeFleur dan Sandra Ball Rokeach memberikan penjelasan yang lebih utuh kedalam beberapa pernyataan. pertama, dasar pengaruh media terletak pada hubungan antara sistem sosial yang lebih besar, peranan media di dalam system tersebut dan hubungan khalayak dengan media. Efek terjadi bukan karena semua media berkuasa atau sumber yang kuat mendorong kejadian tersebut, tetapi karena media bekerja dengan cara tertentu untuk memenuhi keinginan tertentu dan kebutuhan khalayak. kedua, derajat ketergantungan khalayak terhadap informasi media adalah variable kunci dalam memenuhi kapan dan bagaimana peran media mengubah keyakinan, perasaan atau perilaku khalayak. kejadian dan bentuk efek media akhirnya bergantung pada khalayak serta berhubungan dengan seberapa penting sebuah medium atau pesan tertentu terhadap mereka.

Penggunaan media oleh orang-orang menentukan pengaruh media. jika kita tergantung pada banyak sumber selain media untuk mendapatkan informasi mengenai suatu peristiwa, maka peranan media lebih sedikit dari pada jika kita bergantung sepenuhnya pada sumber media yang sedikit. Ketiga dalam masyarakat industri, kita menjadi semakin bergantung pada media (a) untuk memenuhi dunia sosial (b) untuk bertindak dengan benar dan efektif di dalam msyarakat, serta (c) untuk fantasi dan pelarian. Ketika dunia semakin rumit dan berubah semakin cepat, memahami dan mengerti respon terbaik yang bisa kita berikan serta membantu kita memahami dan mengerti respon terbaik yang bis akita berikan serta membantu kita untuk santai dan bertahan, tetapi juga kita pada akhirnya tahu Sebagian besar dunia melalui media tersebut. Teman-teman dan keluarga barang kali tidak tahu banyak mengenai apa yang terjadi di dunia sosial yang lebih besar kecuali dari apa yang meraka pelajari di

media. Perhaitakan mengenai penekanan pemaknaan dalam pernyataan ini. Ketika kita menggunakan media untuk memaknai dunia sosial, maka kita mengizinkan media membentuk pengharapan kita. Terakhir yang keempat, “semakin besar kebutuhan sehingga semakin besar ketergantungan, semakin besar kemungkinan” bahwa media dan pesan yang mereka produksi akan memiliki efek. tidak semua orang akan dipengaruhi secara sama oleh media, mereka yang memiliki kebutuhan yang lebih, yang lebih bergantung pada media, akan paling berpengaruh¹⁸.

Teori ketergantungan mengusulkan hubungan yang integral antara penonton, media dan sistem sosial yang lebih luas. Teori ini memprediksi bahwa anda tergantung pada informasi media untuk memenuhi kebutuhan tertentu dan mencapai tujuan tertentu.

Walaupun telah banyak kajian yang dilakukan untuk menjelaskan pengaruh akibat peningkatan menggunakan media *games* dan permainan menjadi trend dikalangan remaja yang sering dimainkan, namun sedikit sekali kajian yang menggunakan teori ini sebagai kerangka untuk meneliti bagaimana *games* telah menjadi satu kebutuhan dalam kehidupan seseorang khususnya mereka yang berusia remaja.

Ball-Rokeach telah mengidentifikasi tiga dimensi motivasi individu dan mendefinisikan ketergantungan sebagai hubungan dimana usaha individu untuk mencapai tujuan mereka tergantung kepada media tersebut. Tujuan-tujuan ini berkaitan dengan penggunaan media serta aspek-aspek lain dalam masyarakat. Setiap tujuan ini dikategorikan dalam dua dimensi yaitu sosial dan diri. Kebutuhan diri merujuk pada penggunaan media untuk bersantai dan bermain, sedangkan kebutuhan sosial melibatkan proses interaksi yang terjadi di media.¹⁹

Teori ini sangat mencolok di era saat ini, dimana tiap individu atau kelompok sudah mulai tergantung pada media yang ada. Banyak dari mereka yang akhirnya

¹⁸ Mohn Rafiq, “*Dependency Theory (Melvin L. DeFleur dan Sandra Ball Rokeach)*”, hlm.6

¹⁹ Runyeni, Evawani Elysa Lubis dan Nita Rimayanti, “*Ketergantungan Media Online di Kalangan Mahasiswa Universitas Riau*”. *Jurnal Komunikasi dan Bisnis*. Vol. 3 no.1 (2017), hlm.47.

memiliki ketergantungan pada media baik positif maupun secara negatif.²⁰ penelitian ini menggunakan teori sistem ketergantungan media ini untuk meneliti pengaruh *games* terhadap perilaku remaja. Contohnya pada era ini banyak anak remaja atau generasi muda ketergantungan pada media *game* serta kecanduan pada media untuk memenuhi sebuah kepuasan bermain dan keinginan menjadi pemain *game* professional tersebut sehingga hal ini menjadi salah studi kasus dikalangan anak remaja saat ini. Khususnya di daerah lingkungan maung Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang.

3. Teori Fungsi Manajemen

Menurut Teori manajemen yang dibawa Henri Fayol antara lain pentingnya planning, pengorganisasian, kepemimpinan, dan kontroling²¹.

a. Tahktit (Perencanaan Dakwah)

Tahktit (perencanaan Dakwah) Cara paling umum untuk memilih atau membuat target hierarkis dan memutuskan metodologi, pengaturan, proyek, program, metodologi, teknik, kerangka kerja, rencana keuangan, dan prinsip-prinsip penting untuk mencapai tujuan tersebut dikenal sebagai takhtith (mengatur), dalam beberapa kasus dikenal sebagai istilah (mengatur) dalam bahasa Inggris. Karena setiap definisi kegiatan hierarkis harus dimulai dengan mengatur untuk mendapatkan hasil yang layak dan mahir.

Dalam pengambilan keputusan harus dilakukan selama tahap perencanaan karena segala sesuatu yang jelas dan terarah sejak awal niscaya akan memudahkan dalam melaksanakan kegiatan, memastikan bahwa semua jenis kegiatan berfungsi dengan lancar. Proses pengambilan keputusan tentang bagaimana melaksanakan tanggung jawab utama organisasi dikenal sebagai perencanaan. Perencanaan pada

²⁰ Teuku Romy Syaputra dan Amsal Amri, "Pengaruh Game online Terhadap Perilaku komunikasi Remaja". *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah Kualah Banda Aceh vol.3 no.1 (2018)*, hlm.4

²¹[Teori Manajemen Beserta Dengan Definisi Menurut Para Ahli \(Inspired2write.Com\)](https://www.inspired2write.com/teori-manajemen-beserta-dengan-definisi-menurut-para-ahli/)

dasarnya adalah membuat keputusan untuk memprediksi apa yang akan terjadi di masa depan²².

Penjadwalan waktu, lokasi, biaya, fasilitas, dan aspek lain dari tindakan dakwah. Perencanaan secara alamiah merupakan bagian dari sunnatullah karena Allah menciptakan alam semesta dengan hak dan dengan perencanaan yang matang dan tujuan yang jelas. Sebagaimana Allah swt. Menyatakan dalam QS. Al-shad/38:27

وَمَا خَلَقْنَا السَّمَاءَ وَالْأَرْضَ وَمَا بَيْنَهُمَا بَطْلًا ذَلِكُمْ ظَنُّ الَّذِينَ كَفَرُوا فَوَيْلٌ لِلَّذِينَ كَفَرُوا مِنَ النَّارِ ۚ ٢٧

Terjemahannya:

Dan Kami tidak menciptakan langit dan bumi dan apa yang ada antara keduanya tanpa hikmah. Yang demikian itu adalah anggapan orang-orang kafir, maka celakalah orang-orang kafir itu karena mereka akan masuk neraka.²³

Manusia adalah makhluk sosial yang terikat untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Manusia adalah makhluk yang cepat beradaptasi dengan lingkungannya, dan proses di mana mereka berinteraksi memerlukan adaptasi. Akibatnya, Manusia memandang lingkungan tidak hanya sebagai tempat tinggal tetapi juga sebagai teman dalam hidupnya. Lagi pula, jika tidak ada lingkungan atau lingkungan alam di sekitarnya, maka manusia tidak dapat hidup.²⁴

b. *Al Thanzim* (Pengorganisasian)

Tanzim (pengorganisasian) atau dalam istilah bahasa Inggris disebut (koordinasi). Dalam arti lain, beres adalah seluruh pertemuan individu, perangkat, tugas, kewajiban dan ahli sehingga dapat membuat asosiasi yang dapat dipindahkan sebagai unit untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Sesuai sudut pandang Islam, itu bukan hanya kompartemen; sebaliknya, ini menekankan bagaimana pekerjaan harus dimungkinkan dengan nyaman, efisien, dan sengaja²⁵.

²²I' anatur Thoifah, *Manajemen Dakwah (Sejarah Dan Konsep)*, April 2015, h.26

²³ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Al-Karim: Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Pustaka Jaya Ilmu)

²⁴Ani Sri Rahayu, *ISBD Prespektif Baru Membangun Kesadaran Global Melalui Revolusi Mental*. Cetakan Pertama, November 2016, h.160

²⁵Muhammad Munir Dan Wahyu Ilahi, *Manajemen Dakwah* (Jakarta: Prenada Media 2019), h.117

Maka dari itu setelah melakukan suatu perencanaan, langkah yang harus ditempuh selanjutnya dalam pencapaian tujuan organisasi adalah mengorganisir. Mengorganisir segala sumber daya untuk diarahkan guna menggerakkan roda organisasi pada tujuan yang telah rencanakan. Allah swt. telah mengilustrasikan dalam QS. Al-Shaff/61:4

إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الَّذِينَ يُقَاتِلُونَ فِي سَبِيلِهِ صَفًا كَانَتْهُمْ بُنْيَانٌ مَّرْصُوصًا ۚ

Terjemahannya:

Sesungguhnya Allah menyukai orang yang berperang di jalan-Nya dalam barisan yang teratur seakan-akan mereka seperti suatu bangunan yang tersusun kokoh.²⁶

Dari ayat diatas sangat jelas dikatakan bahwa Allah swt, menyukai orang-orang yang berjuang di jalan Allah yang diibaratkan mereka satu bangunan yang tegak dan kokoh dimana bangunan akan dikatakan hancur apabila bangunan tersebut sudah tidak Nampak lagi atau rata dengan tanah. Begitupun dengan mereka yang berjuang di jalan Allah swt tidak mengenal kata menang sepihak karena selama raga masih menghembuskan nafas maka disana masih ada kemenangan. Begitupula yang dimaksud dalam pengorganisasian bekerjasama untuk mencapai satu tujuan bersama.

c. *Tawjih* (Penggerakan Dakwah)

Tawjih Mobilisasi merupakan tahapan inti dari suatu proses kegiatan karena disinilah semua keputusan yang telah dirumuskan dan dikelompokkan sesuai dengan arahan dan tugas masing-masing akan dilaksanakan. Mobilisasi merupakan tahap dimana setiap individu akan termotivasi dalam menjalankan aktivitasnya sehingga dapat bekerja sama dengan baik dan bertanggung jawab atas tugas-tugas yang telah dipercayakan kepada mereka.

Seluruh proses memberikan motivasi kerja kepada bawahan sedemikian rupa sehingga mereka dapat bekerja dengan jujur untuk mencapai tujuan organisasi dengan cara yang efisien dan hemat biaya adalah definisi gerakan.²⁷

²⁶ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Al-Karim: Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Pustaka Jaya Ilmu)

d. *Riqobah* (Pengendalian dan evaluasi)

George R. Terry menjelaskan bahwa pengendalian merupakan upaya untuk menyelidiki kegiatan yang telah terjadi dan akan berlangsung. Mempertahankan organisasi memerlukan penawaran, tanggapan, dan evaluasi mengenai kegiatannya. tetap eksis, sehingga kebutuhan akan evaluasi dan pengawasan sangat dibutuhkan dalam suatu organisasi.²⁸

Pada tahapan ini yakni tahap pengendalian terhadap SDM, yang dimana akan dilakukan pengontrolan pada setiap individu yang sedang melaksanakan tugasnya apakah benar pada jalur masing-masing dalam artian mereka melakukan sesuai dengan apa yang menjadi tugas mereka dari awal atau tidak karena tahapan ini merupakan tahapan puncak dari beberapa tahapan sebelumnya. Setelah melakukan pengendalian atau *controlling* hal yang harus dilakukan selanjutnya ialah evaluasi. Evaluasi sangat penting dilakukan setelah melalui semua tahapan pada fungsi Manajemen karena hal ini akan membantu kita untuk mengetahui segala kekurangan, kesalahan yang terjadi pada proses kegiatan yang kita lakukan sehingga dapat diminimalisir kesalahan-kesalahan yang terjadi bahkan tidak terulang lagi dikemudian hari.

Pada proses pengendalian dan evaluasi tidak ada kata yang lebih tepat kecuali perbaikan dan kebaikan. Perbaikan yang berlangsung secara berkesinambungan (*continuous improvement*).

Hal ini sangat penting untuk dilakukan agar kesalahan yang telah terjadi dapat kita evaluasi dikemudian hari bahkan dapat menghindarinya sehingga tidak terjadi kesalahan yang sama sebagaimana kalimat yang peneliti pernah baca bahwa di sekolah kita akan belajar lalu di uji, sedangkan dalam kehidupan kita akan di uji untuk kemudian dapat kita ambil pelajaran dari ujian tersebut. Sebagaimana yang dijelaskan dalam QS. Al-Mujadalah/58:7

²⁷Muhammad Munir Dan Wahyu Ilahi, *Manajemen Dakwah* (Jakarta: Prenada Media 2019), h.139

²⁸George R Terry, *Dasar-Dasar Manajemen*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013, h.166

أَلَمْ تَرَ أَنَّ اللَّهَ يَعْلَمُ مَا فِي السَّمُوتِ وَمَا فِي الْأَرْضِ مَا يَكُونُ مِنْ نَجْوَى ثَلَاثَةٍ إِلَّا هُوَ رَابِعُهُمْ وَلَا حَمْسَةٍ إِلَّا هُوَ سَادِسُهُمْ وَلَا أَدْنَى مِنْ ذَلِكَ وَلَا أَكْثَرَ إِلَّا هُوَ مَعَهُمْ أَيْنَ مَا كَانُوا ثُمَّ يُنَبِّئُهُمْ بِمَا عَمِلُوا يَوْمَ الْقِيَامَةِ إِنَّ اللَّهَ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ

٧

Terjemahannya:

Tidakkah kamu perhatikan, bahwa sesungguhnya Allah mengetahui apa yang ada di langit dan di bumi? Tiada pembicaraan rahasia antara tiga orang, melainkan Dialah keempatnya. Dan tiada (pembicaraan antara) lima orang, melainkan Dialah keenamnya. Dan tiada (pula) pembicaraan antara jumlah yang kurang dari itu atau lebih banyak, melainkan Dia berada bersama mereka di manapun mereka berada. Kemudian Dia akan memberitahukan kepada mereka pada hari kiamat apa yang telah mereka kerjakan. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui segala sesuatu.²⁹

Dari ayat ini dijelaskan secara tegas bahwa segala perbuatan manusia tidak terhindar dari pengawasan Allah swt. bahkan niat yang diucapkan dalam hati manusiapun juga terdengar olehnya akan tetapi, manusia terkadang melupakan hal demikian dan bertingkah laku seolah-olah Allah tidak mengetahui apa yang ia kerjakan. Padahal pada peristiwa inilah manusia diuji keimanan dan ketakwaannya apakah ia termasuk hamba Allah swt. yang taat atau yang ingkar/kufur.

Sehingga dalam melaksanakan penerapan fungsi Manajemen pada tahap pengendalian atau *controlling* ini, jika dengan manusia saja kita ingkar atau berani berbuat curang maka bagaimana dengan urusan kita kepada Allah yang keberadaannya memang pada dasarnya tidak bisa kita temui bahkan melihat-Nya saja tidak mungkin.

C. Kerangka Konseptual

Untuk memudahkan pembaca dalam memahami maksud dari penelitian ini dan akhirnya dapat memberikan gambaran tentang arah dari penelitian yang penulis maksud, maka penulis akan menguraikan beberapa pengertian yang dianggap perlu.

1. Pengertian Game online dan Permainan

²⁹ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Al-Karim: Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Pustaka Jaya Ilmu)

Game online adalah permainan yang bisa dimainkan dimana ribuan bahkan ratusan orang melalui layanan internet adalah waktu yang sama. *Game online* juga merupakan suatu sarana bermain secara online yang berhubungan langsung dengan sambungan internet yang dapat dimainkan oleh beberapa orang secara bersamaan walaupun saling berjauhan. Dimana mesin-mesin yang dimainkan pemain dihubungkan oleh internet.³⁰ Dari beberapa penjelasan dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah suatu permainan yang memerlukan koneksi internet untuk memaikannya.

Permainan merupakan gejala umum yang terjadi di dunia hewan maupun manusia. Permainan tidak mengenal lingkungan dan stratifikasi sosial, bisa hinggap di masyarakat kecil pedesaan maupun konglomerat perkotaan, disenangi anak-anak, pemuda maupun orang dewasa. Permainan merupakan kesibukan yang ditemukan oleh sendiri, tidak ada unsur paksaan, desakan atau perintah dan tidak mempunyai tujuan tertentu.³¹ Sebagaimana dalam Q.S. At-Tahrim/66:6:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ
غِلَاطٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ (٦)

Terjemahannya:

“Wahai orang-orang yang beriman! peliharalah dirimu dan keluargamu dengan mentaati perintah Allah dan menjauhi larangan-Nya dari api neraka, yakni dari murka Allah yang menyebabkan kamu diseret ke dalam neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; ada manusia yang dibakar dan ada manusia yang menjadi bahan bakar; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar dan keras, yang tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang dia perintahkan kepada mereka sehingga tidak ada malaikat yang bisa disogok untuk mengurangi atau meringankan hukuman; dan mereka patuh dan disiplin selalu mengerjakan apa yang diperintahkan Allah kepada mereka.”³²

³⁰ Ernest Adam, *Fundamentals of game design, 2nd edition*, (Barkeley:New Rider, 2010) hlm. 591.

³¹ kak Andang Ismail, *Education Games*, (Yogyakarta: Pro-u Media, 2012) hlm.17.

³²Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Al-Karim: Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Pustaka Jaya Ilmu)

Permainan adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

1. Islam dalam Bermain

Islam adalah agama yang *realistis*. Manusia berinteraksi dengan manusia lain atas dasar fitra, mereka kadang kala merasa bosan dan jenuh. Sebab itu selalu membutuhkan kesempatan istirahat dan waktu luang untuk bermain. Sesuai dengan riwayat yang *shohih* Rasulullah Saw, pernah beradu kecepatan dengan *ummul mukminin* Aisyah RA, disamping itu beliau sering kali membiarkan anak-anak muda bermain anak panah dan tombak disekitaran Masjid Nabawi.³³ Bermain merupakan sesuatu yang sangat menyenangkan tetapi semua ada waktunya sehingga kita sebagai manusia tidak lupa waktu akan tanggung jawab yang sesungguhnya.

2. Intensitas Bermain *Game online*

Intensitas adalah suatu sifat kuantitatif dari suatu penginderaan, yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya³⁴. Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang. Sedangkan *game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan internet.

Adapun aspek-aspek intensitas *game online* adalah sebagai berikut:

a. Frekuensi

Frekuensi merujuk pada tingkatan atau seberapa sering subjek bermain *game online*. Ketika anak atau remaja bermain *game online* dengan frekuensi 4-5 kali dalam seminggu hal ini dapat mengakibatkan banyak waktu yang dipakai untuk bermain saja, sehingga tidak melakukan kegiatan serta aktifitas yang lain dan menyebabkan anak tidak mendapatkan pengetahuan.

b. Lama Mengakses

³³ usamah husain AL-Ajhuri, 2009. *Fakir Wal-ab Wattasil*, terjemahan Sugeng Hariadi, hlm.6

³⁴ J.P Chaplain, Kamus Lengkap Psikologi (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011) hlm. 254

Aspek ini mempunyai arti penting karena berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online* dengan waktu ≥ 3 jam perhari hal ini akan membuat anak atau menganggap bahwa game online lebih penting dari pada hal yang lain, seperti melakukan aktifitas belajar.³⁵

2. Dampak Game online dalam Kehidupa Masyarakat

a. Secara Sosial

Hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan hanya di *game online* saja, sehingga membuat para pecandu *game online* jadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata. Keterampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain. Perilaku jadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang kita lihat dan mainkan di *game online*.

b. Secara Psikis

Pikiran terus menerus memikirkan game yang sedang dimainkan. Jadi sulit konsentrasi terhadap studi, pekerjaan, atau menghindari pekerjaan. Membuat anak-anak atau remaja jadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal yang terjadi di sekeliling mereka. Melakukan apapun demi bisa bermain *game online*, seperti berbohong, mencuri uang. Terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan komputer atau *handphone* membuat anak-anak atau remaja jadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata.

c. Secara Fisik

Terkena paparan cahaya radiasi komputer atau *handphone* dapat merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung menurun akibat begadang 24 jam bermain *game online*. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan main. Berat badan menurun karena lupa makan, atau bisa juga bertambah karena banyak ngemil dan kurang olahraga. Mudah lelah ketika

³⁵ kompasiana lifestyle, "website kompasiana pengaruh game bagi pemuda atau remaja," situs resmi kompasiana. <http://lifestyle.kompasiana.com/catatan/201207/26/pengaruh-game-bagi-pemuda-atau-remaja> (28 april 2018)

melakukan aktivitas fisik, kesehatan tubuh menurun akibat kurang olahraga serta berakibat pada kematian.

