

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Usia remaja adalah merupakan masa kritis yang keberhasilannya sangat menentukan kualitas dan karakter anak di masa dewasa yaitu mulai usia 17 tahun. Usia remaja merupakan awal bagi perkembangan anak sehingga membawa dampak bagi kehidupan anak selanjutnya. Dalam kurun waktu beberapa tahun terakhir ini, permainan elektronik atau yang sering disebut dengan game online telah mengalami perkembangan yang amat pesat. Game Online tidak hanya menjamur di kota-kota besar, tetapi juga telah merambah kota-kota kecil dan desa-desa. Hal ini terlihat dari banyaknya warnet (warung internet) yang muncul dengan pelanggan yang relatif ramai.

Game saat ini tidak seperti game terdahulu, jika dahulu game hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, game online banyak jenis-jenisnya dan bisa dimainkan 100 orang lebih sekaligus dalam waktu yang bersamaan, inilah yang dinamakan game online. Bagi para kalangan mahasiswa mungkin tidak asing dengan permainan game online. Sekarang ini bisnis warnet yang menyajikan permainan game online sedang merambak di kota-kota besar maupun kecil. Terhitung sejak tahun 2002 hingga sekarang peminat Game Online semakin meningkat dari tahun-ketahun hingga sekarang. (ligagames.com)

Menurut Ligagame Indonesia (ligagames.com), game online muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia Online. Game online yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre action, sport, maupun RPG (*role-playing game*). Tercatat lebih dari 20 judul game online yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para gamer di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar games di Indonesia. Di tahun 2011 ini tak heran jika kita jumpai hampir di setiap pinggir jalan dapat kita temui beberapa tempat warnet yang menyediakan fasilitas internet untuk browsing maupun untuk bermain game online, dari hasil survey di beberapa warnet dan rumah kos didapatkan mahasiswa yang hanya menghabiskan waktunya bermain game online sehingga mereka tidak masuk kuliah dan hanya demi bermain game online mereka lupa akan kewajiban-kewajiban yang seharusnya mereka jalankan, salah satunya yaitu melaksanakan ibadah sholat. Entah apa yang ada di benak mereka hingga lebih memilih bermain game online dibandingkan masuk kuliah. Karena kasus inilah penulis mengangkat tema Pengaruh Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Sholat. Seharusnya para orang tua harus lebih memperhatikan lagi anak-anak mereka dan memberi penjelasan kepada mereka agar memanfaatkan waktu kuliahnya untuk belajar, karena masih banyak diluar sana orang-orang yang tidak bisa merasakan bangku pendidikan yang disebabkan oleh banyak faktor.

Hal ini terjadi karena sebagian besar mahasiswa UMY lepas dari pengawasan orang tua mereka, kebanyakan para mahasiswa tidak tinggal satu

rumah bersama orang tuanya, kebanyakan dari mereka tinggal di rumah kos-kosan sehingga mereka bebas melakukan apa saja yang mereka mau tanpa ada pengontrolan dan pengawasan yang cukup. Bermain game yang berlebihan dapat menimbulkan efek yang sangat fatal. Mulai dari kehidupan nyata yang kacau, malas masuk kuliah, boros dalam keuangan dan yang paling berbahaya terjadinya kelalaian-kelalaian dalam beribadah kepada Allah SWT, yakni terutama dalam menjalankan ibadah sholat lima waktu.([www.duniabaca.com](http://www.duniabaca.com) 5/10/2011).

Dari masalah inilah penulis memilih Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta menjadi obyek penelitian karena penelitian ini menyangkut tentang ibadah kepada Allah SWT yakni tentang pelaksanaan ibadah sholat lima waktu dan Fakultas ini adalah Fakultas Agama sehingga perlu diteliti bagaimana peribadahan sholat para Mahasiswa dalam kesehariannya dengan adanya Game Online.

Shalat adalah merupakan ibadah kepada Tuhan, berupa perkataan dengan perbuatan yang diawali dengan takbir dan diakhiri dengan salam menurut syarat dan rukun yang telah ditentukan syara. Shalat merupakan rukun Islam kedua setelah syahadat. Islam didirikan atas lima sendi (tiang) salah satunya adalah shalat, sehingga barang siapa mendirikan shalat, maka ia mendirikan agama (Islam), dan barang siapa meninggalkan shalat, maka ia meruntuhkan agama (Islam).