Menurut Aqila Smart, mengemukakan bahwa ada 5 dampak negatif game online, antara lain:³⁶

1. Merusak mata dan menimbulkan kelelahan

Biasanya, jarak normal yang harus dilakukan orang dari depan televisi adalah sekitar 1 m lebih, sedangkan anak-anak akan terasa tidak puas saat mereka sedang bermain game dengan jarak segitu apalagi saat bermain *game* mereka sampai melakukannya dalam waktu yang tidak sebentar alias lama. Hal tersebut juga menimbulkan efek negatif lainnya, tidak hanya dapat merusak penglihatan, tapi juga membuat anak atau remaja menjadi terlena karena keasyikan apalagi ada perasaan tanggung dalam diri mereka saat mereka sudah terlanjur bermain *game*. Dengan begitu mereka melupakan waktu untuk mandi, makan, bahkan sampai lupa mengerjakan pekerjaan yang lainnya.

2. Membuat anak atau remaja malas belajar

Bermain adalah salah satu yang paling menyenangkan terutama bagi anak-anak. Bila dibiarkan anak maupun remaja untuk bermain *game* tanpa terkendali, tentu anak maupun remaja akan menjadi orang yang mulai malas.

3. Mengajarkan kekerasan

Biasanya, anak-anak maupun remaja akan memilih permainan yang memiliki tingkatan kekerasan yang tinggi, seperti *game action* dan lain sebagainya yang bisa saja justru akan memberikan contoh dan dampak yang negatif pada diri anak maupun remaja. Anak akan cenderung menirukan setiap kejadian dan tingkah laku dari aktor dalam *game* mereka tersebut sehingga dapat membuat anak maupun remaja untuk melakukan kekerasan yang mungkin secara tidak sengaja dilakukan oleh anak maupun remaja tersebut.

4. Berpeluang mengajarkan judi

³⁶ Aqila Smart, Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game, (Jogjakarta: APlus Books, 2010), hlm. 45-47

Biasanya orang saat “*nge-game*” tidak lepas dari taruhan. Mulai dari taruhan yang kecil dan tidak menggunakan uang karena untuk mendapatkan sensasi lain dari bermain *game*. Apalagi, *game* tersebut merupakan salah satu *game* pertarungan. Mulai dari taruhan yang kecil tersebut jika dibiarkan terus-menerus tanpa adanya pengawasan dari diri sendiri akan berakibat buruk dan anak maupun remaja bisa kebablasan dengan perjudian besar.

5. Beresiko kecanduan

Dalam masa ini segala sesuatunya yang terjadi adalah kegiatan yang belum menimbulkan kerusakan serius meskipun sebagian orang sudah terlihat adanya gejala kecanduan. Namun pada penelitian terbaru pada usia awal belasan tahun menemukan hampir sepertiganya *game* setiap harinya dan yang lebih mengkhawatirkan lagi, yaitu sekitar 7% bermain *game* sekitar 30 menit. Menanggapi hal tersebut, Griffiths mengatakan betapa besar dampak pada jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang sekitar 30 jam per minggu tersebut pada perkembangan pendidikan, kesehatan, dan sosial anak dan remaja.

d. Secara Agama

Islam mewajibkan kepada umatnya untuk mengabdikan seluruh hidupnya hanya untuk beribadah kepada Allah Swt., Islam juga memerintahkan umatnya agar melaksanakan perintah Allah dengan segenap potensi yang dimiliki. Tetapi, Islam adalah agama fitrah, yakni sangat memahami fitrah manusia yang dapat merasakan kejenuhan dan kebosanan. Dalam agama bahwa bermain *game* online itu diharamkan karena bermain sampai melupakan kewajiban seperti: salat, puasa, kerja, amanah dan lainnya. Permainan membuat nafsu tidak terkendali atau sampai melakukan hal keji, permainan mengajarkan unsur berbahaya atau maksiat kepada akhlak secara muslim seperti terdapat kata-kata cacian/hinaan. Permainan yang bias mengakibatkan bermusuhan dan memutus silaturahmi.

Sehingga dapat menimbulkan efek akibat bermain *game* secara berlebihan seperti ketika bermain *game* seseorang mudah lupa waktu sehingga melalaikan aktivitas

sehari-hari, menemui sakit kepala, menurunnya interaksi social kepada orang lain, meningkatkan kecenderungan berbuat kekerasan, dan memicu kecanduan bermain *game*.

e. Secara Komunikasi

Munculnya permainan *Game online* ini sehingga menimbulkan beberapa dampak pada remaja sekarang ini, dimana pada saat bermain remaja sering mengeluarkan kata-kata yang tidak menyenangkan untuk didengar. Seperti kata anjing, kampret, dan masih banyak lagi. Sehingga komunikasi remaja bahkan orang dewasa pun sekarang sangat minim dikarenakan adanya permainan *game online* ini yang menimbulkan komunikasi sudah tidak terjalin dengan baik ketika seseorang saling berkomunikasi karena adanya dampak pada *game* tersebut.

f. Aktivitas Ibadah

1. Defenisi Ibadah

Ibadah sendiri secara umum dapat dipahami sebagai wujud penghambaan diri seorsng makhluk kepada sang Khaliq. Penghambaan itu lebih didasari pada perasaan syukur atas semua nikmat yang telah dikaruniakan oleh Allah padanya serta untuk memperoleh kerhidaannya dengan menjalankan titahnya sebagai Rabbul'Alamin.³⁷

Ibadah secara etimologi bererti melayani, patuh, tunduk. Sedangkan menurut terminologi adalah sebutan yang mencakup seluruh apa yang dicintai dan diridhai allah. Baik berupa ucapan atau perbuatan, yang zhahir maupun yang bathin.³⁸

2. Fakor-faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Ibadah

Faktor yang memengaruhi aktivitas belajar diantaranya adalah:

- a. Lingkungan Keluarga, di lingkungan keluarga seorang anak pertama kali mengenal pendidikan dan perkembangan kepribadiannya. Untuk mengembangkan kepribadian itu hendaklah orang tua dapat menciptakan

³⁷ Sahriansyah "Ibadah dan Akhlak" (Banjar masin, IAIN ANTASARI PRESS 2014) hlm.1

³⁸ Amin syukur, "Pengatar Studi Islam", (Semarang: CV. Bima Sakti, 2003), hlm.80

situasi keluarga yang bernafaskan agama. Apabila dalam kehidupan sehari-hari anak selalu berhadapan dengan kebiasaan-kebiasaan beragama yang baik, maka kebiasaan itu akan melekat pada diri anak, karena pada dasarnya semenjak lahir fitrah agama itu telah ada. Bahkan lebih jauh, dapat dikatakan bahwa kepercayaannya kepada Tuhan atau keyakinan beragamanya akan sangat dipengaruhi oleh suasana hubungan dalam keluarga waktu kecil itu.³⁹

- b. Lingkungan pendidikan, adalah lembaga pendidikan yang sangat penting sesudah keluarga. Pada waktu anak menginjak umur 6 atau 7 tahun perkembangan intelektual daya pikir telah meningkat sedemikian rupa, Pada saat ini anak telah cukup matang belajar di sekolah dan memang sekolah telah di atur sedemikian rupa dan mampu melaksanakan tugas-tugas pendidikan. Sikap seorang guru, kepribadiannya, cara bergaul dengan sesama guru, dengan keluarga dan masyarakat merupakan figur bagi anak. Dengan demikian apabila kondisi sekolah memberikan angin segar bagi anak dengan kebiasaan yang baik maka akan membawa pengaruh yang baik bagi Pembinaan aktivitas ibadah anak.
- c. Lingkungan masyarakat, sebagai -makhluk hidup kita tidak bisa terlepas dari masyarakat. Semakin kita dekat dengan masyarakat maka semakin dalam pengaruhnya, apabila perilaku pada masyarakat tersebut menuju pada norma-norma yang ada (kebaikan) maka anak-anak akan mengikuti langkah-langkah mereka, begitu pula sebaliknya apabila kondisi pada masyarakat tidak mendukung terbentuknya perilaku anak sesuai norma kebaikan, maka anakpun akan mengikuti langkah mereka. Masyarakat mempunyai pengaruh besar dalam mem berikan arah terhadap pendidikan anak, terutama para pemimpin masyarakat atau penguasa yang ada didalamnya.

³⁹ Daradjat, Zakiah, "Pembinaan Remaja (Jakarta: Bulan Bintang1976).

- d. Lingkungan keagamaan, baik lembaga-lembaga pendidikan keagamaan, rumah-rumah ibadah (mushalla dan masjid) maupun kegiatan-kegiatan keagamaan seperti pengajian, pertemuan-pertemuan keagamaan sangat penting peranannya dalam pembinaan aktifitas ibadah anak. Karena pengalaman yang dilihat melalui penglihatan dan pendengaran tentang rumah ibadah dan kegiatan yang dilakukan akan membuat hati anak selalu dekat dengan agama dan dengan sendirinya sikapnya terhadap agama menjadi positif. Anak akan berperilaku baik, memiliki rasa percaya dan takut kepada Allah, serta dalam melaksanakan segala sesuatu disesuaikan dengan ajaran-ajaran agama yang dianutnya. Kebiasaan-kebiasaan yang baik itu perlu ditanamkan sejak dini mulai dari keluarga sampai pada masyarakat, di mana hal tersebut diharapkan dapat membawa pengaruh yang positif bagi aktivitas ibadah anak.

3. Konsep Manajemen

Konsep manajemen telah berkembang sejak berabad-abad yang lalu, apabila dikaitkan dalam konteks upaya kerjasama dalam suatu kelompok masyarakat untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Manajemen adalah proses yang melibatkan perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian orang dan sumber daya organisasi lainnya untuk mencapai tujuan organisasi. Dengan mempertimbangkan hal ini, dimungkinkan untuk menarik kesimpulan bahwa manajemen pada dasarnya adalah seni atau proses menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan pencapaian tujuan.⁴⁰

Sedangkan dalam bahasa Arab disebut dengan *idarrah*, yang diambil dari perkataan *adartasysyai'a* atau perkataan *adarta bihi*. H. Malayu, Hasibuan mengemukakan bahwa Manajemen adalah ilmu dan seni mengatur proses

⁴⁰Ernie Tisnawati Sule & Kurniawan Saefullah, “*Pengantar Manajemen*” (Cetakan Ke-2, Maret 2016) h.6

pemanfaatan sumber daya manusia dan sumber-sumber lainnya secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan tertentu.⁴¹

Dalam Islam, manajemen dipandang sebagai perwujudan amal shaleh yang harus bertitik tolak dari niat baik. Niat baik tersebut akan memunculkan motivasi untuk mencapai hasil yang baik demi kesejahteraan bersama. Paling tidak, ada empat landasan untuk mengembangkan manajemen menurut pandangan Islam, yaitu kebenaran, kejujuran, keterbukaan, dan keahlian. Seorang manajer harus memiliki empat sifat utama itu agar manajemen yang dijalankannya mendapatkan hasil yang maksimal.

Manajemen Islami memandang manajemen sebagai objek yang sangat berbeda dibanding konvensional. Dalam manajemen konvensional manusia dipandang sebagai makhluk ekonomi, sedangkan dalam Islam manusia merupakan makhluk spiritual, yang mengakui kebutuhan baik material (ekonomi) maupun immaterial.⁴²

Dalam Al-Qur'an ditemukan kata tadbir. Tadbir adalah bentuk masdar dari kata kerja dabbara, yudabbiru, tadbiran. Tadbir berarti penertiban, pengaturan, pengurusan, perencanaan dan persiapan. Adapun ayat dalam Al-Qur'an yang menjelaskan tentang manajemen yaitu pada Q.S Al-Sajadah/ 32:5

يُدَبِّرُ الْأَمْرَ مِنَ السَّمَاءِ إِلَى الْأَرْضِ ثُمَّ يَعْرُجُ إِلَيْهِ فِي يَوْمٍ كَانَ مِقْدَارُهُ أَلْفَ سَنَةٍ مِمَّا تَعُدُّونَ ۝

Terjemahannya:

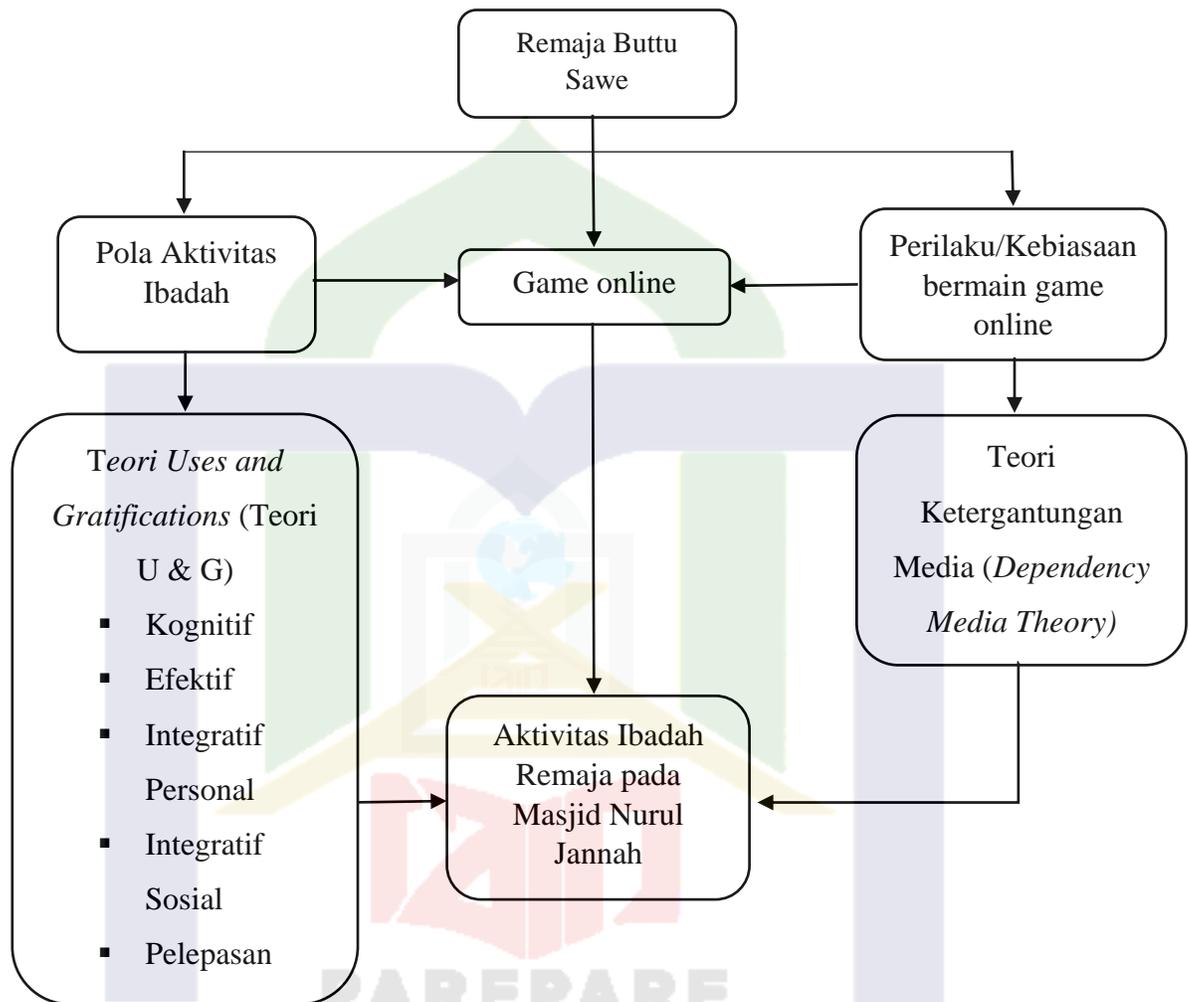
Dia mengatur urusan dari langit ke bumi, kemudian (urusan) itu naik kepada-Nya dalam satu hari yang kadarnya adalah seribu tahun menurut perhitunganmu.⁴³

⁴¹H. Malayu S.P. Hasibuan, "Manajemen: Dasar, Pengertian, Dan Masalah", (Cet. I; Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h.2.

⁴²Ridwan Amin, "Menggagas Manajemen Syariah: Teori Dan Praktik The Celestial Management", (Jakarta: Salemba Empat, 2010), h. 66.

⁴³Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Al-Karim: Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Pustaka Jaya Ilmu)

D. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Bagan Kerangka pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam sebuah penelitian diperlukan metode penelitian untuk mendapatkan data yang akurat. Metode adalah teknik prosedur yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data yang berkaitan dengan permasalahan penelitian atau hipotesis.⁴⁴

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif deskriptif, yaitu rencana dan struktur penyelidikan untuk memperoleh jawaban atas pertanyaan peneliti berupa data deskriptif yang diperoleh dari hasil interview atau wawancara. Penelitian kualitatif merupakan salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati.⁴⁵ Penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif adalah penelitian untuk menggambarkan secara jelas dan sekuensial terhadap pertanyaan penelitian yang telah ditentukan sebelum para peneliti terjun ke lapangan dengan tujuan untuk memperkuat prediksi terhadap suatu gejala yang berlaku atas dasar data yang diperoleh di lapangan.⁴⁶

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi penelitian

Dalam penelitian ini penulis terjun langsung ke lokasi penelitian. Dimana penelitian ini dilaksanakan di Desa Maung Buttu Sawe Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang, yang mana di desa tersebut remaja aktif bermain game online sehingga mengabaikan aktivitas ibadah yang ada di Masjid Nurul Jannah Maung.

⁴⁴ Samiaji Saroso, *Penelitian Kualitatif, Dasar-dasar (Cat. I; Jakarta:PT.Indeks 2012)* hlm.5

⁴⁵ Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008)*, hlm.1

⁴⁶ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Prakteknya (Cet. II; Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004)*, hlm.14.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan kurang lebih selama dua bulan lamanya disesuaikan dengan kebutuhan penelitian, penelitian disesuaikan dan mengacu pada kalender akademik sekolah atau Pendidikan.

3. Fokus Penelitian

Fokus penelitian sebagai hal-hal yang ingin dicari jawabannya melalui penelitian.⁴⁷ Fokus penelitian yaitu pemusatan konsentrasi terhadap tujuan penelitian yang sedang dilakukan. Fokus penelitian dalam penelitian ini terfokus pada pembahasan terkait *game online* Terhadap Remaja dalam melaksanakan ibadah di Masjid Nurul Jannah. fokus yang kedua ialah berfokus pada bagaimana dampak yang dihasilkan dari game online tersebut.

C. Jenis dan Sumber Data

Menurut Lofland, sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain.⁴⁸

Adapun sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumbernya, diamati dan dicatat untuk pertama kalinya.⁴⁹ Data primer dalam penelitian ini diperoleh langsung dari lapangan, baik berupa observasi maupun hasil wawancara, diantaranya tokoh agama, remaja dan orang tua remaja.

2. Data Sekunder

⁴⁷ Bagong Suryanto dan Sutinag, *Metode Penelitian Sosial* (Jakarta: Kencana, 2005), hlm.170

⁴⁸ Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*. (Cet.I, Jakarta: PT rineka cipta,2008), hlm.169.

⁴⁹ Marzuki, *Metodologi Riset* (Yogyakarta: PT. Hanindita Offset, 1983), hlm.55

Data sekunder adalah sumber data pelengkap yang dibutuhkan dalam penelitian dari sumber yang sudah ada. Sumber data sekunder yaitu pustaka-pustaka yang memiliki relevansi dan bisa menunjang penelitian seperti laporan, jurnal, buku, artikel, internet serta sumber data lain yang dapat dijadikan sebagai referensi.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategi dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi yaitu metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan penginderaan.⁵⁰ Metode observasi langsung, yaitu cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut.⁵¹

Peneliti menggunakan metode ini untuk mengamati secara langsung situasi dan kondisi lokasi tempat pelaksanaan kasus yang akan peneliti kaji sehingga peneliti dapat lebih muda untuk mendeskripsikan bagaimana lokasi tersebut. Kegiatan observasi ini akan peneliti lakukan di Maung Desa Buttu Sawe Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang.

Peneliti mengamati objek yang akan diteliti dalam hal ini remaja di Dusun Passolengan Desa Buttu Sawe. Baik sedang bermain di tempat nongkrong maupun bermain di rumah, dan bagaimana aktivitas ibadahnya. Observasi dilakukan guna mengamati bagaimana kebiasaan *game online* remaja dan bagaimana dampak terhadap aktivitas ibadah mereka di Masjid Nurul Jannah.

2. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik

⁵⁰ Yatim Riyanto, Metode Penelitian Pendidikan (Surabaya: Penerbit SIC, 2001), hlm.96

⁵¹ Moh.Nasir, Metode Penelitian, (Bogor, Penerbit Ghalia Indonesia: 2005), hlm.11

tertentu.⁵² Dalam wawancara, pertanyaan dan jawaban yang diberikan dilakukan secara verbal. Biasanya komunikasi ini dilakukan dalam keadaan tatap muka, atau jika terpaksa dapat dilakukan melalui telepon.

Wawancara atau interview merupakan salah satu metode yang digunakan dalam tahap penyediaan data yang dilakukan dengan cara penelitian melakukan percakapan atau kontak dengan penutur selaku narasumber.⁵³ Dalam hal ini, peneliti mendapatkan informasi dari informan yaitu, tokoh agama, remaja usia 13-21 tahun, dan orang tua remaja.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah dan bukan berdasarkan perkiraan.⁵⁴ Dalam hal ini, peneliti akan mengumpulkan dokumen-dokumen terkait dengan permasalahan pada penelitian ini, yakni berupa foto maupun video.

E. Uji Keabsahan Data

Untuk memperhitungkan validitas data yang disajikan, perlu memiliki data yang tidak berbeda dari data yang sebenarnya dikumpulkan peneliti dari subjek penelitian. beberapa uji validitas data yang digunakan dalam penelitian kualitatif. *credibility, transferability, dependability, dan confirmability.*⁵⁵

1. Uji Kredibilitas (*Credibility*)

Dalam penelitian kualitatif, data dapat dianggap kredibel jika terdapat kesejajaran antara deskripsi peneliti dengan peristiwa aktual yang terjadi dengan subjek penelitian.

2. Uji Transferabilitas (*Transferbility*)

⁵² Sugiono *metode penelitian Pendidikan*, cet.20 (Bandung: Alfabeta, 2014) hlm.317

⁵³ Mahsun, *Metode Penelitian Bahasa*. (Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.2005).hlm 256

⁵⁴ Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, hlm.158

⁵⁵ Muhammad Kamal Zubair, dkk. *Penulisan Karya Ilmiah Berbasis Teknologi Informasi*, IAIN Parepare Tahun 2020.hlm.24

Dalam penelitian kualitatif, nilai transferabilitas tergantung pada pembaca, sejauh mana hasil penelitian dapat diterapkan pada konteks dan situasi sosial lainnya. Jika pembaca memperoleh gambaran dan pemahaman yang jelas tentang laporan penelitian (konteks dan fokus penelitian), maka hasil penelitian tersebut dapat dikatakan memiliki diferensiasi yang tinggi.

3. Uji Dependabilitas (*Dependability*)

Mengaudit seluruh proses penelitian adalah salah satu cara untuk melakukan Uji Dependabilitas. Jika peneliti tidak dapat menunjukkan bahwa serangkaian proses penelitian dunia nyata telah dilakukan, temuan penelitian tidak dapat dianggap dapat diandalkan.

4. Uji Konfirmabilitas (*Confirmability*)

Dalam penelitian kualitatif, istilah "afirmabilitas" mengacu lebih khusus pada gagasan "intersubjectivity," juga dikenal sebagai "transparansi." Ini adalah jenis kesediaan peneliti untuk mengungkapkan kepada publik bagaimana proses dan komponen penelitiannya bekerja. Ini juga memberi pihak lain kesempatan untuk mengevaluasi temuan mereka dan mendapatkan persetujuan mereka.⁵⁶

F. Teknik Analisis Data

Tahap analisis data memegang peranan penting dalam penelitian. Hal ini komunikasi dan dianggap penting.⁵⁷ Analisis data berarti berupaya mencari dan menata secara sistematis catatan observasi, wawancara dan lain sebagainya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikan sebagai temuan bagi orang lain.⁵⁸

Adapun analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisa kualitatif deskriptif yang bersifat induktif. Dalam pengolahan data digunakan metode sebagai berikut:

⁵⁶ Sugiyono, Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R &D. Bandung: Alfabeta 2017, hlm.276-277

⁵⁷ Kriantono Rachma, Riset Praktis Riset Komunikasi, (Jakarta: Kencana,2006). hlm.192

⁵⁸ Noeng. Muhajir, Metode Penelitian Kualitatif, (Bandung: Rosda Karya,1998), hlm.183

1. Metode Induktif yaitu bertitik tolak dari unsur-unsur yang bersifat khusus kemudian mengambil kesimpulan yang bersifat umum.
2. Metode Deduktif, yaitu menganalisa data dari masalah yang bersifat umum kemudian kesimpulan yang bersifat khusus.
3. Metode Komparatif, yaitu menganalisa dengan jalan membandingkan data atau pendapat para ahli yang satu dengan yang lainnya, kemudian menarik kesimpulan.⁵⁹



⁵⁹ Djam'an Satori dan Aan Komariah. Metodologi Penelitian Kualitatif. (Cet.III; Bandung Alfabeta,2011) hlm. 139

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Aktivitas Ibadah Remaja Desa Buttu Sawe, di Masjid Nurul Jannah Maung

Dalam rangka membentuk manusia seutuhnya, maka disamping memahami pengetahuan juga harus mengamalkan pengetahuan tersebut. Pengetahuan-pengetahuan yang telah diketahui tersebut harus diamalkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti halnya pengetahuan agama. Agama islam mengajarkan pengetahuan yang dapat menjadi pedoman hidup, dan mengatur kehidupan individu maupun kelompok agar tercipta kehidupan yang harmoni. Dalam mengamalkan agama islam memerlukan kegiatan-kegiatan keagamaan atau aktivitas-aktivitas keagamaan yang berbentuk ibadah, maka dari pada itu hadirnya masjid sebagai wadah tempat untuk melakukan berbagai aktivitas ibadah, seperti sholat berjamaah, mengaji, dan berbagai aktivitas lainnya.

Hasil wawancara dengan khatib Masjid Nurul Jannah Maung.

“Buda kegiatan-kegiatan di masigi tu u padanna, sholat lima waktu mo berjamaah, iya mo te e parallunna. Ma yasinan toi tu u setiap allo jum’at deeng tau mesa pimpin i na lako mo to pea sola manggaji, ke magaji setiap hari na joke lakoi masigi lakorai bolana guru paggajinna, biasa banggi keyani lako masigi tapi jarang-jarang i sa yapa tu u nalako ke deeng pendatang ratu paggurui bansa mo pa kkn, atau guru-guru agama to malele kampong keyani, ke bansana tu u pajanggo-janggo keyani nakuarang i totau lakoi keyani masigi torro, tapi temo jarang mi deeng ratu jolo-jolo ra na deeng buda keyani kegiatanna, dan kegiatan madamulu toi tu u setiap bulan dammulu na pasolai acara pesta panen maroa tu u sa ma undang toi bansana kepala desa mane buda toi persembahan dan buda issang bappa.”

Artinya: “banyak kegiatan-kegiatan di Masjid itu seperti sholat lima waktu yang dilakukan secara berjamaah, itu yang paling utama. Yasinan juga setiap hari jum’at, ada satu orang yang memimpin dengan anak-anak ikut serta dan mengaji bersama, kalau mengaji setiap harinya tidak dilakukan di masjid biasanya itu di rumah guru pengajinya, biasa juga di masjid namun jarang-jarang, mereka dimasjid jika ada pendatang yang datang dan mengajar seperti

anak kkn atau guru-guru agama, yang biasa mengembara dan pergi ke beberapa desa, kalau yang seperti mereka biasanya mereka tinggal di masjid, dulu mereka datang dan melakukan banyak kegiatan, namun sekarang sudah jarang ada yang datang. Dan ada juga kegiatan maulid yang dilakukan setiap bulan kelahiran nabi, yang biasanya di rangkaian dengan acara pesta panen yang sangat meriah dengan banyak persembahan. Yang di hadiri beberapa tamu undangan seperti Kepala Desa dan masih banyak lagi kegiatan lainnya.⁶⁰

Dari wawancara di atas dapat di lihat bahwa banyak kegiatan ibadah yang dilakukan oleh masyarakat di masjid Nurul Jannah Maung. Aktivitas-aktivitas yang dimaksud berupa, sholat lima waktu yang merupakan kegiatan ibadah yang setiap hari dilakukan di masjid, sholat jum'at berjamaah dan beberapa sholat sunnah lainnya yang dilakukan secara berjamaah di masjid, yasinan disetiap malam jum'at, belajar mengaji, dan acara besar seperti pesta panen yang di rangkaian dengan maulid nabi muhammad yang dilakukan satu kali dalam setahun. Dengan banyaknya aktivitas yang dilakukan oleh Masyarakat tentunya peran aktif remaja sangat berpengaruh dan penting, yang tentunya diharapkan remaja berperan aktif dalam semua kegiatan ibadah yang dilakukan sebagaimana Allah menetapkan perintah ibadah sebagai suatu keutamaan yang besar kepada makhluknya. Maka dari pada itu jika durenungkan hakikan perintah ibadah itu berupa peringatan agar kita menunaikan kewajiban terhadap Allah yang telah melimpahkan karunianya.

Hasil wawancara dengan imam Masjid Nurul Jannah Maung

“Temo-temona tu pea iya kana ramo to game najama leeng, taeng mo melo onjo massumbajang di Masigi, majarang mi to dikita keyani lako ke deeng kegiatan ibadah di masigi, bisa bangga dibilang jari ra to lako leeng masigi. padahal tuna jolo-jolo si mariatiking manang bangga onjo massumbajang keyani i, na masussa manang mi di pawwang, tea mi mappisading.”

Artinya; “sekarang ini anak-anak yang dikerjakan hanyalah game saja, sudah tidak ada yang mau pergi sholat di Masjid. Sudah jarang biasanya ada terlihat ikut serta dalam kegiatan ibadah di masjid, bisa di hitung jari saja yang biasa

⁶⁰ Abu, usia 41 thn (khatib Masjid Nurul Jannah Maung) Wawancara pada Tanggal 12 September 2023.

ada di Masjid, padahal waktu dahulu masih rajin semua pergi sholat, dan susah semua diberitahu, sudah tidak mau mendengar.”⁶¹

Dari wawancara di atas dapat diketahui bahwa dahulu remaja masih rajin melakukan aktivitas ibadah di Masjid, namun sekarang ini aktivitas mereka menjadi terganggu dengan berbagai aktivitas luar dengan dunia yang sudah modern dengan maraknya game online membuat mereka mengabaikan aktivitas yang seharusnya mereka lakukan sebagaimana mengingat bahwa kita adalah umat Islam. Namun remaja saat ini cenderung mengabaikan kegiatan penting seperti ibadah wajib karena game online.

2. Dampak Kebiasaan Bermain Game online Remaja Desa Buttu Sawe terhadap Aktivitas Ibadah di Masjid Nurul Jannah Maung.

Game online yang merupakan permainan yang banyak digemari di semua kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, bahkan sampai orang dewasa. Game online bisa membuat penggunanya lupa waktu, hal itu terjadi karena memang rata-rata penggunanya melakukan aktivitas game online secara berlebihan, dengan game online yang mudah diakses oleh masyarakat baik dari pedesaan maupun dari perkotaan hanya dengan handphone saja.

Selain menyenangkan dan dapat menghilangkan rasa jenuh, ternyata game online mulai dianggap *addict* (candu). Para pemainnya dapat berlama-lama duduk demi bermain game tersebut, mereka bisa menghabiskan waktu berjam-jam dengan hanya bermain game. Sebagaimana di Dusun Maung Passolengan Desa Buttu Sawe terdapat beberapa kelompok yang kecanduan bermain game.

Tidak bisa dipungkiri bahwa permainan game online sudah menyebar di kalangan masyarakat, perkembangan *game online* di Dusun Maung Passolengan Desa Buttu Sawe Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang mulai muncul sejak

⁶¹ Sibali, usia 78 thn (Imam Masjid Nurul Jannah Maung) Wawancara pada Tanggal 08 September 2023.

kemunculan *game online* seperti *Clash Of Clans* (COC). Berdasarkan hasil penelitian *game online* yang sering dimainkan oleh remaja di dusun Maung Passolengan Desa Buttu Sawe Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang yaitu *Mobile Legends game* ini yang paling populer saat ini, dan paling banyak dimainkan dan digemari bahkan hampir dimainkan semua remaja di desa tersebut, *game* lainya yang juga di mainkan yaitu *Pubg Mobile* dan *Free Fire*. Remaja yang memaikan *game online* disebut *gamers*. Kebanyakan yang menyukai dan mengakses *game online* setiap hari adalah dari kalangan remaja.

Di Dusun Maung Passolengan Kacamatan Duampanua Kabupaten Pinrang termasuk daerah pengunungan yang cukup jauh dari perkotaan dengan penggunaan operator seluler telkomsel saja yang cukup stabil, operator seluler seperti XL, Smartfren, Indosat, tidak cukup stabil. Dengan operator seluler Telkomsel yang termasuk cukup mahal bagi masyarakat sehingga kesulitan mengakses internet. Remaja mengakses internet dengan *Wifi*, yang sudah ada di beberapa tempat sehingga semua masyarakat dapat mengakses internet dengan jaringan yang stabil.

Terdapat sekiranya 4 rumah yang menjadi tempat remaja berkumpul, dan bermain *game online* di setiap harinya. Sebagaimana hasil wawancara yang dilakukan kepada remaja usia 21 tahun mengenai penggunaan *game online*.

“Game tokupaningoi iya to pertama game COC, to kedua Free Fare tapi temo taeng monaku paningoi i tudua game ke kallolo laeng na deeng baang paningoi i. temo game Mobile Legends si kupaningoi sa iya si game buda napaningoi to tau temo-temona, yaku biasa maningo dio bola biasa batoi onjo bolana solakku sa dio manang i totau sipulung, sa rancai ke budai tau sola mabar, masiga toi mendeng to rank ke mabar i tau.”

Artinya “game yang saya mainkan yang pertama yaitu COC, dan yang kedua *Free Fare* namun sekarang sudah tidak saya mainkan lagi kedua game tersebut, kalua remaja lainya masih ada yang memainkannya. Sekarang game *Mobile Legends* yang saya mainkan karna game ini sekarang yang banyak dimainkan. Saya biasanya bermain di rumah dan biasa juga saya pergi kerumah teman karna ada semua teman saya kumpul, karna asik Ketika kita kumpul dan

bermain bersama, dan cepat juga naik level game Ketika kita bermain bersama.”⁶²

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, bisa di Tarik kesimpulan bahwa remaja memaikan *game online* yang booming saat ini, mereka bermain dimana saja namun mereka biasanya kumpul di tempat yang menjadi tempat mereka biasanya kumpul dan bermain game bersama dan menghabiskan waktu ber jam-jam bermain game.

Juga seperti yang dikemukakan oleh salah satu remaja usia 20 tahun di Dusun Maung Passolengan Desa Buttu Sawe.

"Rancai ke sipulung I tau mabar sa maregei tokomunikasi sola satu tim ta, yamona deeng memang keyani bola di jadikan tempat kumpul, dio lelung i tau maningo, biasa maningo ke alloi apa lagi ke bongi biasa sampai tangga bongi tau maningi sa meloki ke matanrei rank ta. Karna te game Mobile Legends harus i tau fokus ke dipaningo i mane harus toi marege komunikasi ta sola satu tim ta, bisa bato i tau maningo sikabelaang sola solatta na di patuo to mic game tapi joke maregei sa biasa gajai jaringan makanya maregerai ke sikappulungki, sa te game, paningoang pertarungan antar tim."

“Asik memang Ketika kita bermain bersama karna bagus komunikasi bersama teman satu tim kami, makanya memang ada rumah yang dijadikan tempat untuk kumpul bersama. Disanalah kami biasa bermain, biasa bermain di siang hari apa lagi Ketika malam biasa bermain sampai larut malam karna ingin level game tinggi. Karna game Mobile Legends kita harus fokus saat memainkannya dan juga komunikasi harus bagus dengan tamen satu tim. Bisa juga bermain berjahuan dengan teman bermain dengan mengaktifkan microfon game namun tidak efektif karna biasa jaringan buruk makanya bagus ketika kumpul. Dengan game dengan metode pertarungan antar tim”⁶³

Dari hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa remaja bermain game bisa sampai berjam-jam lamanya, dengan bermain sampai larut malam. Mereka senang ketika dapat kumpul dan bermain bersama dengan anggapan bahwa dengan kumpul dan bermain bersama bisa dapat kerja sama tim yang efektif dengan berkomunikasi yang baik dengan satu tim, dengan ini silaturahmi antar remaja dapat terjalin dengan mereka yang selalu kumpul berama, namun dengan terus-menerus kecanduan

⁶² Abd. Rahmat, usia 21 thn (Remaja) wawancara pada tanggal 13 September 2023

⁶³ Yacca usia 20 thn (Remaja) wawancara pada tanggal 12 september 2023

bermain game online sampai larut malam, akan menyebabkan berdampaknya bagi aktivitas lainnya seperti salah satunya ibadah di masjid. Bagaimana kiranya mereka dapat mengimbangi aktivitas mereka jika aktivitas game online lebih di utamakan, yang mana dapat dilihat bahwa mereka biasa menghabiskan waktu berjam-jam lamanya bermain game di siang dan malam hari. Seperti yang dikatakan remaja SMP usia 13 tahun.

“Yake maningo mesa-mesa ki na tim napilikan raki gamebuda rupanna keyani to tau diruntu, deeng joke serius I maningo deeng to o maro maningo, yamo na dikalah leeng keyani tau dan deeng to o tau keyani salecai berkata kasar leeng, yamona joke wading I tau diganggu karna harus I tau fokus maningi, sa yate game Mobile Legends harus menattoi tau fokus. Tapi yake budarupanna totau diruntu di game to berkata kasarlah atau laengga malahan bisarai nalati mentalta”

“Ketika bermain sendiri dengan tim yang acak dari game biasa kita dapat tim yang bermacam-macam bodelannya, ada yang tidak serius main sehingga kita selalu kalah ada juga yang selalu marah dan berkata kasar, makanya kita tidak boleh diganggu karna harus fokus ketika bermain, karna memang game Mobile Legend ini harus betul-betul fokus. Tapi dengan banyak macam orang yang dijumpai dalam game yang suka berkata kasarlah atau sebagainya malahan dapat melatih mental saya”⁶⁴

Dikatakan bahwa bermain *game online* Mobile Legends dapat membuat remaja tidak bisa berpaling dari permainan game. Dengan pengaruh game yang dapat menyebabkan remaja mengatakan perkataan kasar, namun anggapan informan bahwa dengan banyaknya orang yang berkata kasar kepadanya akan membuatnya dapat melatih mental, dan kesabaran. Penggunaan game online yang terus-menerus memainkan *game* tersebut dengan mereka menolak akan gangguan apapun menyebabkan mereka akan sulit untuk diajak melakukan aktivitas lainnya seperti salah satunya ibadah di masjid dan juga kegiatan sosial lainnya.

Game online dapat kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Dengan anggapan bahwa permainan *game online* sangat identic dengan computer, padahal dengan

⁶⁴ Abd. Arya, 13 thn (Remaja) *Wawancara* Pada Tanggal 12 September 2023

perkembangan saat ini yang semakin modern, dengan *game* juga bisa dimainkan dengan menggunakan telpom genggam (HP). *Game online* juga bisa dijadikan sarana untuk *refreshing* atau hiburan untuk menghilangkan rasa jenuh dan bosan penggunanya, baik dalam kegiatan sehari-hari, seperti bekerja, belajar serta faktor-faktor yang lainnya atau hanya digunakan untuk mengisi waktu luang saja.

Banyak faktor-faktor yang mendorong para remaja mengakses *game online*, salah satunya yakni mereka yang selalu ingin mencapai level tertinggi. Tidak bisa dipungkiri bahwa sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan akan bangga jika semakin mahir dalam sebuah permainan menyebabkan mereka kecanduan dan terus-menerus bermain *game* sampai lupa waktu. Faktor lainnya yaitu untuk menghilangkan kebosanan atau kejenuhan setelah beraktivitas sehari-hari. Sepertinya yang dikatakan oleh remaja SMP usia 14 tahun Dusun Maung Passolengan Desa Buttu Sawe.

“Tona pertama yaku maningo game bosa kukitai solakku maningo, jolo-jolo iyapa naku maningo ke bosan a taeng kupugaung, tapi metta-metta maningo leeng rama sa rancai mane tea toa nakala jago solakku, mane tea toa kepancei rank game ku, dan tea toa ke lebih matanrei rank na solakku dari pada rank gameku.”

Artinya “Saat pertama saya bermain *game* karna melihat teman sama bermain *game*, dahulu saya hanya bermain *game* untuk mengisi rasa bosan di waktu kosong. Tapi lama-kelamaan saya selalu bermain karna asik dan juga tidak ingin kalah pintar oleh teman saya, dan saya tidak ingin jika level permainan saya rendah, dan tidak ingin level permainan teman saya lebih tinggi dari pada level permainan saya.”⁶⁵

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang menyebabkan remaja mengakses *game online* yaitu dari lingkungan mereka berada, dan pergaulan mereka. Dengan sifat dasar mereka yang selalu ingin menjadi pemenang membuat mereka terus mengakses *game online* ini juga salah satu faktor utama yang membuat mereka kecanduan bermain *game online*.

⁶⁵ Muhammad Hamka, usia 14 thn (Remaja) Wawancara pada Tanggal 12 September 2023.