Shalat harus didirikan dalam satu hari satu malam sebanyak lima kali, berjumlah 17 rakaat. Shalat tersebut merupakan wajib yang harus

dilaksanakan tanpa kecuali bagi muslim mukallaf baik sedang sehat maupun sakit. Sebagaimana firman-firman Allah dalam kitab suci Al-Quran. (Al-Baqarah : 110)

اللَّهُ عِنْدَ نَجْدُوهُ خَيْرٌ مِّنْ لِّأَنفُسِكُمْ تَقَدَّمُوا وَمَا الزَّكَاةَ وَءَاتُوا الصَّلَاةَ وَأَقِيمُوا  
(ب) بِصِيرٌ تَعْمَلُونَ بِمَا اللَّهُ إِنَّ

Dan Dirikanlah shalat dan tunaikanlah zakat. dan kebaikan apa saja yang kamu usahakan bagi dirimu, tentu kamu akan mendapat pahalanya pada sisi Allah. Sesungguhnya Allah Maha Melihat apa-apa yang kamu kerjakan. (DEPAG RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya)

إِنَّ الصَّلَاةَ وَأَقِيمِ الْكِتَابَ مِنَ إِلَيْكَ أُوجِي مَا آتَلُ  
مَا يَعْلَمُ وَاللَّهُ أَكْبَرُ اللَّهُ وَلَذِكْرُ وَالْمُنْكَرِ الْفَحْشَاءِ عَنِ تَهَيَّ الصَّلَاةَ  
(ب) تَصْنَعُونَ

Bacalah apa yang telah diwahyukan kepadamu, yaitu Al Kitab (Al Quran) dan Dirikanlah shalat. Sesungguhnya shalat itu mencegah dari (perbuatan-perbuatan) keji dan mungkar. dan Sesungguhnya mengingat Allah (shalat) adalah lebih besar (keutamaannya dari ibadat-ibadat yang lain). dan Allah mengetahui apa yang kamu kerjakan. (Al -Ankabut : 45) (DEPAG RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya)

(ب) تُرْحَمُونَ لَعَلَّكُمْ الرَّسُولَ وَأَطِيعُوا الزَّكَاةَ وَءَاتُوا الصَّلَاةَ وَأَقِيمُوا

Dan Dirikanlah sholat, tunaikanlah zakat, dan taatlah kepada Rasul, supaya kamu diberi rahmat. (An-Nuur: 56) (DEPAG RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya)

Dari keterangan ayat-ayat suci Al-Quran di atas maka dapat disimpulkan bahwasannya ibadah sholat sangatlah penting didirikan dalam kehidupan sehari-hari, disamping mengandung banyak manfaat, ibadah sholat

juga merupakan sebuah kewajiban yang harus dilaksanakan oleh seorang hamba kepada Tuhannya.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diungkapkan di atas maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan yaitu : Bagaimana pengaruh game online terhadap pelaksanaan ibadah sholat mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta?

## **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut : Mengetahui bagaimana pengaruh game online terhadap pelaksanaan ibadah sholat mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Fakultas Agama Islam.

## **D. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian ini secara teoritis adalah sebagai sumbangan pemikiran kajian keislaman di bidang teknologi dalam nilai-nilai keislaman yakni dalam hal peribadahan sholat lima waktu.

Adapun secara praktis adalah :

1. Bagi para mahasiswa agar lebih mengetahui kewajiban dalam beribadah kepada Allah SWT yakni melaksanakan ibadah sholat lima waktu.

2. Dapat memberikan masukan dan evaluasi bagi para mahasiswa dalam berkegiatan sehari – hari.
3. Untuk memberi masukan dan pemahaman betapa pentingnya menjalankan ibadah sholat lima waktu.

## **E. Kerangka Teoritik**

### **1. Pengaruh**

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2003:534).

Menurut Bududu dan Zain dalam Widyatama (2005: 18), pengaruh adalah:

- a. Daya yang menyebabkan suatu yang terjadi.
- b. Sesuatu yang dapat membentuk dan merubah sesuatu yang lain.
- c. Tunduk atau mengikuti karena kuasa atau kekuatan orang lain.

Berdasarkan pengertian diatas berarti pengaruh adalah suatu daya yang timbul dan dapat mempengaruhi atau merubah sesuatu (seseorang) hingga seseorang tersebut mengikuti atau tunduk.