Seperti yang kita ketahui faktor lingkungan juga dapat mempengaruhi seseorang dalam mengakses *game online*, lingkungan yang kurang kontrol, karna melihat teman-temannya yang lain *bermain game* menjadikannya untuk mencoba *game online* tersebut yang awalnya coba-coba lama-kelamaan menjadi kecanduan. Selain itu faktor kurangnya dalam bersosialisasi dalam lingkungan masyarakat juga mempengaruhi seseorang dalam mengakses *game online*.

Sebagaimana hasil wawancara dengan orang tua remaja Dusun Maung Passolengan Desa Buttu Sawe.

“Anangku marepe i maningo game, biasai keyani lakoi bolana nenena torro sa bebas bangga manigo game ke lakoi bolana nenena torro taeng baang tau sasai i, sa tea mi paja maningo, jadi kupaggunai kebiasaanna keyani maningo mana tetap bangga pugaukki jama-jamaang macege, biasanna keyani ku alliang i voucher wifi ke deeng keberhasilanna, padanna ringking i di kelasna, mane kusuro toi keyani ikuti i kegiatan-kegiatan di sekolanna, deeng na melo paja di kegiatan sekolana sa paja manang i solanna tapi jo kulaparang sa ke ikut i kegiatan sekolah buda i manti solanna, jomo kemasiri i ke deeng si kegiatan to bis ana ikuti. Buda toi manti nakusseng buda pengalamanna.”

“ Karena anak saya selalu bermain game, bahkan dia biasa tinggal di rumah neneknya karna ia akan cukup bebas bermain game jika tinggal bersama neneknya tidak ada yang marahi, karna dia sudah tidak bisa berhenti bermain game, maka gamenya saya jadikan sebagai alat untuk ia mencapai aktivitas baik, seperti saya akan membelikan voucher wifi jika ia mencapai suatu keberhasilan seperti Ketika iya juara dalam kelas, dan menyuruhnya mengikuti kegiatan sekolah, pernah iya ingin berhenti mengikuti kegiatan sekolah karna semua temanya berhenti tapi saya melarangnya karna dengan ikut serta dalam kegiatan sekolah akan sedikit membangun relasi , juga bisa terbiasa jika ada lagi keggiatan yang bisa iya ikuti dan belajar banyak hal, mendapatkan banyak pengalaman.”⁶⁶

Maka dari pada itu orang tua sangat berperan aktif dalam mendidik anak dengan upaya kemajuan serta kemandirian anak. Dengan para orang tua yang mampu memanfaatkan kebiasaan anak dan membatasi aktivitas game mereka sehingga tidak terlalu berdampak bagi aktivitas mereka dalam belajar lebih banyak lagi hal baru di

⁶⁶ Sunarti, usia 30 thn (Orang Tua Remaja) *Wawancara* pada Tanggal 20 September 2023

lingkungan sekolah maupun lingkungan tempat tinggal. Dengan demikian perlu kiranya anak-anak selalu di ingatkan agar selalu dapat menyeimbangkan kegiatannya, dan bagaiman agar mereka mampu membedakan mana aktivitas yang dalam membentuk mereka untuk masa depan, mana yang hanya akan membuang-buang waktu saja.

Dari penelitian di atas terdapat beberapa faktor yang mendorong para remaja di Dusun Maung Passolengang Desa Buttu Sawe untuk mengakses *game online*. Pengaruh pergaulan remaja, rasa jenuh dan bosan menjadi faktor utama yang mempengaruhi para remaja untuk mengakses *game online*, karna dengan semua teman mereka bermain game membuat mereka juga ikut mengakses *game online*, dengan alasan tidak ingin ketinggal.

Game merupakan sebuah aktivitas yang dilakukan sebagai sarana hiburan, yang mempunyai aturan dalam bermain sehingga ada menang dan kalah. *Game online* termasuk dalam jejaring sosial yang diminati oleh semua kalangan, baik dari kalangan anak-anak, kalangan remaja, maupun orang dewasa.

Remaja di Dusun Maung Passolengan Desa Buttu Sawe mampu menghabiskan waktu berjam-jam setiap harinya hanya untuk bermain *game online*. Dengan *game online* yang menjadi candu bagi mereka dalam kehidupan sehari-hari, yang membuat mereka ketergantungan dalam bermain yang dapat memengaruhi perilaku dalam kehidupan sehari hari. Para pengguna *game online* mampu duduk berlama-lama hanya untuk mainkan *game online* serta akan bertahan di suatu tempat tanpa adanya gangguan dari siapapun yang bisa merusak konsentrasinya dalam bermain *game online* tersebut.

Dari hasil penelitian diungkapkan bahwa kebanyakan remaja mengalami kemunduran dalam hal beribadah sholat. Seperti yang terjadi pada salah satu remaja SMA usia 17 tahun di Dusun Maung Passolengan Desa Buttu Sawe.

“Yake maningo ma keyani bisa kukalupai rami to wattu sa fokus issang mi tau sola game ta, yamona keyani biasa titappe sumbajangu yamo na biasanna joke

onjoa massumbajang sa ke ranca issang mi tu panigoang gameku. Asa tu game.”

“Jika saya sudah bermain *game* saya bisa lupa akan waktu karena sudah terlalu fokus dengan *game*, membuat saya biasa tertinggal sholat jadi saya biasanya tidak pergi sholat karena sudah keasikan dengan permainan *game online* saya.”⁶⁷

Mereka yang keasikan bermain *game online* membuat mereka melalaikan ibadah sholat mereka, yang mana jika terus-menerus mengabaikan ibadah sholat mereka akan terbiasa tidak melaksanakan sholat, dan menganggapnya sebagai masalah yang biasa. Bagaimana kiranya mereka bisa melakukan aktivitas ibadah di masjid jika sudah terbiasa mengabaikan dan hanya terus menerus bermain *game*.

Berikut wawancara dengan orang tua remaja.

“Kami timmatuanna to o biasa masussa atoro i anang-anang ki, sa budai jamakki lako dara, galung, budara jama-jamaang. Ya apa la digaukang i kami yakanara ramo ki penuhi kebutuhanna, sa ki pawwang banggi keyani jora napsadinggi,”

“Kami sebagai orang tua juga terkadang susah dalam mengontrol anak-anak kami karna kesibukan kami di kebun, sawa, kerja dan lain sebagainya. Ya mau gimana kami hanya memenuhi kebutuhannya, kami sudah mengingatkannya tapi mereka tidak mau mendengarkan.”⁶⁸

Sebagaimana kita ketahui sebagian orang tua ada yang kesulitan dalam mengontrol anak-anaknya, dengan kesibukan mereka untuk memenuhi kebutuhannya dan anaknya. Mereka jadi kesulitan mengontrol anaknya, terlebih lagi jika anaknya sudah kecanduan, membuat sang anak tidak mendengarkan kata orang tua.

Dalam hal ini menurut peneliti peran orang tua sangat membatu dalam mendidik remaja, karna banyak orang tua yang hanya memperhatikan tumbuh kembang sih anak, dan tidak menyiapkan anaknya untuk menghadapi masa depan yang jauh lebih sulit dari ekspektasi anak kecil bahwa dunia orang dewasa lebih indah. Dan masih banyak lagi karakter orang tua dalam mendidik anaknya.

⁶⁷ Arzyil, usia 17 thn (Remaja) Wawancara pada Tanggal 12 September 2023

⁶⁸ Pendi usia 34 thn (Orang Tua Remaja) Wawancara pada Tanggal 20 September 2023

Juga seperti tanggapan salah satu orang tua remaja mengenai anak mereka yang bermain *game online*.

“Anangku angkanna maningo game jomo keyani ke onjoi manggaji, gurunna ra biasanna pawwang a ke jarang mi na onjo manggaji, iyapa na onjo ke pura pasi di kagai itupun biasanna na ulanggi banggi keyani, na masussa issang mo di suro, padanna cabeang roppong sola ke disutoi keyani alli bahang to lako dapo di pabbalung, iya kana ra napau jolo-jolo mane kepura jomo ke onjoi.”

“Anak saya semenjak bermain game terkadang tidak pergi mengaji, guru yang mengajarnya yang memberitahu saya anak saya sudah jarang pergi mengaji, dia baru pergi ketika sudah dimarahi itupun terkadang masih di ulangi, anak saya juga susah di suruh, misalnya seperti membuang sampah atau membelikan saya bahan dapur di warung, dia hanya mengatakan tunggu-tunggu dan setelah itu tidak pergi.”⁶⁹

Dari hasil wawancara diatas bahwa anak-anak yang sudah bermain game memang cenderung mengabaikan aktivitas ibadah seperti halnya mengaji, dengan mereka yang sudah asik bermain game membuat mereka menjadi melupakan waktu yang seharusnya mereka mengerjakan aktivitas ibadah. Seperti yang dikatakan oleh salah satu remaja SMP usia 13 tahun di Dusun Maung Passolengan Desa Buttu Sawe.

“Game tokupaningoi adalah COC, Free Fare to paling pirrepe yamo to Mobile Legends. Yake maningo ma biasa keyani jomo kungarang waktunna ke temona wattuna mop le tau onjo manggaji, asa game to ku paningoi biasa keyani 30 manne to mesa pertandingan iya mo tukeyani lamma a onjo manggaji asa pura manang mi manggaji na gurukku to panggajia buda toi keyani kesibukanna di darana yamonaku joke manggaji lallangga sanggalo atau biasa tallungallo.

“Game yang saya mainkan adalah COC, *Free Fare* yang paling sering adalah *Mobile Legends*. Ketika sudah bermain saya biasa melupakan waktu bahwa sekarang sudah saatnya pergi mengaji, dengan game saya yang menghabiskan 30 menit dalam satu pertandingan membuat saya terkadang terlambat pergi mengaji karna semua sudah mengaji dengan guru mengaji saya yang juga memiliki kesibukan dikebun membuat saya terkadang tidak mengaji dalam sehari, atau bahkan terkadang tiga sampai tiga hari.”⁷⁰

⁶⁹ Mari Japa usia 43 thn (Orang Tua Remaja) Wawancara Pada Tanggal 20 September 2023

⁷⁰ Suardi AS 13 thn (Remaja) Wawancara pada tanggal 20 September 2023

Mobile Legends adalah permainan yang dilakukan dalam pertarungan tim, dengan 5 orang melawan 5 orang jadi jumlah keseluruhan orang yang bermain adalah 10 orang. Permainan ini biasanya menghabiskan waktu bisa sampai 30 menit atau bahkan lebih untuk satu kali pertandingan dengan tingkat kesulitan tergantung dari seberapa hebat lawan dan seberapa hebat teman satu tim dan juga ketika kita meninggalkan permainan ketika permainan sedang berlangsung maka akan dikenakan sanksi penurunan kredit skor yang mana jika kredit skor kurang maka kita tidak dapat bermain dalam pertandingan yang membuat level game naik. Maka dari pada itu pemain harus fokus dalam memainkannya, hal ini juga menyebabkan banyak pemain yang berkata kasar jika menemukan teman satu tim yang tidak cukup pintar dalam memainkan game tersebut dan membuat anak juga akan emosi ketika ada gangguan jaringan atau bahkan gangguan dari orang lain.

Sebagaimana kita ketahui waktu yang cukup lama yang harus di habiskan para pengguna game ini membuat remaja lupa melakukan aktivitas ibadah seperti mengaji, dan juga membuat anak sulit untuk mendengarkan perintah orang.

Maka dari pada itu gadget sangat berpengaruh terhadap perkembangan mental keagamaan remaja dimana gadget dengan *game online game* yang banyak di akses oleh remaja di Dusun Maung Passolengan Desa Buttu Sawe, membawa dampak besar seperti yang telah di jelaskan diatas.

Seperti yang kita ketahui *Game online* yang diakses oleh remaja menghabiskan waktu yang cukup lama dalam permainannya membuat remaja kurang ikut serta dalam aktivitas ibadah di Masjid, seperti wawancara yang dilakukan kepada remaja SMA usia 18 tahun di Dusun Maung Passolengan Desa Buttu Sawe.

“Yaku jarang a onjo sola ke deeng kegiatan di pugaung di masiki, padanna acara maddammulu yang di pasola pesta panen bosa joke berpengalaman a lako kepenitiaan mane pasirisang toa a.”

“Saya jarang ikut serta dalam kegiatan yang di lakukan di masjid, seperti acara milad yang dirangkaikan dengan pesta panen karna saya, tidak berpengalaman dalam kepenitiaan dan saya juga orangnya pemalu.”⁷¹

Dari hasil wawancara maka dapat diketahui bahwa dengan aktivitas *game online* yang sering dilakukan oleh remaja membuat mereka jarang ikut serta dalam kepenitiaan sehingga mereka tidak berpengalaman dalam kepenitiaan juga dengan mereka yang selalu mengakses *game* dengan mereka yang jarang melakukan kegiatan sosial seperti berbiacara di depan umum membuat mereka menjadi pemalu dalam hal kegiatan-kegiatan besar yang memerlukan kepenitiaan didalamnya.

Seperti tanggapan salah satu orang tua remaja mengenai aktivitas yang dilakukan di masjid.

“Anangu jo memang ke mirundung i ke deeng kagiatan battoa padanna acara maddammulu dan pesta panen, bosa pasirisang i, ke deeng kegiatan padanna tu u onjorai sikkapulung na manigo game sola solanna.”

“Anak saya memang tidak ikut serta dalam kegiatan besar seperti acara maulid yang dirangkaikan dengan pesta panen. karna anak saya itu sangat pemalu, jika ada kegiatan seperti itu yang mereka lakukan hanya pergi kumpul dan bermain game bersama temannya.”⁷²

Bermain *game online* memang menyenangkan namun tidak baik bagi kesehatan bahkan sampai lupa pada kewajiban seseorang hambah kepada tuhan. Sangat di sayangkan apabila bermain game dengan penuh fokus namun saat waktu shalat tiba disepelekan. Seperti hasil wawancara dengan salah satu orang tua remaja.

“Temo-temona jarang issang pea lolo onjo masigi massumabajang lima waktu to dipugaung biasanna solasola, iya mo bosa iya todikita deeng memang pira rombongan pea lolo nongkrong i di torroang yang biasa memang natorroi sikkapulung maningo game sola, lamora tette wattunna mo totau massumbajang telako maningo game barai.”

“Akhir-akhir ini jarang sekali anak muda ke masjid untuk sholat lima waktu yang dilakukan secara berjamaah, hal tersebut yang saya lihat ada beberapa kelompok anak muda mereka nongkrong di tempat mereka biasa berkumpul dan

⁷¹ Haikal, usia 18 thn (Remaja) Wawancara Pada Tanggal 12 September 2023

⁷² Nur Caya, usia 39 thn (Orang Tua Remaja) Wawancara pada Tanggal 15 September 2023

bermain game bersama walaupun pukul sudah menunjukan waktu untuk sholat mereka masih bermain game.”⁷³

Dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* ini berdampak buruk atau negatif bagi diri seseorang, apalagi sampai ketagihan tidak baik bagi ibadah seseorang terutama dalam ibadah shalat lima waktu. Begitu banyak waktu terbuang sia-sia, kemudian melalaikan waktu shalat dan berefek negatif bagi kesehatan para pemain game online ini. Hasil wawancara pada remaja usia 20 tahun di Dusun Passolengan Desa Buttu Sawe.

“Yaku jarang memang a onjo ke massumajang 5 waktu di masjigi sa yaku biasa a begadang ke bongi i lattung tangga bongi yamona masussa a motong massumnajang, yaku mena leeng a motong, yake sumbajang juma onjo lembanga.”

“Saya memang jarang ikut serta dalam ibadah shalat 5 waktu di majid karna saya biasa begadang sampai larut sehingga susah ketika bangun shalat, saya selalu kesiangan, jika shalat jum’at saya selalu pergi.”⁷⁴

Dari hasil wawancara dengan remaja di atas dapat disimpulkan bahwa selain ketagihan bermain game online sehingga lalai akan shalat, karna selalu bermain game sampai larut membuat mereka terbiasa mengabaikan shalat yang berawal dari kesiangan sampai pada terbiasa mengabaikan.

3. Strategi Manajemen Dakwah untuk Menarik Minat Remaja yang Bermain *Game Online* untuk Kembali Melakukan Aktivitas Ibadah.

perlu diketahui bagaimana keaktifan remaja masjid (remas) di Dusun Passolengan Desa Buttu Sawe, dan bagaimana strategi dakwah yang dilakukan untuk mengajak remaja yang aktif bermain *game online* untuk kembali ikut serta dalam aktivitas ibadah.

Dari hasil observasi diketahui bahwa remaja masjid (remas) di Dusun Passolengan Desa Buttu Sawe baru di bentuk sehingga belum memiliki skedul

⁷³ Sirahti, usia 49 thn (Orang Tua Remaja) *Wawancara* pada Tanggal 20 September 2023

⁷⁴ Darwin Kariadi, usia 20 thn (Remaja) *Wawancara* pada Tanggal 08 September 2023

kegiatan rutin yang memang akan mengarahkan remaja melakukan kegiatan-kegiatan wajib, dan hanya memiliki kegiatan-kegiatan umum yang dilakukan seperti sholat lima waktu dan beberapa kegiatan umum lainnya. Namun dilihat dari hasil observasi remaja di Desa tersebut sudah mulai membentuk kegiatan kelas tari dengan berbagai jenis tari yang mereka pelajari, namun kegiatan kelas tari tersebut hanya terlaksana ketika akan ada kegiatan yang akan mereka ikuti. Kegiatan lainnya yang mulai dibangun ialah belajar barazanji di setiap selesai sholat magrib, yang sampai saat ini masih dijalankan dengan baik, walaupun hanya beberapa remaja yang ikut serta dalam kegiatan tersebut.

Menurut pandangan penulis, kiranya disinilah perlunya sebuah strategi dalam menyelenggarakan kegiatan keagamaan, agar pengelolaan dan pergerakan dalam proses kegiatan keagamaan berlangsung efektif dan efisien. Maka yang sangat perlu di perhatikan remaja adalah bagaimana iya mampu mememanajemenkan waktunya dengan baik.

Sebagaimana kita ketahui penggunaan *game online* yang berlebihan juga sangat memengaruhi kegiatan ibadah seseorang, dengan pengguna biasanya lupa waktu. maka dari pada itu remaja membutuhkan pembatasan waktu penggunaan *game online*, ketika remaja dapat manajemenkan waktunya dengan baik dan menyeimbangkan antara aktivitas penting dan wajib dengan hiburan. Maka *game online* tidak akan berdampak bagi remaja tersebut. maka dalam hal ini peran orang tua sangat berperan aktif dalam manajemenkan waktu bermain *game online* anaknya melakukan pembatasan-pembatasan agar anaknya tidak mengabaikan aktivitas ibadah, namun jika orang tua sulit memperhatikan hal tersebut karna memiliki kesibukan di pekerjaan maka, mereka bisa menjadikan *game online* sebagai ajang untuk mendapatkan hadiah ketika mendapatkan pencapaian bisa dalam hal ibadah atau prestasi di sekolah.

Kiranya ada 3 (tiga) strategi dakwah yang dimana pemilihan strategi didasarkan atas keadaan situasi dan kondisi yang berlangsung pada saat itu. Ketiga strategi tersebut adalah strategi sentimental (al manhaj al-athifi), strategi rasional (al-manhaj al-aqli), dan strategi indriawi (al-manhaj al-hissi).

1. Strategi sentimental (al manhaj al-athifi) yang perlu dilakukan dapat dilihat dari program keagamaan kegiatan sosial kegiatannya yang melibatkan perasaan dan keikhlasan hati setiap anggota remaja masjid dalam memberikan pelayanan demi kelancaran sebuah kegiatan. Diantaranya yaitu kegiatan pembagian takjil dan buka bersama, silaturahmi anggota, kegiatan santunan anak yatim, dan pembagian daging qurban.
2. Strategi rasional (al-manhaj al-aqli) dengan pengertian bahwa strategi dakwah yang dilakukan oleh remaja masjid mengajak para remaja untuk berfikir kemudian merenungkan apa yang telah terjadi dan mengambil pelajaran hikmah atas setiap kejadian. Seperti kegiatan ngaji shubuh dan pengajian akbar.
3. Strategi indriawi (al-manhaj al-hissi) adalah strategi ini menggunakan hasil bukti nyata dengan cara praktek langsung. Kegiatannya meliputi rutinan nyantri, tahsinul qira'ah, muhadloroh, dan maulidurrosul SAW.⁷⁵

B. PEMBAHASAN

1. Aktivitas Ibadah Remaja Desa Buttu Sawe di Masjid Nurul Jannah Maung

Istilah masjid yakni ibadah bagi umat muslim. Berawal dari bangunan suci ini, dakwah islam yang meliputi hal dunia akhirat, material, religious bermula. Masjid disamping sebagai bangunan untuk ibadah juga merupakan acuan pergerakan islam, kegiatan memperingati hari besar, diskusi kajian islam, ceramah dan belajar Al-qur'an yang kerap kali di laksanakan di dalam masjid. Catatan Sejarah menunjukan kejayaan peradaban islam didukung dengan adanya pembinaan dan pengelolaan

⁷⁵ Nur Qomariyah, Strategi Dakwah Remaja Masjid Nahdatul Islam dalam Membina Akhlak Para Remaja. 2022 hlm.xxxix

jasmani maupun secara Rohani dan dengan kompetensi yang baik dari masjid yang merupakan sebagai tempat ibadah.