### **2. Game Online**

#### **a. Pengertian *game online***

*Game Online* atau sering disebut *Online Games* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet) yang bisa dimainkan oleh 100 orang lebih secara

langsung dan bisa saling berintraksi antara pemain satu dengan yang lain. (www.kafeilmu.com 15/08/2011).

Walaupun Game sebenarnya ditujukan untuk anak-anak dan remaja, tidak sedikit orang dewasa kerap memainkannya bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain *game online*. *Game Online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam game online dengan pemain lainnya, *Game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya. Perkembangan *Game Online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang.

*Games Online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *games online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*). Lalu pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan

komputer tidak hanya sebatas LAN saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi Internet.

**b. Tipe – tipe Game Online**

- 1) *First Person Shooter* (FPS), sesuai judulnya *game* ini mengambil pandangan orang pertama pada gamenya sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia *game* jenis ini sering disebut *game* tembak-tembakan).
- 2) *Real-Time Strategy*, merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter.
- 3) *Cross-Platform Online*, merupakan *game* yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda misalnya saja *need for speed undercover* dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360(Xbox 360 merupakan *hardware/console game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara online).
- 4) *Browser Games*, merupakan *game* yang dimainkan pada browser seperti Firefox, Opera, IE. Syarat dimana sebuah browser dapat memainkan *game* ini adalah browser sudah mendukung javascript, php, maupun flash.



- 5) *Massive Multiplayer Online Games*, adalah game dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.

### c. Perkembangan Games Online di Indonesia

Menurut Ligagame Indonesia (ligagames.com), game online muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia Online. *Game online* yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre action, sport, maupun RPG (role-playing game). Tercatat lebih dari 20 judul game online yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para gamer di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar games di Indonesia. Berikut adalah *game online* yang hadir di Indonesia:

Nama Games	Muncul Tahun	Pemegang Lisensi	Tipe Game	Tipe grafis	Status
Nexia	2001	BolehGame	RPG	2D	Ditutup tahun 2004
RedMoon	2002	-	RPG	2,5D	Ditutup tahun 2005
Laghaim	2003	Boleh Game	RPG	3D	Ditutup tahun 2006
Ragnarok	2003	Lyto	RPG	3D	Masih
GunBound	2004	Boleh Game	Action RPG	3D	Masih
Xian	2004	Boleh Game	Strategy RPG	3D	Masih
Risk Your Life	2004	Dream Web Tech	Action RPG	3D	Masih
Tantra	2004	Playon	RPG	3D	Masih
Survival Project	2004	Playon	RPG	2D	Ditutup tahun 2006

Nama Games	Muncul Tahun	Pemegang Lisensi	Tipe Game	Tipe grafis	Status
GetAmped	2005	Lyto	RPG	2,5D	Masih
Stargate	2005	Borneo X	RPG	2D	Ditutup tahun 2006
TS	2005	Global World Technology	RPG	2D	Ditutup tahun 2008
O2jam	2005	Infomedia Nusantara	Musical	3D	Masih
Pangya	2005	Boleh Game	Sport	3D	Ditutup tahun 2008
Knight	2005	Infomedia Nusantara	RPG	3D	Ditutup tahun 2007
Vital Sign	2005	-	FPS	3D	Ditutup tahun 2007
SEAL	2006	Lyto	RPG	3D	Masih
RAN	2006	Jaspac	RPG	3D	Masih
Deco	2006	Playon	RPG	3D	Masih
AyoDance	2006	Maxus Infotech	Musical	3D	Masih
DOMO	2007	Datakom Wijaya Pratama	RPG	3D	Masih
Angle Love	2007	WaveGame	RPG	3D	Masih
Rising Force	2007	Lyto	RPG	3D	Masih
Ghost	2007	Kreon	RPG	2D	Masih

Selain game di atas, ada juga game-game seperti Warcraft, Counterstrike, Age Of Empire, Need For Speed Series yang juga banyak menyita perhatian para gamer di Indonesia walaupun tidak sebesar *game-game* yang disebutkan di atas. Contohnya *Countersrtike* lebih lancar dimainkan pada mode LAN dibandingkan internet karena *latency*-nya yang besar dan servernya kurang cepat sehingga sewaktu

bermain *game* ada jeda membuat *gamers* menjadi tidak nyaman, begitu juga halnya dengan *Warcraft* dan *Age of empire*.