Ibadah adalah kata Masdar dari ‘abada, yu’aabidu, ‘ibaadatan, artinya menyembah, mempersembahkan, tunduk, patuh, taat⁷⁶. Ibadah merupakan hal penting bagi penganut suatu agama dalam memelihara dan melestarikan kesakralan yang ada dalam agama yang di anut olehnya. Ibadah itu menjadi hal kegiatan yang wajib dilakukan bagi penganut suatu agama, karna ibadah adalah salah satu cara manusia berkomunikasi dengan sang pencipta. Dalam islam terdapat ibadah yang wajib dan ibadah yang tidak wajib untuk dikerjakan. Seperti yang di jelaskan dalam Q.S. Ad Dzaariyaat/51:56 tentang kewajiban beribadah yaitu sebagai berikut:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ (٥٦)

Terjemahannya:

“Dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku.”⁷⁷

Dalam ayat tersebut di jelaskan bahwa Allah tak hanya memerintahkan manusia saja untuk beribadah, namun juga Jin, Allah memberitahukan bahwa hikmah penciptaan Jin dan Manusia adalah agar mereka melaksanakan ibadah hanya kepada Allah Azza Wa Jalla.

Pada dasarnya ibadah dapat di bagi dalam tiga kategori utama antara lain:

1. Ibadah hati (qalbiah) adalah Ketika seseorang telah memiliki rasa takut, rasa cinta (mahabbah), mengharap (raja’), senang (raghbah), ikhlas, tawakkal.
2. Ibadah lisan dan hati (lisaniyah wa qalbiyah) adalah dalam bentuk dzikir, tasbih, tahlil, tahmid, takbir, syukur, berdoa, membaca ayat Al-qur’an.
3. Ibadah perbuatan fisik dan hati (badaniyah wa qalbiyah) adalah yang dilakukan dalam bentuk shalat, zakat, haji, berjihad, berpuasa.⁷⁸

⁷⁶ Yasyakur, Moch. 2016. Strategi guru Pendidikan agama islam dalam menanamkan kedisiplinan beribadah sholat lima waktu. *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 05 2016. Hlm. 1198

⁷⁷Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur’an Al-Karim: Al-Qur’an dan Terjemahannya*, (Pustaka Jaya Ilmu)

Hakikat perintah ibadah yang berupa peringatan agar kita menunaikan kewajiban terhadap Allah yang telah melimpahkan karunianya. Juga di jelaskan dalam Q.S. Al Baqarah/2:21

يَا أَيُّهَا النَّاسُ اعْبُدُوا رَبَّكُمُ الَّذِي خَلَقَكُمْ وَالَّذِينَ مِنْ قَبْلِكُمْ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُونَ ۡ۱

Terjemahan:

“Hai manusia, sembahlah Tuhanmu yang telah menciptakanmu dan orang-orang yang sebelummu, agar kamu bertakwa,”⁷⁹

Kegiatan ibadah adalah kesibukan yang berkaitan dengan masalah ibadah, artinya kesibukan atau kegiatan tersebut berupa perbuatan yang ditujukan untuk memperoleh Ridha Allah. Kebiasaan-kebiasaan dan aktivitas ibadah yang ditanamkan sejak kecil sangat memengaruhi perkembangan keagamaan.⁸⁰ Namun dengan perkembangan yang sudah semakin modern, yang membuat sebagian aktivitas anak diisi dengan kegiatan bermain gadget dengan berbagai game didalamnya, dengan terbaginya aktivitas-aktivitas tersebut tentunya sangat memengaruhi perkembangan keagamaan. Sebagaimana di Dusun Maung Passolengan Desa Buttu Sawe, aktivitas-aktivitas remaja banyak diisi dengan game online, yang tentunya sangat memengaruhi aktivitas ibadah mereka, dengan beberapa kelompok sudah jarang melakukan aktivitas keagamaan di Masjid Nurul Jannah Maung.

Aktivitas-aktivitas ibadah yang dilakukan Masyarakat dengan remaja di Masjid Nurul Jannah Maung yaitu:

- a. sholat lima waktu, merupakan kegiatan ibadah yang setiap hari dilakukan di masjid, dan remaja harus terbiasa membiasakan untuk melaksanakan sholat lima waktu tersebut.

⁷⁸ Khotimatul Husnah, Mahmud Arif “Ibadah dan Praktiknya dalam Masyarakat” Jurnal Studi Pendidikan Islam Vol. 4 No. 2 juli 2021: hlm. 146

⁷⁹ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Al-Karim: Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Pustaka Jaya Ilmu)

⁸⁰ Umi Hayati “Nilai-Nilai Dakwa; Aktivitas Ibadah dan Perilaku Sosial” Jurnal Komunikasi Interdisipliner Vol. 2 No. 2 Desember 2017: hlm.180

- b. yasinan di setiap malam jumat, kegiatan ini rutin dilakukan setiap malam jumat biasanya remaja bergantian membacakan surah yasin di setiap minggunya.
- c. Belajar baca Al-Qur'an, sebagai tutunan agama islam yang harus di pelajari dengan baik. Kegiatan ini dilakukan oleh beberapa orang yang dikenal Masyarakat dengan guru mengaji, remaja dalam hal ini yang belajar mengaji iyalah anak SMP dengan usian 12-15 tahun, mereka belajar mengaji setelah sepulang sekolah, dan untuk anak SMA mereka belajar mengaji di rumah. Kegiatan ini dilakukan hampir sama dengan kegiatan mengaji tetapi yang membedakan yaitu pengenalan dasar huruf pada al-qur'an untuk para remaja yang pemula dalam mengaji demi memberikan mereka pengetahuan agama melalui telaah al-qur'an dan bagaimana kandungan isi, maksud, dan keindahan yang terkandung dalam kitab Allah.
- d. Sholat Jum'at berjamaah, kegiatan yang dilakukan setiap minggunya.
- e. Maulid Nabi Muhammad, Kegiatan ini merupakan kegiatan yang dilakukan satu kali dalam setahun ini merupakan kegiatan besar, yang biasanya kegiatan ini dirangkaikan dengan pesta panen, yang tentunya remaja berperan aktif dalam kesuksesan kegiatan tersebut, Dimana remaja menjadi penitia pelaksana dalam kegiatan tersebut.
- f. Belajar barazanji di setiap selesai sholat magrib.

Hasil penelitian menunjukkan aktivitas-aktivitas yang rutin dilakukan ini menunjukkan turunya partisipasi remaja dalam aktivitas tersebut, dengan hadirnya *game online* yang menjadi aktivitas baru yang rutin mereka lakukan atau bahkan kecanduan, membuat turunya perilaku akhlak baik mereka yang biasanya meraka antusias ikut serta dalam kegiatan ibadah sekarang mereka bersikap apatis dalam hal tersebut.

Contoh dari hasil penelitian yang di temukan, seperti pada kegiatan sholat lima waktu remaja sudah jarang terlihat ikut serta dalam sholat berjamaah, begitupun yasinan. Bahkan anak remaja yang pemula dalam mengaji yang masih harus banyak

belajar, sekarang sudah banyak yang bolos dan pergi menghabiskan waktu bermain *game online*, ini menunjukkan turunya perilaku akhlak terpuji para remaja. Dengan sikap remaja yang hanya menghabiskan waktu bermain *game online* dan kurangnya bersosialisasi di lingkungan luar, membuat remaja kurang percaya diri ikut serta dalam kegiatan-kegiatan besar, sebagai contoh dalam kegiatan maulid Nabi Muhammad yang dilaksanakan pada tanggal 9 oktober 2023 banyak remaja yang tidak ingin ikut serta dalam kepenitihan karna tidak percaya diri, malu dan berbagai alasan lainnya, kebanyakan dari mereka adalah remaja yang kurang bersosialisasi dan aktif di dunia *game online*.

Adanya *game online* membawa pengaruh yang begitu dahsyat terhadap perubahan perilaku manusia dalam menjalankan tugas dan kewajiban sebagai umat islam dalam melakukan atau melaksanakan aktivitas-aktivitas ibadah di masjid. Dengan perubahan yang terjadi dalam fenomena tersebut menjadikan kuranya peran masjid dalam memaksimalkan Pembangunan masjid dan peradaban islam.

Adanya pergeseran pada hal tersebut sering disebut sebagai salah satu faktor yang menyebabkan perubahan perilaku itu terjadi, yang kemudian perubahan perilaku tersebut bergeser kepada hal-hal yang lebih mengarah kepada sifat yang lebih bersifat destruktif dari pada bergeser kepada sifat-sifat yang berbentuk konstruktif. Sehingga nilai-nilai moralisasi yang ada menjadi lebih rapuh dan mudah goyah di gerus oleh aktivitas *game online*.⁸¹

2. Dampak Kebiasaan Bermain Game online Remaja Desa Buttu Sawe terhadap Aktivitas Ibadah di Masjid Nurul Jannah Maung.

Hadirnya *game online* di Masyarakat maka tidak dapat di pungkiri bahwa banyak anak muda mengakses *game online* tersebut yang tentunya akan berdampak jika dalam penggunaanya dilakukan secara berlebihan, atau bisa dikatakan sudah

⁸¹ Reni Sulistiya Wati, faktor-faktor yang berhubungan dengan perilaku ibadah shalat berjamaah dalam Masyarakat. *Jurnal*. Vol.8. 2021. Hlm.3

kecanduan. Banyak dampak yang dihasilkan dari penggunaan game yang berlebihan salah satunya berdampak pada aktivitas ibadah remaja,

Berikut bagaimana penggunaan, faktor pendorong, dan dampak *game online* terhadap aktivitas ibadah remaja di masjid:

a. Penggunaan Game online di Dusun Maung Passolengan Desa Buttu Sawe

Dari hasil penelitian diketahui bahwa permainan game online yang sering dimainkan oleh remaja di Dusun Passolengan Desa Buttu Sawe Kecamatan Duampanua yaitu: (1.) Mobile Legends (ML), yang merupakan game online yang paling banyak di akses oleh ramaja, (2.) Clash Of Clans (COC), game yang pertama hadir dan di akses oleh remaja, namuan sekarang ini sudah jarang yang mengaksesnya, (3.) Pubg Mobile, game yang hanya dimainkan oleh beberapa remaja saja (4.) *Free Fire*, game yang banyak di akses oleh remaja yang usia 15 tahun ke bawah, untuk usia 16 tahun ke atas sudah jarang yang memainkan, game ini di kenal dengan game bocil (bocah cilik) dikatakan demikian karna kebanyakan yang mengaksesnya adalah anak kecil. Para pemain *game online* disebut gemers.

Metode permainan remaja di dusun tersebut dengan berkumpul di suatu rumah yang sudah disepakati menjadi tempat untuk berkumpul atau yang biasa dinamakan dengan basecamp. Ada beberapa kelompok remaja dengan sekiranya ada lima titik tempat berkumpul atau basecamp remaja di desa tersebut. Mereka menghabiskan waktu bisa sampai berjam-jam lamanya, dengan bermain sampai larut malam, dan kemudian jam tidur mereka menjadi terbalik yang mana mereka menghabiskan bermain game dimalam hari dan tidur di pagi hari sampai siang hari, maka dari pada itu terjadi pergeseran pada aktivitas remaja yang di pengaruhi oleh adanya game online.

Dari adanya pergeseran aktivitas tersebut tentunya akan sangat berdampak bagi aktivitas ibadah, dengan terus-menerus kecanduan bermain game menyebabkan mereka akan cenderung dengan mudah mengelurkan perkataan

toxic. Bagaimana kiranya mereka dapat mengimbangi aktivitas mereka jika aktivitas game online lebih diutamakan yang mana dapat dilihat bahwa mereka bisa menghabiskan waktu sampai berjam-jam lamanya bermain game di siang dan malam hari. Dengan kegiatan tersebut lebih mengarah kepada destruktif dari pada konstruktif. Permainan memang merupakan kesibukan yang di tentukan oleh sendiri,tidak ada unsur paksaan atau perintah. Sebagaimana dalam Q.S at-Tahrim/66:6 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُوا أَنفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ ٦

Terjemahannya:

“Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.”⁸²

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Siti Khoiriyah bahwa dampak game online bagi remaja memang benar, bahwa game online merupakan salah satu faktor yang memengaruhi perilaku keseharian remaja-remaja tersebut. tidak hanya perilaku remaja saja yang terpengaruh oleh adanya game online tapi pelaksanaan ibadah sholat pun kerap tidak dilaksanakan. Keaktifan remaja dalam bermain game online tentu sangat mempengaruhi pelaksanaan ibadah sholatnya.⁸³

Kebiasaan malas mengerjakan sholat itu timbul dengan sendirinya, dengan sering bermain game online jadi rasa malas semakin bertambah, awalnya dengan mengulur-ngulur waktu karena sedang asik bermain sehingga akhirnya tidak melaksanakan sama sekali.

⁸² Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Al-Karim: Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Pustaka Jaya Ilmu)

⁸³ Siti Khoiriyah “*Dampak Game online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah sholat lima waktu*” (2018) hlm. 74

Menurut salah satu remaja, mengatakan bahwa “Bermain game online dapat menghilangkan kejenuhan, sebagai hiburan, mengisi waktu kosong dan bisa mempererat tali silaturahmi bersama teman-teman karna setiap hari berkumpul bersama untuk bermain game online, atau yang sering disebut dengan mabar (main bareng).”

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Krista Surbakti berpendapat bahwa *game online* juga mempunyai dampak positif dan negatif bagi remaja. Bagi yang dapat menggunakan dengan bijak dan benar maka dampak positif lah yang di rasakan, namun bagi yang tidak bisa menggunakannya dengan benar akan banyak dampak negatif yang dirasakan. Seperti dari segi uang, waktu, semangat belajar, psikologi, kesehatan, dan sosial. Hal ini dapat memacu pertumbuhan remaja yang buruk di kemudian hari.⁸⁴

Hal ini sejalan dengan teori ketergantungan media, dimana setiap individu atau kelompok sudah mulai tergantung pada media yang ada. Banyak dari mereka yang akhirnya memiliki ketergantungan pada media baik positif maupun secara negatif. Teori ketergantungan (*Dependency Theory*) berasumsi bahwa semakin seseorang mengantungkan kebutuhannya untuk di penuhi oleh penggunaan media, semakin penting peran media dalam hidup orang tersebut, sehingga media akan semakin memiliki pengaruh kepada orang tersebut.⁸⁵

b. Faktor yang Mendorong Para Remaja Mengakses *Game online*

Banyak faktor yang mendorong para remaja di Dusun Passolengan Desa Buttu Sawe mengakses *game online* diantaranya ialah lingkungan dan pergaulan mereka. Seperti yang kita ketahui faktor lingkungan dapat memengaruhi seseorang untuk mengakses *game online*, karna rasa yang tak nyaman melihat temannya bermain, dan membicarakan tentang game, tentunya akan menciptakan rasa tidak nyaman dan terasa terkucilkan, hal ini penyebab paling sering di jumpai

⁸⁴ Krista Surbakti, “Pengaruh *Game online Terhadap Remaja*” Jurnal Curere Vol. 01 No. 01 (2012) hlm. 38

⁸⁵ Mohd. Rafiq, “*Dependency Theori (Melvin L. DeFleur dan Sandra Ball Rokeach)*”, Jurnal Hikmah Vol. VI no.1 (2012)

dalam beberapa kelompok. Dimana *game online* terkadang membuat seseorang semakin penasaran, dengan rasa ingin tahu manusia yang tinggi dan sifat dasar yang selalu ingin menjadi pemenang menjadikan mereka mengakses *game online*. Faktor lainnya yaitu menghilangkan kebosanan atau kejenuhan, mengisi waktu luang, kurangnya dalam bersosialisasi dalam lingkungan Masyarakat juga mempengaruhi seseorang dalam mengakses *game online*. Sebagaimana dalam Q.S. Al-Hujurat/49:13

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقْوَاهُ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ۝ ١٣

Terjemahannya:

“Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling takwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal.”⁸⁶

Dalam ayat tersebut dijelaskan bahwa Allah SWT menciptakan manusia sebagai makhluk sosial. Jadi manusia saling membutuhkan dan mengenal antara masyarakat yang satu dengan masyarakat lainnya. Sebagaimana kita ketahui bahwa sebagai makhluk sosial yang saling berhubungan secara timbal balik dengan manusia lain, atau dalam artian bahwa manusia membutuhkan manusia lainnya dalam menjalankan kehidupan sehari-hari.

Dari hasil penelitian Daniel Apdianto Herman menjelaskan bagaimana faktor terjadinya kecanduan game di Indonesia, bahwa faktor utama dari munculnya kecanduan game online di Indonesia adalah kombinasi faktor keuangan, ketersediaan, kondisi hidup, yang kurang menarik di bandingkan game, orang tua yang tidak peduli, pemerintsh yang membiarkan pembajakan terjadi dan gagalnya Pendidikan membuat kegiatan belajar lebih menarik sehingga pelajar tidak kabur ke dunia game. Kondisi yang kompleks ini sudah menjadi begitu rumit sehingga

⁸⁶ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Al-Karim: Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Pustaka Jaya Ilmu)

sulit sekali menemukan benang merah yang mampu menguntai akar masalahnya.⁸⁷

Kecanduan internet di sebut sebagai *Internet Addiction Disorder* (IAD), Stephen Juan, seorang antropolog di University of Sydney mengemukakan tanda-tanda umum kecanduan internet. Sebagai berikut: 1) Selalu ingin menghabiskan lebih banyak waktu di internet, sehingga akan menguras waktu efektif yang ada. 2) mengakses internet lebih lama dari yang di niatkan. 3) Cukup banyak porsi kegiatan yang digunakan untuk aktivitas terkait interne, mengurangi kegiatan penting baik dalam pekerjaan, sosial, atau rekreasi. 4) Internet digunakan untuk melarikan diri dari perasaan bersalah, tidak berdaya, kecemasan, atau depresi.

Dalam jurnalnya Eryzal Novrialdy menjelaskan ada lima dampak negative kecanduan game online, yaitu: 1) Aspek kesehatan. Efek negative bagi kesehatan bagi orang yang telah kecanduan game online adalah menurunnya daya tahan tubuh, hal ini disebabkan kurang tidur karena begadang main game, terlambat makan karena asyik bermain game, dan kurang olah raga karena hanya sibuk di depan game. 2) Aspek Psikologis. Seseorang kecanduan game online yang menampilkan tindak kekerasan, pembunuhan, dan kriminalitas tanpa sadar akan terpapar di alam bawah sadarnya bahwa tindakan tersebut layak di lakukan di kehidupan nyata. Sehingga menyebabkan dalam kesehariannya muncul sikap mudah marah, emosional dan gampang mengeluarkan kata-kata kotor. 3. Aspek Akademik. Seseorang Pelajar yang kecanduan game akan mengalami penurunan dalam bidang akademik. Karena fokus dan waktunya akan tersita oleh game online yang telah disenanginya. Sehingga menyebabkannya melalaikan tanggung jawab akademik di sekolah maupun kuliah. 4) Aspek Sosial. Seorang pecandu game akan sibuk dengan dunia game. Interaksi yang dilakukan akan melulu berhubungan dengan gamer yang ada di game. Hal ini akan mempengaruhi

⁸⁷ Daniel Apdianto Herman “*analisis Faktor Terjadi Kecanduan Game di Indonesia*” Jurnal Telcomatics Vol.4 No.1 (2019) hlm 11.

interaksi seorang dalam dunia nyata, karena hidupnya telah berada di dunia maya. Akhirnya seorang yang hidup di dunia maya mengalami kesulitan dalam sosialisasi dengan orang sekitarnya dalam kehidupan nyata. 5) Aspek Keuangan. Seseorang yang belum memiliki penghasilan akan mengalami masalah dalam memenuhi kecanduannya dalam bermain game. Karena untuk bisa memainkan game secara on line memerlukan paket (voucher game) yang harganya lumayan. Maka untuk memenuhi keperluan tersebut para pecandu gamer akan meminta kepada orang tua dan bahkan berbohong kepada orang tua. Dan apabila sudah tidak bisa mendapatkan uang untuk bermain game mereka mampu melakukan cara nekat seperti pencurian dan kriminal lainnya.⁸⁸

Dalam teori U & G menjelaskan pendapat yang berbicara tentang latar belakang atau alasan penggunaan media dapat di kelompokkan menjadi tiga aliran, yaitu: 1) aliran unifungsional, 2) aliran bifungsional; dan 3) aliran empat fungsional. Aliran unifungsional berpendapat bahwa media hanya memenuhi satu jenis kebutuhan saja misalnya kebutuhan melarikan diri (*escapist desires*), kebutuhan bermain, atau kebutuhan kontak sosial. Aliran bifungsional berpendapat bahwa media memenuhi dua jenis kebutuhan, misalnya kebutuhan fantasi & pelarian, penerangan-pendidikan (*information-educational*), pengawasan lingkungan dan pelarian (*surveillance-escape*). Aliran empat fungsional menyebut empat fungsi media dalam memenuhi kebutuhan khalayak. Laswell dan Wright menyebut empat fungsi itu adalah pengawasan lingkungan (*surveillance*), hubungan sosial (*correlation*), hiburan (*entertainment*), dan transmisi budaya (*cultural transmission*). Oleh karena itu daftar penggunaan dan gratifikasi telah diperpanjang, terutama ketika media baru bermunculan (misalnya video game dan internet).⁸⁹

⁸⁸ Erizal Novrialdy, "Kecanduan Game online Pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya " bulletin Psikologi , Vol.27 N0.2 (2019) hlm.150-151

⁸⁹ Karman "Penggunaan Media dan Perkembangannya Kini (*Researches On Media Uses and Its Development*). " Jurnal Studi Komunikasi dan Media Vol.17 No.1 (2013) hlm 94.