#### **d. Dampak Game Online**

Dampak Positif : dampak yang bisa dibilang memberi manfaat / pengaruh baik bagi penggunanya, antara lain :

- 1) Hiburan. Dengan memanfaatkan sebuah permainan bisa untuk mencoba mengurangi stress akibat aktivitas yang telah kita lalui/ untuk menghilangkan kebosanan mengenai kegiatan yang itu-itu saja.
- 2) Bisa untuk ajang melatih konsentrasi (misal dalam game game action, dibutuhkan konsentrasi saat menembak, sembunyi ataupun lari).
- 3) Ajang menambah kawan. Dengan bermain game online (game online yang berhubungan dengan *user* lainnya) bisa menambah teman di dunia maya. Saling tegur sapa dan bisa untuk menjalin tali silaturahmi (misal tukeran *link facebook* dan *twitter*) walaupun itu lawan di game online, namun nantinya bisa jadi kawan di dunia internet lainnya.

Dampak Negatif : dampak yang kurang baik bagi para pengguna game online tersebut, antara lain :

- 1) Tidak Kenal Waktu / Lupa Waktu. Kebanyakan dari para gamer yang sudah hobi dalam memainkan game game online yang ada sering kelupaan waktu untuk rutinitas kegiatan lainnya.

- 2) Pemborosan. kalau untuk para gamer yang sudah bisa mencari penghasilan sendiri sih, ini belum terlalu masalah. Namun jika masih meminta kepada orangtua, misal 1 jam = 5000 rupiah main game online sekitar 2 – 4 jam,  $5000 \times 4 \text{ jam} = 20\text{ribu}$ . Nah, bagaimana kalau sudah tidak ada uang lagi untuk main *game online* dan orang tua tidak memberi uang lagi untuk main *game online*. Itu baru sekali main *game*, misal main game setiap hari selama sebulan sudah habis berapa uang yang di keluarkan untuk main *game*.
- 3) Lupa Kewajiban. Ini mungkin masih berkaitan dengan no 1. Sepertinya kebanyakan dari pemain game online ini masih kisaran anak – anak sampai remaja dan pelajar. Kewajiban para pelajar yaitu belajar, dengan keseringan, dampak buruk nya yaitu waktu belajar semakin berkurang. Selain itu juga semua mempunyai kewajiban terhadap Agama seperti melaksanakan sholat wajib lima waktu.

Secara psikologis, dampak utama yang ditimbulkan dari game online adalah menyebabkan kecanduan, yang merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan istilah *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan dalam Young (2000 : 475) yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah komputer game *addiction* (berlebihan dalam bermain game). Dari sini terlihat bahwa game online merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan

sangat digemari dan bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi. Chen dan Chang (2008: 45-48) dalam *Asian Journal of Health and Information Sciences*, menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat buah aspek kecanduan game online, yaitu :

1) *Compulsion* (dorongan untuk melakukan secara terus-menerus).

Merupakan suatu dorongan atau tekanan yang kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus-menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain game online.

2) *Withdrawal* (penarikan diri)

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan game online merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan game online, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok.

3) *Tolerance* (Toleransi)

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu dalam hal ini bermain game online. Dan kebanyakan pemain game online tidak akan berhenti sebelum merasa puas.

4) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

Merupakan persoalan-persoalan yang berhubungan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu game online cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada game online saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu game online kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka, seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

Sementara itu, Dr. Kimberly Young menyebutkan 8 pertanyaan tentang kecanduan game online, yaitu :

- 1) Apakah jumlah waktu yang anda gunakan dalam bermain game online terus bertambah hingga anda mencapai kepuasan dalam bermain?
- 2) Apakah anda memikirkan kapan akan bermain game online saat anda sedang offline?
- 3) Apakah anda berbohong kepada teman atau keluarga untuk menyembunyikan sejauhmana aktifitas bermain game online anda?
- 4) Apakah anda merasa gelisah atau marah ketika mencoba untuk mengurangi atau berhenti dari aktifitas bermain game online?

- 5) Apakah anda berusaha untuk mengulangi usaha anda yang tidak berhasil untuk mengontrol, mengurangi, atau menghentikan bermain game online?
- 6) Apakah anda menggunakan game sebagai cara untuk lari dari masalah atau mengurangi perasaan tidak berdaya, rasa bersalah, kecemasan atau depresi?
- 7) Apakah hubungan anda dengan orang lain merasa terancam karena kebiasaan bermain game online anda?
- 8) Apakah anda merasa terancam dalam hal pekerjaan, pendidikan, atau peluang karier karena kebiasaan anda bermain game online?