Hal ini juga sejalan dengan teori Uses and Gratifications (Teori U & G) yang pada dasarnya bagaimana media memenuhi kebutuhan pribadi dan sosial khalayak. asumsi dasar pendekatan teori ini adalah bahwa penggunaan media bersifat aktif. Mereka menggunakan media karna memiliki tujuan tertentu yaitu memiliki sumber lain untuk memenuhi kebutuhannya, mereka berinisiatif mengaitkan kebutuhan dan pilihan media. Komsumsi media dapat memenuhi berbagai kebutuhan meskipun isi media tidak dapat digunakan untuk memprediksi pola gratifikasi secara tepat. Keaktifak khalayak ditandai dengan pilihan yang dibuat khalayak yang di latar belakang oleh alasan-alasan yang berbeda. Alasan-alasan yang dimaksud misalnya alasan untuk keluar dari masalah atau aktivitas rutin (*escape*) mencari informasi (*information seeking*), mencari hiburan (*entertainment*), membangun hubungan sosial (*social relationship*), dan membangun identitas pribadi (*personal identity*).⁹⁰

Tentunya banyak hal yang membuat remaja mengakses game online seperti yang telah dijelaskan, yang mana hal tersebut kemudian membuat remaja kecanduan dengan permainan game online, yang tentunya juga memiliki dampak dari penggunaan game online yang berlebihan. Eryzal Novrialdy⁹¹ dalam penelitiannya berpendapat bahwa semestinya *game online* dimanfaatkan untuk hiburan tetapi yang terjadi *game online* dimainkan secara berlebihan, digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan *game online*. Hal ini akan berakibat buruk terhadap berbagai aspek kehidupan remaja. Untuk itu, *game online* sebagai bentuk dari perkembangan teknologi perlu di sikapi dengan bijak supaya tidak berdampak buruk bagi remaja.

c. Dampak *Game online* terhadap Aktivitas Ibadah Remaja di Masjid Nurul Jannah Maung

⁹⁰ Karman, *Researches On Media Uses And Its Development*, Jurnal Studi Komunikasi Dan Media. Vol.17 No.1 2013.

⁹¹ Eryzal Novrialdy “*Kecanduan Game online Pada Remaja (Dampak dan Pencegahannya)*” Jurnal Vol. 27 No.2 (2019) hlm.154

Dari hasil penelitian yang dilakukan di Desa Buttu Sawe maka diketahui bahwa *game online* sangat berdampak pada aktivitas ibadah remaja di Dusun Passsolengan Desa Buttu sawe, dengan penggunaan game online yang berlebihan membuat remaja sudah jarang melakukan sholat lima waktu yang dilakukan secara berjamaah di masjid. Dengan para remaja menghabiskan waktu berjam-jam bermain game bahkan sampai bengadang membuat remaja lupa melakukan aktivitas ibadah seperti sholat, mengaji, dengan alasan mereka bahwa ketiduran atau kesiangan. Padahal Allah memerintahkan hambanya untuk memanfaatkan waktu dengan baik seperti dalam QS. Al-Asr/110 :1-3 sebagai berikut:

وَالْعَصْرِ (١) إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ (٢) إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَّصُوا بِالْحَقِّ وَتَوَّصُوا
بِالصَّبْرِ (٣)

Terjemahannya:

“1. Demi masa. 2. Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian, 3. kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasehat menasehati supaya mentaati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menetapi kesabaran.”⁹²

Dalam ayat di atas menjelaskan bahwa islam menganjurkan agar manusia memanfaatkan waktu dan kesempatan yang dimiliki sehingga tidak termasuk golongan orang yang merugi. Waktu adalah salah satu nikmat yang agung dari Allah SWT kepada manusia. Sudah sepantasnya manusia memanfaatkannya dengan baik, efektif dan semaksimal mungkin untuk amal shalih.

Ada beberapa dampak negatif berlebihan dalam penggunaan gadget pada perkembangan mental remaja yang membuat remaja ketagihan atau kecanduan diantaranya adalah:

- a. Waktu terbuang sia-sia. Remaja akan sering lupa waktu ketika sudah asik bermain gadget. Mereka menghabiskan waktu untuk aktivitas yang tidak

⁹² Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Al-Karim: Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Pustaka Jaya Ilmu)

terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktivitas yang mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan mental lainnya.

- b. Perkembangan otak, terlalu lama dalam penggunaan gadget terhadap seluruh aktivitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara (tidak lancar berkomunikasi) serta menghambat dalam mengespresikan fikiran.
- c. Mengganggu kesehatan, semakin sering menggunakan gadget akan terganggu kesehatan terutama pada mata, selain itu akan mengurangi minat baca remaja karna terbiasa pada objek bergambar dan bergerak.

Dengan ini gadget sangat berpengaruh terhadap perkembangan mental keagamaan remaja dimana gadget dengan *game online* yang banyak di akses oleh remaja di Dusun Maung Passolengan Desa Buttu Sawe, membawa dampak besar seperti yang telah di jelaskan diatas.

Menurut Ria Safaria sadif & Rasmi,⁹³ dalam penelitiannya menyatakan kecanduan *game online* memberikan dampak negative yaitu:

- a. Menimbulkan efek ketagihan
Mengalami kesulitan dalam mengontrol diri dalam bermain *game online*. Kebiasaan terus bermain *game online* secara terus menerus ini mengganggu aktivitas, mereka menjadi tidak produktif sehingga banyak waktu yang terbuang sia-sia. Selain itu perilaku kecanduan bermain *game online* mengganggu aktivitas belajar, sering terlambat ke sekolah dan menjadi tidak fokus ketika belajar. Kecanduan *game online* membuat subjek lupa waktu, melalaikan tugas dan tanggung jawab, bahkan itu ibadah yang menjadi kewajiban.
- b. Dampak psikis dan fisik

⁹³ Ria Safaria Sadif & Rasmi “Dampak Kecanduan Game online pada Remaja” Jurnal Pendidikan dan konseling Vol.5 No.1 (2023) hlm.6127

Emosi jadi mudah terpancing, sentimental, mudah tersinggung. Selain itu dapat membuat subjek mengalami beberapa cedera pada bagian tubuh tertentu seperti pengal bagian leher, Pundak, punggung, tulang belakang, pinggang, pada bagian pergelangan tangan dan jari-jari subjek serta mengalami penurunan berat badan akibat lupa makan.

Sedangkan menurut Emy Yumita Pratiwi, dkk⁹⁴ *game onlin* juga memiliki dampak positif dari bermain *game online* yaitu dapat mengaktifkan sistem motorik, dengan koordinasi yang tepa tantara infirmasi yang diterima oleh mata kemudian diteruskan ke otak untuk di proses dan diperintahkan kepada tangan untuk menekan tombol tertentu.

Bermain *game online* memang dapat berdampak positif, namun jika dibiarkan berlaru-larut hingga mengarah pada adiksi tentu akan memberikan dampak negatif, diantaranya remaja menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Mendorong remaja untuk bertidak asocial, karena aktivitas bermain *game online* cukup menyita waktu berkomunikasi, baik berkomunikasi dengan keluarga maupun teman sebaya. Menimbulkan kemalasan belajar, disebabkan kelelahan yang ditimbulkan setelah bermain game online, sehingga dapat memicu tindakan kekerasan, karena remaja mengimitasi tokoh secara berlebihan, sehingga meniru seluruh prilaku yang di tampilkan tokoh dalam permainan tanpa mempertimbangkan apakah hal tersebut berbahaya atau tidak.

Kerap kali para remaja tidak ikut serta dalam kegiatan-kegiatan ibadah di masjid nurul Jannah, seperti ketika Masyarakat melakukan yasinan di malam jum'at, jarang ada remaja yang terlihat ikut serta dalam yasinan tersebut, yang mana mereka mala berkumpul di basecamp dan mabar (main bareng). Hal tersebut menunjukkan bahwa ke tidak pedulian mereka atas aktivitas ibadah yang

⁹⁴ Emy Yunita Rahma Pratiwi, M.Pd., dkk "Positif Negatif Game online" LPP UNHAS Y Tebuireng Jombang (2019) hlm.17

sifatnya berbentuk konstruktif. Juga ditemukan tanggapan Masyarakat bahwa kurangnya partisipasi beberapa kelompok remaja dalam kegiatan besar seperti yang baru-baru ini dilakukan di Dusun Passolengan Desa Buttu Sawe yaitu maulid Nabi Muhammad SAW yang di rangkaian dengan pesta panen, banyak dari beberapa kelompok remaja tidak ikut berpartisipasi dalam kepanitian kegiatan tersebut, akibat menyia-nyiakan waktu dengan terus-menerus bermain game membuat kurangnya relasi sosial dan pengalaman membuat para remaja tidak ikut berkontribusi dalam suatu kegiatan, dengan alasan bahwa tidak cukup percaya diri. Yang tentunya hal tersebut sangat berdampak pada mental remaja karena tidak cukup mampu bersosialisasi.

Pemain akan mengorbankan waktu untuk hobby yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, belajar ataupun bekerja dan waktu untuk keluarga. Selain itu *game online* juga dapat mengakibatkan pola makan dan pola tidur yang tidak teratur, sehingga akan mengganggu kesehatan. Berdasarkan hasil penelitian remaja yang bermain game mengalami ketertundaan untuk aktivitas lainnya. Ia lebih banyak bermain game dan menunda aktivitas seperti kegiatan shalat, makan, belajar, dan lebih memilih menghabiskan waktu bermain game online.

Menurut Rahmida Fitri & Indah Muliati faktor-faktor yang menjadi penyebab timbulnya dampak negatif *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat remaja ada dua faktor yaitu: a) faktor dari remaja itu sendiri yang disebabkan karena lingkungan dan teman bergaulnya apapun yang dilakukan temannya maka juga akan diikuti olehnya, selain itu rasa malas yang ada dalam diri seorang remaja untuk melaksanakan shalat serta kurangnya perhatian remaja terhadap wajibnya pelaksanaan ibadah shalat. b) Faktor dari orang tua remaja yang sibuk dengan pekerjaan masing-masing sehingga akan menyebabkan remaja melakukan hal apa saja yang dikehendakinya, selain itu orang tua juga kurang mengawasi remaja dalam bermain game online sehingga akan banyak waktu yang dihabiskan ketika bermain game serta orang tua memberikan fasilitas yang lengkap kepada

remaja dalam bentuk hp dan membelikan kouta internet, hal inilah yang menyebabkan seorang akan melakukan apapun yang mereka inginkan.⁹⁵

Menurut Mohammad Norhani dalam penelitiannya menyatakan bahwa hukum asal bermain game online merupakan suatu yang mubah atau diperbolehkan dalam islam. Bahkan bisa menjadi alternatif menghilangkan stress di Tengah kesibukan pekerjaan. Namun dalam perkembangannya game online berubah menjadi sebuah hobi dan kegiatan yang mengasyikan bagi pengemarnya, sehingga menyita waktu luang pemainnya. Bahkan ada yang terjatuh pada kecanduan dan akhirnya mengakibatkan efek negatif bagi diri pemain game online tersebut. oleh karena itu, di perlukan peninjauan ulang terhadap status hukum permainan game online yang telah jatuh pada kegiatan yang berlebihan dan membahayakan diri penggunanya. Maka berdasarkan tinjauan Muqshid al Syariah bahwa bermain game online memiliki tiga pandangan hukum yaitu: Mubah apabila dilakukan sekedar melepas penat dan stress dan tidak menyita waktu luang yang berlebihan seperti bekerja, ibadah dan keluarga. Dan bisa berubah menjadi makruh apabila telah mengganggu waktu utama seperti pekerjaan, ibadah dan keluarga. Bahkan menjadi haram apabila perbuatan tersebut menyebabkan kita meninggalkan kewajiban, pekerjaan, ibadah sosial serta membahayakan pada jiwa, akal dan harta.⁹⁶

Menurut teori ketergantungan media (*dependency media theory*), dimana setiap individua tau kelompok sudah mulai tergantung pada media yang ada. Banyak dari mereka yang akhirnya memiliki ketergantungan pada media baik positif maupun secara negatif.⁹⁷ Melvin DeFleur dan Sandra Ball Rokeach

⁹⁵ Rahmida Fitri & Indah Muliati “*Dampak Negatif Game online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Remaja Di Negeri Alahan Panjang Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok*” Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Vol.4 No.5 (2022) hlm.1176

⁹⁶ Muhammad Norhadi “*Game online dalam Fersfpektif Maqashid al Syari’ah*” Jurnal Ilmu Syariat dan Hukum Vol.1 No.1 (2022) hlm. 111

⁹⁷ Teuky Romy Syaputra dan Amsal Amri, “*Pengaruh Game online Terhadap Komunikasi Remaja*”. Jurnal ILmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah Kualah Banda Aceh Vol.3 No.1 (2018), hlm.4

memberikan penjelasan yang lebih utuh kedalam beberapa pernyataan. pertama, dasar pengaruh media terletak pada hubungan antara sistem sosial yang lebih besar, peranan media di dalam system tersebut dan hubungan khalayak dengan media. Efek terjadi bukan karna semua media berkuasa atau sumber yang kuat mendorong kejadian tersebut, tetapi karna media bekerja dengan cara tertentu untuk memenuhi keinginan tertentu dan kebutuhan khalayak. kedua, derajat ketergantungan khalayak terhadap informasi media adalah variable kunci dalam memenuhi kapan dan bagaimana peran media mengubah keyakinan, perasaan atau perilaku khalayak. kejadian dan bentuk efek media akhirnya bergantung pada khalayak serta berhubungan dengan seberapa penting sebuah medium atau pesan tertentu terhadap mereka.

Penelitian ini menggunakan teori sistem ketergantungan media ini untuk meneliti pengaruh *games* terhadap perilaku remaja. Contohnya pada era ini banyak anak remaja atau generasi muda ketergantungan pada media *game* serta kecanduan pada media untuk memenuhi sebuah kepuasan bermain dan keinginan menjadi pemain *game* professional tersebut sehingga hal ini menjadi salah studi kasus dikalangan anak remaja saat ini. Khususnya di daerah lingkungan maung Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang.

3. Strategi Manajemen Dakwah untuk Menarik Minat Remaja yang Bermain *Game Online* untuk Kembali Melakukan Aktivitas Ibadah.

Untuk bisa mengoptimalkan fungsi masjid secara utuh, maka masjid harus di fungsikan sebaik mungkin dalam penggunaannya, masjid adalah tempat ibadah kaum muslimin yang memiliki perang strategi untuk kemajuan peradaban umat Islam. Masjid merupakan tempat disemaikannya sebagai nilai kebaikan dan kemaslahatan umat. Baik yang berdimensi ukhrawi maupun duniawi semuanya bisa berjalan sukses jika dirangkum dalam sebuah garis kebijakan manajemen masjid. Namun dalam

kenyataannya, fungsi masjid yang berdimensi duniawiyah kurang memiliki peran yang maksimal dalam pembangunan umat dan peradaban islam.⁹⁸

Di zaman Rasulullah SAW, masjid mempunyai fungsi sebagai tempat peribadaan, pusat kegiatan Masyarakat dan berkebudayaan. Dari masjid itulah Rasulullah SAW melaksanakan bimbingan islam dan pembinaan terhadap Masyarakat. Allah berfirman dalam Q.S at-Taubat/9:18

إِنَّمَا يَعْمُرُ مَسْجِدَ اللَّهِ مَنْ ءَامَنَ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ وَأَقَامَ الصَّلَاةَ وَءَاتَى الزَّكَاةَ وَلَمْ يَخْشَ إِلَّا اللَّهَ فَعَسَىٰ أُولَٰئِكَ أَنْ يَكُونُوا مِنَ الْمُهْتَدِينَ ۝ ١٨

Terjemahannya:

Hanya yang memakmurkan masjid-masjid Allah ialah orang-orang yang beriman kepada Allah dan Hari kemudian, serta tetap mendirikan shalat, menunaikan zakat dan tidak takut (kepada siapapun) selain kepada Allah, maka merekalah orang-orang yang diharapkan termasuk golongan orang-orang yang mendapat petunjuk.⁹⁹

Masjid dan kegiatan keagamaan Islam keduanya sangat erat sekali, faktor yang sulit dipisahkan satu sama lain, hubungannya saling mengisi diantaranya. Dengan demikian, masjid yang didirikan harus berperan sebagai tempat, media maupun wadah untuk kegiatan keagamaan islam. Oleh karenanya kegiatan keagamaan islam dipandang sebagai suatu yang penting untuk kegiatan meningkatkan syiar Islam di dalam kehidupan beragama dalam Masyarakat melalui kegiatan-kegiatan keagamaan di dalam suatu tempat yang disebut masjid.

Menurut padangan penulis, kiranya disinilah perlunya sebuah strategi dalam menyelenggarakan kegiatan keagamaan, agar pengelolaan dan pergerakan dalam proses kegiatan keagamaan berlangsung efektif dan efisien.

⁹⁸ Muhammad Zen, Dkk. *Jurnal Kajian Dakwah dan Komunikasi*, Jakarta:Hidayatullah Jakarta, 2007, hlm.253-254.

⁹⁹Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Al-Karim: Al-Qur'an dan Terjemahannya*,(Pustaka Jaya Ilmu)

Fenomena dari kegiatan-kegiatan yang dilakukan para remaja sekitar masjid realitanya menunjukkan bahwa remaja tersebut belum optimal dalam menunjukkan eksistensinya sebagai remaja yang gemar akan kegiatan-kegiatan di masjid. Fenomena diatas terjadi karn adanya perubahan, bukan proses yang terjadi tiba-tiba. Ada banyak faktor salah satunya *game online*, tentu semuanya berkaitan dengan sifat manusia sebagai agen perubahan yang dinamis, selalu bergerak, berubah dan berkembang. Maka diperlukan strategi untuk mengembalikan peran remaja pada aktivitas atau kegiatan keagamaan dengan baik.

Untuk mengembangkan aktivitas atau kegiatan keagamaan perlu adanya strategi manajemen dakwah untuk menarik minat remaja yang biasanya menghabiskan waktu bermain *game online* kembali berbondong-bondong melakukan beraneka ragam kegiatan keagamaan yang dilaksanakan masjid tersebut.

Maka perlu diketahui bagaimana keaktifan remaja masjid (remas) di Dusun Passolengan Desa Buttu Sawe, dan bagaimana strategi dakwah yang dilakukan untuk mengajak remaja yang aktif bermain *game online* untuk kembali ikut serta dalam aktivitas ibadah.

Dari hasil observasi diketahui bahwa remaja masjid (remas) di Dusun Passolengan Desa Buttu Sawe baru di bentuk sehingga belum memiliki skedul kegiatan rutin yang memang akan mengarahkan remaja melakukan kegiatan-kegiatan wajib, dan hanya memiliki kegiatan-kegiatan umum yang dilakukan seperti sholat lima waktu dan beberapa kegiatan umum lainnya. Namun dilihat dari hasil observasi remaja di Desa tersebut sudah mulai membentuk kegiatan kelas tari dengan berbagai jenis tari yang mereka pelajari, namun kegiatan kelas tari tersebut hanya terlaksana ketika akan ada kegiatan yang akan mereka ikuti. Kegiatan lainnya yang mulai di bangun ialah belajar barazanji di setiap selesai sholat magrib, yang sampai saat ini masih dijalankan dengan baik, walaupun hanya beberapa remaja yang ikut serta dalam kegiatan tersebut.

Setelah mengetahui keaktifan remaja masjid (remas) Dusun Passolengan Desa Buttu Sawe dengan aktivitas atau kegiatan ibadah yang dilakukan maka strategi yang perlu dilakukan yaitu:

1. Menejemen waktu remaja pada penggunaan *game online*

Sebagaimana kita ketahui penggunaan *game online* yang berlebihan juga sangat memengaruhi kegiatan ibadah seseorang, dengan pengguna biasanya lupa waktu. maka dari pada itu remaja membutuhkan pembatasan waktu penggunaan *game online*, ketika remaja dapat manajemen waktunya dengan baik dan menyeimbangkan antara aktivitas penting dan wajib dengan hiburan. Maka *game online* tidak akan berdampak bagi remaja tersebut. maka dalam hal ini peran orang tua sangat berperan aktif dalam manajemen waktu bermain *game online* anaknya melakukan pembatasan-pembatasan agar anaknya tidak mengabaikan aktivitas ibadah, namun jika orang tua sulit memperhatikan hal tersebut karna memiliki kesibukan di pekerjaan maka, mereka bisa menjadikan *game online* sebagai ajang untuk mendapatkan hadiah ketika mendapatkan pencapaian bisa dalam hal ibadah atau prestasi di sekolah.

2. Pembinaan remaja

Pembinaan remaja dalam islam bertujuan agar remaja tersebut menjadi anak yang shalih; yaitu anak yang baik, beriman, berilmu, berketerampilan, dan berakhlak mulia. Seperti yang kita ketahui dari hasil observasi diketahui remaja masjid (remas) di Dusun Passolengan Desa Buttu Sawe tidak terlalu aktif maka perlu dilakukan pembinaan kepada remaja, walaupun mungkin agak sulit memalingkan kebiasaan remaja yang bermain *game online*, namun tanpa pergerakan, memperhatikan untuk mengambil langkah perubahan maka kebiasaan mereka akan terus bersikap apatis, tidak peduli dan hanya memperhatikan dunia *game online* akan terus terjadi.

Maka langkah yang dicoba untuk di ambil yaitu pembinaan remaja. Untuk pembinaan remaja bisa dilakukan dengan berbagai cara dan penyiapan sarana,

salah satunya yaitu menyiapkan wadah tempat berkumpul untuk melakukan pembinaan, dan menciptakan lingkungan yang Islami, dan mengembangkan kreativitas. Anggota remaja Masjid yang aktif membina para anggotanya agar beriman, berilmu dan beramal shalih dalam rangka mengabdikan kepada Allah subhanahu wa ta'ala untuk mencapai keridhaan-Nya.

3. Meningkatkan kualitas dan kuantitas anggota remaja Masjid

Organisasi adalah alat untuk mencapai tujuan. Pencapaian tujuan memerlukan perjuangan yang sungguh-sungguh dengan memanfaatkan segenap sumber daya dan kemampuan. Dalam perjuangan membutuhkan kesabaran tanpa batas, hanya bentuknya saja yang mengalami perubahan. Perjuangan yang dilakukan remaja Masjid adalah dalam rangka da'wah Islamiyah, yaitu perjuangan untuk menyeruh umat manusia kepada kebenaran yang datangnya dari Allah SWT. Ada pertarungan antara yang haq dengan yang bathil. Dimana telah diketahui bahwa kebenaran, insya Allah akan mampu mengalahkan kebathilan. Untuk membentuk bangunan yang tersusun kokoh (*bunyanun marshush*), diperlukan organisasi dan manajemen yang Tangguh serta didukung sumber daya manusia (SDM) yang mencukupi dan berkualitas. Perekrutan (*recruitment*) dan kaderisasi anggota sangat diperlukan oleh remaja Masjid dalam meningkatkan kualitas dan kuantitas anggotanya. Hal ini dilakukan untuk menjamin kelangsungan aktivitas dan misi organisasi dalam menda'wahkan islam. Bertambahnya anggota akan menambah semangat dan tenaga baru, sedang tersediannya kader-kader yang berkualitas akan mendukung suksesnya estafet kepemimpinan organisasi. Remaja muslim adalah unsur utama organisasi remaja Masjid keberadaan dan keterlibatan mereka dalam organisasi dapat dibedakan sebagai kader, aktivis, partisipan dan simpatisme.

Pengurus perlu meningkatkan kualitas dengan melakukan:

1. Melakukan pendaftaran (regristerasi) anggota.
2. Mendaftarkan remaja muslim warga baru
3. Melakukan penyadaran kepada remaja muslim yang belum menjadi anggota, agar mereka mau bergabung dalam wadah bersama.

4. Mengembangkan jenis-jenis aktivitas ibadah remaja Masjid.

Sebagaimana kita ketahui remaja Masjid di Dusun Passsolengan Desa Buttu Sawe tidak memiliki cukup banyak aktivitas yang dilakukan, hanya beberapa aktivitas umum dan yang masih berjalan dengan baik hanya belajar barazanji. Maka diperlukan pengembangan jenis-jenis aktivitas ibadah, karna dengan pengembangan aktivitas tersebut mungkin bisa menarik remaja yang aktif bermain *game online* untuk ikut serta.

Sebagiman kita ketahui, bahwa remaja Masjid adalah organisasi yang menghimpun remaja muslim yang aktif datang dan beribadah shalat berjamaah di masjid. Karena keterikatannya dengan Masjid, maka peran utamanya tidak lain adalah memakmurkan masjid. Ini berarti, kegiatan yang berorientasi pada masjid selalu menjadi program utama. Di dalam melaksanakan perannya, remaja Masjid meletakkan prioritas pada pengembangan kegiatan-kegiatan peningkatan keislaman, keilmuan, dan keterampilan anggotanya.

Semakin banyak kegiatan keagamaan yang diikuti oleh para remaja akan berdampak baik bagi kehidupan remaja tersebut. para remaja dapat meningkatkan kreatifitas dalam hal pengembangan dakwah dan akan lebih berwawasan luas tentang kagiatan-kegiatan keagamaan atau dakwah yang dijalannya serta dapat menyelurkan aspirasi generasi muda islam yang ada dalam diri remaja tersebut guna meningkatkan kualitas potensi diri.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pokok masalah yang telah diteliti dalam skripsi ini, dan kaitannya dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka dirumuskan tiga kesimpulan sebagai berikut:

1. Aktivitas ibadah yang dilakukan remaja di Masjid Nurul Jannah Maung adalah sholat lima waktu, merupakan kegiatan ibadah yang setiap hari dilakukan di masjid, dan remaja harus terbiasa membiasakan untuk melaksanakan sholat lima waktu tersebut. Yasinan di setiap malam jumat, kegiatan ini rutin dilakukan setiap malam jumat biasanya remaja bergantian membacakan surah yasin di setiap minggunya. Belajar baca Al-Qur'an, sebagai tutunan agama islam yang harus di pelajari dengan baik. Kegiatan ini dilakukan oleh beberapa orang yang dikenal Masyarakat dengan guru mengaji, remaja dalam hal ini yang belajar mengaji iyalah anak SMP dengan usia 12-15 tahun, mereka belajar mengaji setelah sepulang sekolah, dan untuk anak SMA mereka belajar mengaji di rumah. Kegiatan ini dilakukan hampir sama dengan kegiatan mengaji tetapi yang membedakan yaitu pengenalan dasar huruf pada al-qur'an untuk para remaja yang pemula dalam mengaji demi memberikan mereka pengetahuan agama melalui telaah al-qur'an dan bagaimana kandungan isi, maksud, dan keindahan yang terkandung dalam kitab Allah. Sholat Jum'at berjamaah, kegiatan yang dilakukan setiap minggunya. Maulid Nabi Muhammad, Kegiatan ini merupakan kegiatan yang dilakukan satu kali dalam setahun ini merupakan kegiatan besar, yang biasanya kegiatan ini dirangkaikan dengan pesta panen, yang tentunya remaja berperan aktif dalam kesuksesan kegiatan tersebut, Dimana remaja menjadi penitia pelaksana dalam kegiatan tersebut. Belajar

barazanji di setiap selesai sholat magrib, dan kelas tari, yang biasanya dilakukan ketika akan mengikuti lomba.

2. *game online* sangat berdampak pada aktivitas ibadah remaja di Dusun Passsolengan Desa Buttu sawe, dengan penggunaan game online yang berlebihan membuat remaja sudah jarang melakukan aktivitas ibadah seperti sholat lima waktu yang dilakukan secara berjamaah di masjid. Dengan para remaja menghabiskan waktu berjam-jam bermain game bahkan sampai bengadang membuat remaja lupa melakukan aktivitas ibadah seperti sholat, mengaji, dengan alasan mereka bahwa ketiduran atau kesiangan. Dampak negative yang bisa di hasilkan dari Waktu terbuang sia-sia. Remaja akan sering lupa waktu ketika sudah asik bermain gadget. Perkembangan otak, terlalu lama dalam penggunaan gadget terhadap seluruh aktivitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak Mengganggu kesehatan, semakin sering menggunakan gadget akan terganggu kesehatan terutama pada mata, selain itu akan mengurangi minat baca remaja karna terbiasa pada objek bergambar dan bergerak. Sedangkan menurut Emy Yumita Pratiwi, dkk *game onlin* juga memiliki dampak positif dari bermain *game online* yaitu dapat mengaktifkan sistem motorik, dengan koordinasi yang tepa tantara infirmasi yang diterima oleh mata kemudian diteruskan ke otak untuk di proses dan diperintahkan kepada tangan untuk menekan tombol tertentu. Bermain *game online* memang dapat berdampak positif, namun jika dibiarkan berlaru-larut hinggha mengarah pada adiksi tentu akan memberikan dampak negatif, diantaranya remaja menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Mendorong remaja untuk bertidak asocial, karena aktivitas bermain *game online* cukup menyita waktu berkomunikasi, baik berkomunikasi dengan keluarga maupun teman sebaya. Menimbulkan kemalasan belajar, disebabkan kelelahan yang ditimbulkan setelah bermain game online, sehingga dapat memicu tindakan kekerasan, karena remaja mengimitasi tokoh secara berlebihan, sehingga meniru seluruh prilaku yang di

tampilkan tokoh dalam permainan tanpa mempertimbangkan apakah hal tersebut berbahaya atau tidak.

3. Strategi manajemen dakwah untuk menarik minat remaja yang bermain *game online* untuk kembali melakukan aktivitas ibadah yaitu: 1). Menejemen waktu remaja pada penggunaan *game online*, Sebagaimana kita ketahui penggunaan *game online* yang berlebihan juga sangat memengaruhi kegiatan ibadah seseorang, dengan pengguna biasanya lupa waktu. maka dari pada itu remaja membutuhkan pembatasan waktu penggunaan *game online*, ketika remaja dapat manajemen waktunya dengan baik dan menyeimbangkan antara aktivitas penting dan wajib dengan hiburan. Maka *game online* tidak akan berdampak bagi remaja tersebut. maka dalam hal ini peran orang tua sangat berperan aktif dalam manajemen waktu bermain *game online* anaknya melakukan pembatasan-pembatasan agar anaknya tidak mengabaikan aktivitas ibadah, namun jika orang tua sulit memperhatikan hal tersebut karna memiliki kesibukan di pekerjaan maka, mereka bisa menjadikan *game online* sebagai ajang untuk mendapatkan hadiah ketika mendapatkan pencapaian bisa dalam hal ibadah atau prestasi di sekolah. 2). Pembinaan remaja, Untuk pembinaan remaja bisa dilakukan dengan berbagai cara dan penyiapan sarana, salah satunya yaitu menyiapkan wadah tempat berkumpul untuk melakukan pembinaan, dan menciptakan lingkungan yang Islami, dan mengembangkan kreativitas. Anggota remaja Masjid yang aktif membina para anggotannya agar beriman, berilmu dan beramal shalih dalam rangka mengabdikan kepada Allah subhanahu wa ta'ala untuk mencapai keridhaan-Nya. 3). Meningkatkan kualitas dan kuantitas anggota remaja Masjid. 4.) Mengembangkan jenis-jenis aktivitas ibadah remaja Masjid, Semakin banyak kegiatan keagamaan yang diikuti oleh para remaja akan berdampak baik bagi kehidupan remaja tersebut. para remaja dapat meningkatkan kreatifitas dalam hal pengembangan dakwah dan akan lebih berwawasan luas tentang kagiatan-kegiatan keagamaan atau dakwah yang dijalannya serta dapat menyelurkan aspirasi generasi muda

islam yang ada dalam diri remaja tersebut guna meningkatkan kualitas potensi diri.

4. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan penarikan kesimpulan maka Adapun saran-saran yang ingin penulis sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Pengawasan orang tua terhadap anak dalam penggunaan gadget ketika bermain *game online* sangat penting. Oleh karena itu orang tua harus memberikan perhatian ekstra terhadap perkembangan mental keagamaan anaknya.
2. Penggunaan gadget ketika bermain *game online* harus dibatasi dengan kemampuan atau minat-minat remaja terhadap kegiatan yang positif seperti olahraga seni dan lainnya. Dan masyarakat serta lingkungan sangat berperan aktif terhadap perkembangan mental keagamaan remaja.
3. Bagi pihak sekolah agar lebih memantau siswanya dalam bergaul dan agar kiranya sering memberikan penyuluhan tentang pengendalian diri terhadap siswa/pelajar.
4. Bagi para tokoh agama agar lebih memperhatikan remaja yang sudah tidak aktif dalam aktivitas ibadah untuk diajak kembali agar memperhatikan ibadahnya dan lebih mempertajam lagi metode dakwahnya kepada remaja.
5. Diharapkan bagi pemerintah agar menyediakan program pembinaan yang dikhususkan pada remaja, agar tercipta generasi-generasi muda yang profesional, berfikir maju dan berakhlak baik, agar dapat membantu pemerintah memabantu masyarakat menjadi maju dan berpengetahuan luas

DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Arya (Remaja) Wawancara Pada Tanggal 12 September 2023
- Abd. Rahmat (Remaja) wawancara pada tanggal 13 September 2023
- Abu (khatib Masjid Nurul Jannah Maung) Wawancara pada Tanggal 12 September 2023.
- Adam Ernest, *Fundamentals of game design, 2nd edition*, Barkeley:New Rider, 2010
- Adams dan Rollings, *Online Game dalam Pratama*, 2017
- Al-Qur'an Al-Karim
- Angela, *Pengaruh Game online terhadap Motivasi Belajar Pelajar SDN 015 Kelurahan Sudamulyo Kecamatan Samarinda Ilir*, *eJurnal Ilmu Komunikasi*, Volume 1. Nomor 2, 2013: 532-544, Universitas Mulawarman, 2013
- Ani Sri Rahayu, *ISBD Prespektif Baru Membangun Kesadaran Global Melalui Revolusi Mental*. Cetakan Pertama, November 2016.
- Arzyil (Remaja) Wawancara pada Tanggal 12 September 2023
- Azhar Rahmad Muhammad, *Dampak Game online Free Fire Terhadap Perilaku Agresi Verbal dan NonVerbal Pelajar SMP Negeri 5 Kota ParePare*, 2022
- Bagong Suryanto dan Sutinag, *Metode Penelitian Sosial* Jakarta: Kencana, 2005
- Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*,
- Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008
- Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*. Cet.I, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008
- Chaplain J.P, *Kamus Lengkap Psikologi* Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011
- Daniel Apdianto Herman *analisis Faktor Terjadi Kecanduan Game di Indonesia*. Jurnal Telcomatics Vol.4 No.1. 2019
- Darwin Kariadi (Remaja) Wawancara pada Tanggal 08 September 2023
- Djam'an Satori dan Aan Komariah. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Cet.III; Bandung Alfabeta, 2011

- Djamaludin Ancok dan Fuad Nashori Suroso, *Fsikologi Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011
- Emy Yunita Rahma Pratiwi, M.Pd., dkk *Positif Negatif Game online*. LPP UNHASY Tebuireng Jombang 2019
- Ernie Tisnawati Sule & Kurniawan Saefullah, “*Pengantar Manajemen*” (Cetakan Ke-2, Maret 2016).
- Fikri Haekal, *Dampak Game online Terhadap Perilaku Interaksi Sosial pada Remaja di Lingkungan Aik Ampat Bawak Gunung*. 2022
- Fitrajaya, Rheananda Rhere, Islam Pandu Utomo (2022), *Dampak Kesehatan Akibat Kecanduan Game online Pada Remaja*, Jurnal Cakrawala Promkes vol 4, no.2
- H. Malayu S.P. Hasibuan, “*Manajemen: Dasar, Pngertian, Dan Masalah*”, (Cet. I; Jakarta: Bumi Aksara, 2010).
- Haikal (Remaja) Wawancara Pada Tanggal 12 September 2023
- Hayati Umi *Nilai-Nilai Dakwa; Aktivitas Ibadah dan Perilaku Sosial*, Jurnal Komunikasi Interdisipliner Vol. 2 No. 2 Desember 2017
- Ismail kak Andang, *Education Games*, Yogyakarta: Pro-u Media, 2012
- Karman *Penggunaan Media dan Perkembanganya Kini (Researches On Media Uses and Its Development)*. Jurnal Studi Komunikasi dan Media Vol.17 No.1. 2013
- Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Al-Karim: Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Pustaka Jaya Ilmu)
- Khoiriyah Sitti *Dampak Game online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah sholat lima waktu*. hlm. 74. 2018
- Laili F. M. 2015, *penerapan konseling keluarga untuk mengurangi kecanduan bermain game online siswa kelas VII SMP Negeri 21 Surabaya j.BK*, vol.05, no.01.
- Mahmud Arif Khotimatul Husnah, *Ibadah dan Praktiknya dalam Masyarakat*, Jurnal Studi Pendidikan Islam Vol. 4 No. 2 juli 2021
- Mahsun, *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.2005

- Mahyuddin, M.A. Sosiologi Komunikasi (Dinamika Relasi Sosial di dalam Era Virtualitas) Makassar: Shofia – CV. Loe, 2019,
- Mari Japa (Orang Tua Remaja) Wawancara Pada Tanggal 20 September 2023
- Marzuki, *Metodologi Riset* Yogyakarta: PT. Hanindita Offset, 1983
- Moch, Yasyakur. *Strategi guru Pendidikan agama islam dalam menanamkan kedisiplinan beribadah sholat lima waktu*. Jurnal Pendidikan Islam. Vol. 05 2016.
- Muhammad Hamka (Remaja) Wawancara pada Tanggal 12 September 2023.
- Muhammad Zen, Dkk. *Jurnal Kajian Dakwah dan Komunikasi*, Jakarta:Hidayatullah Jakarta, 2007.
- Mutmainnah Anisa, *Dampak Penggunaan Gadget di Kalangan Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu*, 2019
- Nasir Moh., *Metode Penelitian*, Bogor, Penerbit Ghalia Indonesia: 2005
- Noeng. Muhajir, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Rosda Karya,1998
- Norhadi Muhammad, *Game online dalam Fersfpektif Maqashid al Syari'ah*. Jurnal Ilmu Syariat dan Hukum Vol.1 No.1. 2022
- Novrialdy Erizal, *Kecanduan Game online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya* bulletin Psikologi , Vol.27 N0.2. 2019
- Nur Caya (Orang Tua Remaja) Wawancara pada Tanggal 15 September 2023
- Nur Qomariyah, *Strategi Dakwah Remaja Masjid Nahdatul Islam dalam Membina Akhlak Para Remaja*. 2022.
- Pendi (Orang Tua Remaja) Wawancara pada Tanggal 20 September 2023
- Prawiradilaga Salma Dewi, dkk., *Mozaik Teknologi Pendidikan ELearning*, Jakarta: Kencana Prenadema Group, 2013
- Rachma Kriantono, *Riset Praktis Riset Komunikasi*, Jakarta: Kencana,2006
- Rafiq Mohd., “*Dependency Theori (Melvin L. DeFleur dan Sandra Ball Rokeach)*”, jurnal Hikmah vol.VI no. 1 2012

- Rahmida Fitri & Indah Muliati *Dampak Negatif Game online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Remaja Di Negeri Alahan Panjang Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok* Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Vol.4 No.5 2022
- Rasmi & Ria Safaria Sadif, *Dampak Kecanduan Game online pada Remaja*. Jurnal Pendidikan dan konseling Vol.5 No.1. 2023
- Ridwan Amin, “*Menggagas Manajemen Syariah:Teori Dan Praktik The Celestial Management*”, (Jakarta: Salemba Empat, 2010).
- Riyanto Yatim, *Metode Penelitian Pendidikan* Surabaya: Penerbit SIC, 2001
- Runyeni, Evawani Elysa Lubis dan Nita Rimayanti, “*Ketergantungan Media Online di Kalangan Mahasiswa Universitas Riau*”. *Jurnal Komunikasi dan Bisnis*. Vol. 3 no.1 2017
- Sadiyah Dewi, *metode penelitian dakwah pendekatan kualitatif dan kuantitatif* bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015.
- Sahriansyah 2014, *Ibadah dan Akhlak Banjar masin*, IAIN ANTASARI PRESS
- Saidi Tobing Muhammad 2021 *Dampak Game online Terhadap Interaksi Masyarakat Dewasa Awal Dalam Fungsi Sosial di Kecamatan Syiah Kuala*
- Saroso Samiaji, *Penelitian Kualitatif, Dasar-dasar* Cat. I; Jakarta:PT.Indeks 2012
- Sibali (Imam Masjid Nurul Jannah Maung) Wawancara pada Tanggal 08 September 2023.
- Sirahti (Orang Tua Remaja) Wawancara pada Tanggal 20 September 2023
- Siregar Itoni Nadia, *Pengaruh Video Game Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Remaja Kasus Remaja di SMK Wiyata Kharisma, Kecamatan Kemang, Kabupaten Bogor*, Bogor: IPB, 26 Juni 2014
- Smart Aqila, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*,, Jogjakarta: APlus Books, 2010
- Suardi AS (Remaja) Wawancara pada tanggal 20 September 2023
- Sugiono *metode penelitian Pendidikan*, cet.20 Bandung: Alfabeta, 2014

- Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R &D*. Bandung: Alfabeta 2017
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Prakteknya* Cet. II; Jakarta:PT Bumi Aksara, 2004
- Sunarti (Orang Tua Remaja) Wawancara pada Tanggal 20 September 2023
- Surbakti Krista, *Pengaruh Game online Terhadap Remaja*. Jurnal Curere Vol. 01 No. 01. 2012
- Syukur Amin 2003, *Pengantar Studi Islam*, Semarang: CV. Bima Sakti.
- Teori Manajemen Beserta Dengan Definisi Menurut Para Ahli (Inspired2write.Com)
- Terry R George, *Dasar-Dasar Manajemen*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013.
- Teuku Romy Syaputra dan Amsal Amri, “*Pengaruh Game online Terhadap Perilaku komunikasi Remaja*”. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah Kualah Banda Aceh vol.3 no.1 2018*
- Teuky Romy Syaputra dan Amsal Amri, *Pengaruh Game online Terhadap Komunikasi Remaja*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah Kualah Banda Aceh Vol.3 No.1 2018*
- Thoifah I’anatut, *Manajemen Dakwah (Sejarah Dan Konsep)*, April 2015.
- Umami ida, *Psikologi Remaja*, Yogyakarta: Idea Prees, 2019
- Usamah husain AL-Ajhuri, *Fakir Wal-ab Wattasil*, terjemahan Sugeng Hariadi, 2009
- Wahyu Ilahi Dan Muhammad Munir, *Manajemen Dakwah* (Jakarta: Prenada Media 2019).
- Wati, Reni Sulistiya, *faktor-faktor yang berhubungan dengan perilaku ibadah shalat berjamaah dalam Masyarakat*. *Jurnal*. Vol.8. 2021
- Yacca (Remaja) wawancara pada tanggal 12 september 2023
- Yusrisayah, *Penanggulangan Kenakalan Remaja melalui Pendidikan Agama Islam*, *Jurnal Kependidikan*, Vol. 5, No. 1. 2017
- Zakiah Daradjat, *Pembinaan Remaja*. Jakarta: Bulan Bintang,1976

Zubair Kamal Muhammad, dkk. *Penulisan Karya Ilmiah Berbasis Teknologi Informasi*, IAIN Parepare 2020





LAMPPIRAN-LAMPPIRAN

PAREPARE

Lampiran. Instrumen Wawancara

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPAPARE FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH Jln. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp. (0421) 21307
	VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKIPRSI

NAMA MAHASISWA : FATMA SARI
NIM : 19.3300.062
FAKULTAS : USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
PRODI : MANAJEMEN DAKWAH
JUDUL PENELITIAN : DAMPAK KEBIASAAN GAME ONLINE
REMAJA DESA BUTTU SAWE TERHADAP
AKTIVITAS IBADAH PADA MASJID NURUL
JANNAH MAUNG KABUPATEN PINRANG

PEDOMAN WAWANCARA

Wawancara untuk remaja Desa Buttu Sawe Kabupaten Pinrang

1. Apa yang membuat anda tertarik bermain game online?
2. Apakah teman-teman anda juga senang bermain game online?
3. Apakah anda bermain game online setiap hari?
4. Apakah anda mengerjakan sholat dengan tepat waktu jika waktu sholat telah tiba walaupun anda sedang sementara bermain game?
5. Sejak kapan mengenal game online?