Apabila responden menjawab "Ya" pada lima jawaban atau lebih, maka orang tersebut dapat dikategorikan sebagai pecandu game online ([http://digilib.petra.ac.id/viewer.php/kecanduan\\_game\\_on\\_line-chapter2.pdf](http://digilib.petra.ac.id/viewer.php/kecanduan_game_on_line-chapter2.pdf), diakses 12 Desember 2011).

Margaretha Soleman, M.Si, Psi menuliskan dampak buruk secara sosial, psikis, dan fisik dari kecanduan bermain game online dan cara-cara penyembuhannya. Secara sosial, hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan kita hanya di game on line saja, sehingga membuat para pecandu game online jadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata. Ketrampilan 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. Secara psikis, pikiran kita jadi terus menerus memikirkan game yang sedang kita mainkan. Kita jadi sulit konsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos atau menghindari pekerjaan. Membuat kita jadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekeliling kita. Melakukan apa pun demi bisa bermain game, seperti berbohong, mencuri uang, dan lain-lain. Terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan komputer membuat kita jadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata. Secara fisik, terkena paparan cahaya radiasi komputer dapat merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung menurun akibat bergadang 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 melakukan aktivitas fisik, kesehatan tubuh menurun akibat kurang olahraga dan hingga yang paling parah mengakibatkan kematian (<http://kompasiana.com/2011/dampak-negatif-game-online/>, diakses 8 Desember 2011).

### **3. Ibadah**

#### **a. Pengertian Ibadah**

Ibadah ialah mendekatkan diri kepada Allah dengan melaksanakan segala perintahnya dan menjauhi segala larangan-nya



serta mengamalkan apa saja yang diperkenankan oleh-nya. (Himpunan Putusan Tarjih, hlm.267).

Ibadah inilah yang menjadi tujuan penciptaan manusia. Allah Subhannahu wa Ta'ala berfirman:

مِمَّنْ أُرِيدُ مَا ۞ لِيَعْبُدُونِ إِلَّا وَالْإِنْسَ الْجِنَّ خَلَقْتُ وَمَا  
الرِّزَاقُ هُوَ اللَّهُ إِنَّ ۞ يُطْعَمُونَ أَنْ أُرِيدُ وَمَا رِزْقٍ مِّنْ  
الْمَتِينُ الْقُوَّةُ دُو ۞

56. Dan Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku. 57. Aku tidak menghendaki rezki sedikitpun dari mereka dan Aku tidak menghendaki supaya mereka memberi-Ku makan. 58. Sesungguhnya Allah dialah Maha pemberi rezki yang mempunyai kekuatan lagi sangat kokoh. (DEPAG RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya)

#### b. Macam-macam ibadah

- 5) Ibadah ammah (ibadah umum): adalah semua perbuatan yang dilakukan dengan niat karena Allah. Seperti rasa khauf (takut), raja' (mengharap), mahabbah (cinta), tawakkal (ketergantungan), raghbah (senang) dan rahbah (takut).
- 6) Ibadah khashshah (ibadah khusus): adalah ibadah yang ketentuannya telah ditetapkan oleh nash, seperti shalat, zakat, haji dan sebagainya (Syakir, 2008: 2).

#### 4. Sholat

##### a. Pengertian sholat

Sholat menurut bahasa berarti do'a, sedang menurut istilah adalah suatu bentuk ibadah yang terdiri dari perbuatan dan ucapan yang diawali dengan takbiratul ihram dan diakhiri dengan salam. (Syakir, 2008: 41).

Sedangkan sholat lima waktu adalah sholat fardhu (salat wajib) yang dilaksanakan lima kali sehari. Hukum salat ini adalah fardhu ain, yakni wajib dilaksanakan oleh setiap Muslim yang telah menginjak usia dewasa (pubertas), kecuali berhalangan karena sebab tertentu. Salat lima waktu merupakan salah satu dari lima Rukun Islam. Allah menurunkan perintah sholat ketika peristiwa Isra' Mi'raj. Sholat sangat besar pengaruhnya bagi kehidupan manusia, yang oleh karenanya Allah Swt mengajarkan bila hendak memohon pertolongan Allah Swt yaitu dengan melalui sholat dan dilakukan dengan penuh kesabaran serta sholat dapat mencegah untuk berbuat keji dan munkar.

##### b. Macam-macam jenis sholat lima waktu

- 1) Shubuh, terdiri dari 2 raka'at. Waktu Shubuh diawali dari munculnya *fajar shaddiq*, yakni cahaya putih yang melintang di ufuk timur. Waktu shubuh berakhir ketika terbitnya matahari.
- 2) Zhuhur, terdiri dari 4 raka'at. Waktu Zhuhur diawali jika matahari telah tergelincir (condong) ke arah barat, dan berakhir ketika masuk waktu Ashar.

- 3) Ashar, terdiri dari 4 raka'at. Waktu Ashar diawali jika panjang bayang-bayang benda melebihi panjang benda itu sendiri. Khusus untuk madzab Imam Hanafi, waktu Ashar dimulai jika panjang bayang-bayang benda melebihi dua kali panjang benda itu sendiri. Waktu Ashar berakhir dengan terbenamnya matahari.
- 4) Magh'rib, terdiri dari 3 raka'at. Waktu Maghrib diawali dengan terbenamnya matahari, dan berakhir dengan masuknya waktu Isya'.
- 5) Isya', terdiri dari 4 Raka'at. Waktu Isya' diawali dengan hilangnya cahaya merah (*syafaq*) di langit barat, dan berakhir hingga terbitnya fajar shaddiq keesokan harinya. Menurut Imam Syi'ah, Salat Isya' boleh dilakukan setelah mengerjakan Salat Maghrib.

Khusus pada hari jumat Muslim laki-laki wajib melaksanakan sholat jumat di masjid secara berjamaah (bersama-sama) sebagai pengganti Salat Zhuhur. Salat Jumat tidak wajib dilakukan oleh perempuan, atau bagi mereka yang sedang dalam perjalanan (musafir) (Syakir,2008:109).

**c. Waktu sholat wajib**

- 1) Zhuhur, Waktu istiwa' (zawaal) terjadi ketika matahari berada di titik tertinggi. Istiwa' juga dikenal dengan sebutan tengah hari. Pada saat istiwa', mengerjakan ibadah salat (baik wajib maupun sunnah) adalah haram. Waktu zhuhur tiba sesaat setelah istiwa', yakni ketika matahari telah condong ke arah barat. Waktu tengah

hari dapat dilihat pada almanak astronomi atau dihitung dengan menggunakan algoritma tertentu.

- 2) Ashar, Menurut mazhab Syafi'i, Maliki, dan Hambali, waktu Ashar diawali jika panjang bayang-bayang benda melebihi panjang benda itu sendiri. Sementara madzab Imam Hanafi mendefinisikan waktu Ashar jika panjang bayang-bayang benda dua kali melebihi panjang benda itu sendiri. Waktu Ashar dapat dihitung dengan algoritma tertentu yang menggunakan trigonometri tiga dimensi. Namun, Waktu salat Waktu sholat relatif terhadap peredaran semu matahari. Waktu sholat dari hari ke hari, dan antara tempat satu dan lainnya bervariasi. Waktu salat sangat berkaitan dengan peristiwa peredaran semu matahari relatif terhadap bumi. Pada dasarnya, untuk menentukan waktu sholat, diperlukan letak geografis, waktu (tanggal), dan ketinggian.
- 3) Maghrib, Waktu Maghrib diawali ketika terbenamnya matahari. Terbenam matahari di sini berarti seluruh piringan matahari telah masuk di bawah horizon (cakrawala).
- 4) Isya', Waktu Isya didefinisikan dengan ketika hilangnya cahaya merah (syafaq) di langit, hingga terbitnya fajar shaddiq.
- 5) Shubuh, sedangkan waktu Shubuh diawali ketika terbitnya fajar shaddiq, hingga sesaat sebelum terbitnya matahari (syuruq).

Perlu diketahui, bahwa sesaat setelah matahari terbenam, langit kita tidak langsung gelap, karena bumi kita memiliki atmosfer

sehingga meskipun matahari berada di bawah horizon (ufuk barat), masih ada cahaya matahari yang direfraksikan di langit. Bila dalam keadaan normal sholat wajib harus dikerjakan sesuai waktunya, tapi bila dalam keadaan bepergian (antara  $\pm$  81 Km) atau dalam keadaan masyaqot/kesulitan keadaan, boleh dilakukan dengan cara Jama' dengan ketentuan jumlah raka'atnya tidak berkurang. Jama' terbagi dua yaitu :

- 1) Jama' Taqdim adalah sholat yang dikerjakan dalam satu waktu dengan menarik waktu yang terbelakang, seperti : sholat Ashar dilakukan pada waktu sholat Lohor (Dhuhur), dan sholat Isya dilakukan pada waktu sholat Maghrib, kesemuanya itu dilakukan secara bersama-sama.
- 2) Jama' Ta'khir adalah sholat yang dikerjakan dalam satu waktu dengan mengakhirkan waktu yang pertama, seperti: sholat dzuhur dilakukan pada waktu sholat Ashar dan sholat Maghrib dilakukan pada waktu sholat Isya.