Wawancara untuk orang tua remaja Desa Buttu Sawe Kabupaten Pinrang

1. Bagaimana perubahan sikap pada anak anda terhadap aktivitas ibadahnya setelah mengenal game online?
2. Bagaimana peran anda dalam mengontrol aktivitas bermain game anak anda agar tetap melaksanakan ibadah?
3. Apakah sulit untuk mengontrol aktivitas bermain game anak anda?

Wawancara untuk tokoh agama di Desa Buttu Sawe Kabupaten Pinrang

1. Bagaimana perbedaan antara remaja yang dulu belum mengenal game online dan sekarang yang sudah mengenal game online?
2. Apakah remaja sering terlihat mengerjakan ibadah di mesjid?
3. Bagaimana usaha anda dalam mengajak remaja untuk beribadah di mesjid?
4. Apa saja dampak yang anda ketahui dari aktivitas game tentang sholat berjamaah?

Setelah mencermati instrumen dalam penelitian skripsi mahasiswa sesuai dengan judul di atas, maka instrumen tersebut dipandang telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam penelitian yang bersangkutan.

Parepare, 26 Juli 2023

Mengetahui,

Pembimbing Utama



Dr. Muhammad Saleh, M.Ag

NIP. 196804041993031005

Pembimbing Pendamping



Mahyuddin, S.Sos., M.A

NIP. 199110312019031003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH

Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91100 website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B-1061/In.39/FUAD.03/PP.00.9/08/2023

Parepare, 2 Agustus 2023

Lamp : -

Hal : Izin Melaksanakan Penelitian

Kepada Yth.

Kepala Daerah Kabupaten Pinrang

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Pinrang

Di-

Tempat

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Yang bertandatangan dibawah ini Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare menerangkan bahwa:

Nama : FATMA SARI
Tempat/Tgl. Lahir : Pinrang, 11 Maret 2001
NIM : 19.3300.062
Semester : VIII (Delapan)
Alamat : Maung Buttu Sawe, Kec. Duampanua Kab.Pinrang

Bermaksud melaksanakan penelitian dalam rangka penyelesaian Skripsi sebagai salah satu Syarat untuk memperoleh gelar Sarjana. Adapun judul Skripsi :

DAMPAK KEBIASAAN GAME ONLINE REMAJA DESA BUTTU SAWE TERHADAP AKTIVITAS IBADAH PADA MESJID NURUL JANNAH MAUNG KABUPATEN PINRANG

Untuk maksud tersebut kami mengharapkan kiranya mahasiswa yang bersangkutan dapat diberikan izin dan dukungan untuk melaksanakan penelitian di Wilayah Kab. Pinrang terhitung mulai bulan **Agustus 2023 s/d September 2023**.

Demikian harapan kami atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih

Wassalamu Alaikum Wr. Wb



Dekan,
Dr. A. Murkidam, M.Hum
NIP. 19641231 199203 1 045





PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
UNIT PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Jl. Jend. Sukawati Nomor 40. Telp/Fax : (0421)921695 Pinrang 91212

KEPUTUSAN KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KABUPATEN PINRANG
 Nomor : 503/0546/PENELITIAN/DPMP/TSP/08/2023

Tentang

REKOMENDASI PENELITIAN

- Menimbang** : bahwa berdasarkan penelitian terhadap permohonan yang diterima tanggal 04-08-2023 atas nama FATMA SARI, dianggap telah memenuhi syarat-syarat yang diperlukan sehingga dapat diberikan Rekomendasi Penelitian.
- Mengingat** :
 1. Undang - Undang Nomor 29 Tahun 1959;
 2. Undang - Undang Nomor 18 Tahun 2002;
 3. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2007;
 4. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2009;
 5. Undang - Undang Nomor 23 Tahun 2014;
 6. Peraturan Presiden RI Nomor 97 Tahun 2014;
 7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014;
 8. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 48 Tahun 2016, dan
 9. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 38 Tahun 2019.
- Memperhatikan** :
 1. Rekomendasi Tim Teknis PTSP : 0933/R/T.Teknis/DPMP/TSP/08/2023, Tanggal : 04-08-2023
 2. Berita Acara Pemeriksaan (BAP) Nomor : 0548/BAP/PENELITIAN/DPMP/TSP/08/2023, Tanggal : 04-08-2023

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
- KESATU** : Memberikan Rekomendasi Penelitian kepada :
- | | |
|------------------------------|--|
| 1. Nama Lembaga | : INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE |
| 2. Alamat Lembaga | : JL. AMAL BAKTI NO. 8 |
| 3. Nama Peneliti | : FATMA SARI |
| 4. Judul Penelitian | : DAMPAK KEBIASAN GAME ONLINE REMAJA DESA BUTTUSAWE TERHADAP AKTIVITAS IBADAH PADA MESJID NURUL JANNAH MAUNG KABUPATEN PINRANG |
| 5. Jangka waktu Penelitian | : 2 Bulan |
| 6. Sasaran/target Penelitian | : SELURUH REMAJA YANG BERMAIN GAME ONLINE DI DUSUN PASSOLENGAN |
| 7. Lokasi Penelitian | : Kecamatan Duampanua |
- KEDUA** : Rekomendasi Penelitian ini berlaku selama 6 (enam) bulan atau paling lambat tanggal 04-02-2024.
- KETIGA** : Peneliti wajib mentaati dan melakukan ketentuan dalam Rekomendasi Penelitian ini serta wajib memberikan laporan hasil penelitian kepada Pemerintah Kabupaten Pinrang melalui Unit PTSP selambat-lambatnya 6 (enam) bulan setelah penelitian dilaksanakan.
- KEEMPAT** : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan, dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Pinrang Pada Tanggal 04 Agustus 2023



Ditandatangani Secara Elektronik Oleh :
ANDI MIRANI, AP., M.Si
 NIP. 197406031993112001
Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP
 Selaku Kepala Unit PTSP Kabupaten Pinrang

Biaya : Rp 0,-



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR-E





PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG
KECAMATAN DUAMPANUA
DESA BUTTU SAWE

Jalan Poros Bungsi Rajang di Kamali No. Tlp. 0421..... Kode Pos 91253

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 583/DBS/DP/IX/2023

Yang Bertanda Tangan dibawah Ini :

Nama : **ABDUL KARIM**
Jabatan : Kepala Desa Buttu Sawe
Alamat : Kampung Baru, Desa Buttu Sawe, Kec Duampanua Kab. Pinrang

Dengan Ini Menerangkan bahwa Mahasiswi dibawah Ini :

Nama : **FATMA SARI**
N I M : 19.3300.062
Jurusan : Manajemen Dakwah
Alamat : Maung, Dusun Passolengang Desa Buttu Sawe Kec. Duampanua
Kabupaten Pinrang

Benar - benar telah selesai melakukan penelitian di Kantor Desa Buttu Sawe Kec. Duampanua Kab. Pinrang Selama 2 (Dua) bulan, terhitung Mulai 04 Agustus 2023 – 29 September 2023 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul “**DAMPAK KEBIASAAN GAME ONLINE REMAJA DESA BUTTU SAWE TERHADAP AKTIVITAS IBADAH PADA MASJID NURUL JANNAH MAUNG KABUPATEN PINRANG**”

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Kamali, 29 September 2023
KEPALA DESA BUTTU SAWE



SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah:

Nama : *Mari gapa*
Usia : *43*
Jabatan : *Orang tua remaja*

Menyatakan bahwa:
Nama : *Fatma sari*
Nim : *19.3300.062*

Program studi : *Manajemen Dakwah*
Fakultas : *Ushuluddin Adab dan Dakwah*

Menyatakan yang bersangkutan telah melakukan wawancara dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul penelitian “Dampak Kebiasaan Game Online Remaja Desa Buttu Sawe Terhadap Aktivitas Ibadah pada Mesjid Nurul Jannah Maung Kabupaten Pinrang”.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang.....2023

Informan,
Mari gapa
.....
Mari gapa



SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah:

Nama : *Abd. Rahmad*
Usia : 21
Jabatan : *Remaja*

Menyatakan bahwa:
Nama : Fatma sari
Nim : 19.3300.062

Program studi : Manajemen Dakwah
Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Menyatakan yang bersangkutan telah melakukan wawancara dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul penelitian “Dampak Kebiasaan Game Online Remaja Desa Buttu Sawe Terhadap Aktivitas Ibadah pada Mesjid Nurul Jannah Maung Kabupaten Pinrang”.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang.....2023

Informan,

Rahmat
Abd. Rahmat



SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah:

Nama : *Muhammad Hamka*

Usia : *14*

Jabatan : *Remaja*

Menyatakan bahwa:

Nama : *Fatma sari*

Nim : *19.3300.062*

Program studi : *Manajemen Dakwah*

Fakultas : *Ushuluddin Adab dan Dakwah*

Menyatakan yang bersangkutan telah melakukan wawancara dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul penelitian "Dampak Kebiasaan Game Online Remaja Desa Buttu Sawe Terhadap Aktivitas Ibadah pada Mesjid Nurul Jannah Maung Kabupaten Pinrang".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, *12/09*...2023

Informan,

Muhammad Hamka



SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah:

Nama : *Suati As*

Usia : *13*

Jabatan : *Remaja*

Menyatakan bahwa:

Nama : *Fatma sari*

Nim : *19.3300.062*

Program studi : *Manajemen Dakwah*

Fakultas : *Ushuluddin Adab dan Dakwah*

Menyatakan yang bersangkutan telah melakukan wawancara dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul penelitian "Dampak Kebiasaan Game Online Remaja Desa Buttu Sawe Terhadap Aktivitas Ibadah pada Mesjid Nurul Jannah Maung Kabupaten Pinrang".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, *20/09*...2023

Informan,
.....

PAREPARE

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah:

Nama : Sunarti
Usia : 30
Jabatan : orang tua remaja
Menyatakan bahwa:

Nama : Fatma sari
Nim : 19.3300.062
Program studi : Manajemen Dakwah
Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Menyatakan yang bersangkutan telah melakukan wawancara dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul penelitian "Dampak Kebiasaan Game Online Remaja Desa Buttu Sawe Terhadap Aktivitas Ibadah pada Mesjid Nurul Jannah Maung Kabupaten Pinrang".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, 20/09.....2023

Informan,


Sunarti

PAREPARE

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah:

Nama : *ASU*
Usia : *41*
Jabatan : *Kratis*
Menyatakan bahwa:
Nama : Fatma sari
Nim : 19.3300.062

Program studi : Manajemen Dakwah
Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Menyatakan yang bersangkutan telah melakukan wawancara dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul penelitian "Dampak Kebiasaan Game Online Remaja Desa Buttu Sawe Terhadap Aktivitas Ibadah pada Mesjid Nurul Jannah Maung Kabupaten Pinrang".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, *12/09*...2023

Informan,

ASU
.....
ASU

PAREPARE

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah:

Nama : *pardi*
Usia : *34*
Jabatan : *Orang Tua remaja*

Menyatakan bahwa:

Nama : *Fatma sari*
Nim : *19.3300.062*

Program studi : *Manajemen Dakwah*

Fakultas : *Ushuluddin Adab dan Dakwah*

Menyatakan yang bersangkutan telah melakukan wawancara dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul penelitian “Dampak Kebiasaan Game Online Remaja Desa Buttu Sawe Terhadap Aktivitas Ibadah pada Masjid Nurul Jannah Maung Kabupaten Pinrang”.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang.....2023

Informan,

[Signature]
.....
pardi

PAREPARE



SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah:

Nama : *Sibali*
Usia : *76*
Jabatan : *Imam Masjid Rurul Jannah Maung*

Menyatakan bahwa:

Nama : *Fatma sari*
Nim : *19.3300.062*

Program studi : *Manajemen Dakwah*

Fakultas : *Ushuluddin Adab dan Dakwah*

Menyatakan yang bersangkutan telah melakukan wawancara dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul penelitian "Dampak Kebiasaan Game Online Remaja Desa Buttu Sawe Terhadap Aktivitas Ibadah pada Masjid Nurul Jannah Maung Kabupaten Pinrang".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, *08/08*...2023

Informan,

Sibali

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah:

Nama : *Sirahki*
Usia : *49*
Jabatan : *Orang tua remaja*

Menyatakan bahwa:

Nama : *Fatma sari*
Nim : *19.3300.062*

Program studi : *Manajemen Dakwah*

Fakultas : *Ushuluddin Adab dan Dakwah*

Menyatakan yang bersangkutan telah melakukan wawancara dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul penelitian "Dampak Kebiasaan Game Online Remaja Desa Buttu Sawe Terhadap Aktivitas Ibadah pada Mesjid Nurul Jannah Maung Kabupaten Pinrang".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, *20/09*...2023

Informan,

Sirahki
.....
Sirahki

PAREPARE



SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah:

Nama : Nur Caya
Usia : 39
Jabatan : Orang tua Kemaja
Menyatakan bahwa:
Nama : Fatma sari
Nim : 19.3300.062

Program studi : Manajemen Dakwah
Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Menyatakan yang bersangkutan telah melakukan wawancara dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul penelitian "Dampak Kebiasaan Game Online Remaja Desa Buttu Sawe Terhadap Aktivitas Ibadah pada Mesjid Nurul Jannah Maung Kabupaten Pinrang".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang.....2023

Informan,

Nur Caya
.....
Nur Caya

PAREPARE

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah:

Nama : *yacca*

Usia : *20*

Jabatan : *Ronyo*

Menyatakan bahwa:

Nama : *Fatma sari*

Nim : *19.3300.062*

Program studi : *Manajemen Dakwah*

Fakultas : *Ushuluddin Adab dan Dakwah*

Menyatakan yang bersangkutan telah melakukan wawancara dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul penelitian "Dampak Kebiasaan Game Online Remaja Desa Buttu Sawe Terhadap Aktivitas Ibadah pada Mesjid Nurul Jannah Maung Kabupaten Pinrang".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, *12/09*...2023

Informan,

[Signature]
.....
yacca

PAREPARE



SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah:

Nama : ARZYIL

Usia : 17

Jabatan : Remaja

Menyatakan bahwa:

Nama : Fatma sari

Nim : 19.3300.062

Program studi : Manajemen Dakwah

Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Menyatakan yang bersangkutan telah melakukan wawancara dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul penelitian "Dampak Kebiasaan Game Online Remaja Desa Buttu Sawe Terhadap Aktivitas Ibadah pada Mesjid Nurul Jannah Maung Kabupaten Pinrang".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, 17/09.....2023

Informan,


.....
ARZYIL

PAREPARE

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah:

Nama : HAIKAL
Usia : 18
Jabatan : Remaja
Menyatakan bahwa:

Nama : Fatma sari
Nim : 19.3300.062

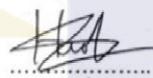
Program studi : Manajemen Dakwah
Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Menyatakan yang bersangkutan telah melakukan wawancara dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul penelitian "Dampak Kebiasaan Game Online Remaja Desa Buttu Sawe Terhadap Aktivitas Ibadah pada Mesjid Nurul Jannah Maung Kabupaten Pinrang".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang...12/09...2023

Informan,


.....
Haikal

PAREPARE



SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah:

Nama : ABD. Arya

Usia : 15

Jabatan : Remaja

Menyatakan bahwa:

Nama : Fatma sari

Nim : 19.3300.062

Program studi : Manajemen Dakwah

Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Menyatakan yang bersangkutan telah melakukan wawancara dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul penelitian "Dampak Kebiasaan Game Online Remaja Desa Buttu Sawe Terhadap Aktivitas Ibadah pada Mesjid Nurul Jannah Maung Kabupaten Pinrang".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, 12/09...2023

Informan,


Abd. Arya

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah:

Nama : *Darwin Kartiadi*

Usia : 20

Jabatan : *Remaja*

Menyatakan bahwa:

Nama : Fatma sari

Nim : 19.3300.062

Program studi : Manajemen Dakwah

Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Menyatakan yang bersangkutan telah melakukan wawancara dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul penelitian "Dampak Kebiasaan Game Online Remaja Desa Buttu Sawe Terhadap Aktivitas Ibadah pada Mesjid Nurul Jannah Maung Kabupaten Pinrang".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, *08/09*...2023

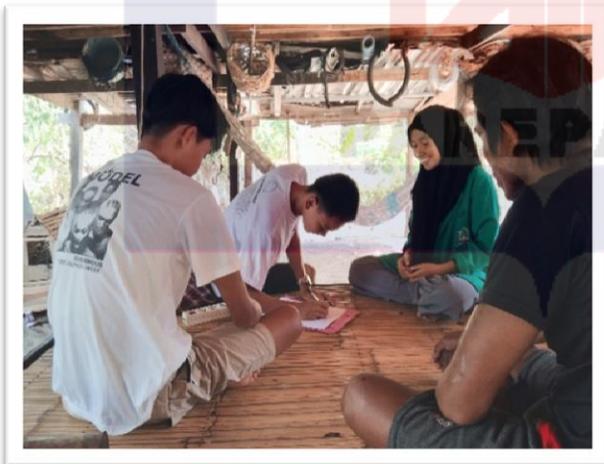
Informan,

[Signature]
.....
Darwin Kartiadi

Lampiran. Dokumentasi



Lampiran Dokumentasi



Lampiran Dokumentasi



Tampak Bagian Atas, Depan, Samping, dan Dalam Masjid



Kegiatan Maulid yang di Rangkaikan dengan Pesta Panen

BIODATA PENULIS



Fatma Sari, lahir di maung pada tanggal 11 maret 2001 anak ke empat dari empat bersaudara, dari pasangan suami istri Sarif Lamani dan Sirah. Alamat Maung Desa Buttu Sawe Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang. Penulis memulai pendidikannya di SDN 299 Duampanua pada tahun 2007-2013 Penulis melanjutkan pendidikannya di SMPN 3 Lembang, pada tahun 2013-2016, kemudian melanjutkan pendidikannya di SMAN 8 Pinrang dan mengambil jurusan IPA pada tahun 2016-2019. Selanjutnya penulis melanjutkan Pendidikan program S1 di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare Mengambil Jurusan Manajemen Dakwah Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah (MD).

Penulis juga aktif di HMPS Manajemen dakwah sebagai anggota bidang Pendidikan pada tahun (2020-2021). Penulis mengikuti Lembaga organisasi daerah dan menjadi pengurus Ikatan Pelajar Mahasiswa Pattinjo (IPMP). Berkat dukungan, motivasi serta doa dari orang tua, saudara kerabat dekat, sehingga penulis telah berhasil menyelesaikan tugas akhir yaitu skripsi. Semoga skripsi ini mampu memberikan kontribusi di dunia Pendidikan.

Akhir kata penulis ucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya kepada Allah SWT, atas terselesaikannya skripsi yang berjudul **“Dampak Kebiasaan Game online Remaja Desa Buttu Sawe Terhadap Aktivitas Ibadah pada Masjid Nurul Jannah Maung Kabupaten Pinrang”**.