Adapun sholat Jama' dapat pula dilakukan dengan cara mengqoshor (mengurangi) raka'at disebut Jama' Qoshor, seperti : Dzuhur menjadi 2 raka'at, Ashar menjadi 2 raka'at, Maghrib menjadi 3 raka'at (tetap) dan Isya menjadi 2 raka'at, kecuali sholat shubuh tidak boleh dijama' saja, ataupun dijama' qoshor (Syakir, 2008:109).

Jadi untuk mengetahui pengaruh terhadap permainan *game online* yang dimainkan oleh para mahasiswa sangat sulit karena

menyangkut jiwa seseorang. Sehingga penulis memberi batasan bahwa pengaruh *game online* terhadap pelaksanaan ibadah sholat lima waktu dapat dilihat dari frekuensi mahasiswa dalam memainkan *game online* tersebut, yakni berapa kali mahasiswa bermain *game online* dalam 1 minggu, dan berapa jam rata-rata dalam sekali bermain *game online*. Apabila semakin tinggi frekuensi dalam bermain game online maka semakin tinggi pula pengaruh terhadap pelaksanaan ibadah sholat lima waktu. Dan sebaliknya semakin rendah frekuensi mahasiswa dalam memainkan *game online* tersebut maka semakin rendah pula pengaruh terhadap pelaksanaan ibadah sholat lima waktu. Dari sini akan dilihat juga bagaimana ketepatan waktu mahasiswa dalam melaksanakan ibadah sholat yang akan digolongkan menjadi 3 bagian yakni:

- 1) Tinggi, Ketepatan waktu mahasiswa dikatakan tinggi ketika dia melaksanakan ibadah sholat begitu mendengar suara azan sampai dengan 15 menit setelah azan.
- 2) Sedang, Ketepatan waktu mahasiswa dikatakan sedang ketika dia melaksanakan ibadah sholat 15 menit dari kumandang azan sampai dengan 1 jam setelah azan.
- 3) Rendah, Ketepatan waktu mahasiswa dikatakan rendah ketika dia melaksanakan ibadah sholat setelah 1 jam dari kumandang azan sampai habis waktu sholat.

## **F. Metode Penelitian**

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang sesuai dengan sesuatu yang diharapkan dalam penelitian, maka terlebih dahulu haruslah mengetahui tentang metode apa yang harus digunakan dalam proses penelitian. Definisi metode penelitian adalah sebagai berikut : Metode berasal dari bahasa Yunani, *methodos* yang berarti jalan atau cara. Sehubungan dengan upaya ilmiah maka metode menyangkut cara kerja, yaitu cara untuk mendapatkan objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan (Koentjaraningrat, 1980: 16).

Dalam usaha menjawab permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini digunakan metode analisis kuantitatif, yaitu menginterpretasikan data yang disajikan dalam tabel yang berupa angka-angka untuk digambarkan secara objektif, agar diperoleh gambaran tentang objek yang tepat. Objek dalam penelitian ini adalah mengenai pengaruh Game Online terhadap pelaksanaan ibadah shalat lima waktu mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

### **1. Subyek Penelitian**

Dalam penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Fakultas Agama Islam.

### **2. Populasi dan sampel**

#### **a. Populasi**

Populasi didefinisikan sebagai kelompok subjek yang hendak dikenai generalisasi hasil penelitian. Populasi adalah himpunan dari semua elemen yang ingin diteliti karakter atau sifatnya (Tuhuleley, 2000: 18). Populasi dalam penelitian ini adalah :

- 1) Mahasiswa aktif 2011 Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- 2) Pernah memainkan beberapa jenis Game Online.

**b. Sampel**

Sehubungan dengan subjek penelitian yang jumlahnya terlalu banyak yakni 530 orang, maka dalam penelitian ini menggunakan penelitian sampel, yaitu suatu bagian dari populasi yang akan diteliti dan dianggap dapat menggambarkan populasinya (Soehartono, 1995: 57).

Untuk mendapatkan sampel dalam penelitian ini berpedoman pada Suharsimi Arikunto. Apabila subjek kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, selanjutnya jika lebih besar dapat diambil 10% atau 15% dan 20% atau 25%. Dalam penelitian ini subjek penelitian yaitu Mahasiswa aktif 2011 Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, dengan jumlah 580 orang. Karena populasi lebih dari 100 orang maka sampel penelitian mengambil 10% dari jumlah populasi yang ada sehingga jumlah sampelnya 58 orang.



### **3. Teknik pengambilan sampel**

Teknik pengambilan sampel penelitian ini adalah dengan menggunakan random sampling atau sampel secara acak, dimana setiap jurusan (dari 3 jurusan yang ada) diambil 15 sampai dengan 18 orang mahasiswa sebagai sampel penelitian yang menentukan individu sampel penelitian.

### **4. Jenis Data**

Jenis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah primer yaitu data diperoleh secara langsung dari subjek penelitian yaitu Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang dijadikan responden penelitian.

### **5. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode :

#### **a. Observasi**

Observasi merupakan suatu penyelidikan yang dijalankan secara sistematis dan disengaja diadakan dengan cara menggunakan alat indra terhadap kejadian-kejadian yang berlangsung ditangkap pada waktu kejadian itu terjadi. Observasi yang dilakukan di sini adalah langsung, dimana penelitian menggunakan rangsangan langsung terhadap obyek, untuk mengamati secara langsung seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran (Soehartono, 1990 : 70)

## **b. Angket**

Adalah teknik pengumpulan data dengan menyerahkan atau mengirimkan daftar pertanyaan untuk diisi oleh responden. Responden adalah orang yang memberikan tanggapan atau sesuatu hal atau menjawab pertanyaan - pertanyaan yang diajukan.

Pertanyaan-pertanyaan dalam instrument penelitian dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu pertanyaan terbuka dan pertanyaan tertutup. Pertanyaan terbuka adalah pertanyaan yang jawabannya tidak disediakan sehingga responden bebas menuliskan jawabannya sendiri. Pertanyaan tertutup adalah pertanyaan yang jawabannya sudah disediakan dengan memberikan tanda silang atau melingkari huruf jawaban yang dipilih (Soehartono, 1995: 65). Dalam penelitian ini penulis menggunakan angket dengan pertanyaan tertutup.

## **c. Wawancara**

Wawancara adalah pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara langsung oleh pewawancara kepada pihak yang bersangkutan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dan jawaban-jawaban tersebut dapat dicatat atau direkam (Soehartono, 1995: 67).

## **6. Analisis Data**

Analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan satu uraian dasar (Burhan, 2004: 164).

Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, yaitu dari observasi, pengamatan yang sudah dituliskan dalam catatan lapangan, wawancara, angket, dan sebagainya.

Dalam usaha menjawab permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini digunakan metode analisis kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya. Tujuan penelitian kuantitatif adalah mengembangkan dan menggunakan model-model matematis, teori-teori dan atau hipotesis yang berkaitan dengan fenomena alam. Proses pengukuran adalah bagian yang sentral dalam penelitian kuantitatif karena hal ini memberikan hubungan yang fundamental antara pengamatan empiris dan ekspresi matematis dari hubungan-hubungan kuantitatif, yaitu menginterpretasikan data yang disajikan dalam tabel yang berupa angka-angka untuk digambarkan secara objektif, agar diperoleh gambaran tentang objek yang tepat. Objek dalam penelitian ini adalah mengenai pengaruh Game Online terhadap pelaksanaan ibadah sholat lima waktu mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yokyakarta Fakultas Agama Islam.

Analisis kuantitatif untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini digunakan analisis diskriptif statistik, berdasarkan frekwensi jawaban responden, sehingga dapat di ketahui pengaruh secara umum pada masing-masing responden.

## G. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2008: 93), hipotesis adalah suatu jawaban sementara terhadap rumusan masalah. Dugaan ini harus dibuktikan kebenarannya melalui data empiris (fakta lapangan). Dengan demikian, bahwa hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara dari suatu masalah penelitian, yang harus dijawab secara nyata melalui penelitian yaitu mencari bukti-bukti dan melakukan uji-uji yang mampu memberikan jawaban terhadap hipotesis penelitian yang telah dikemukakan.

Atas dasar uraian-uraian tersebut diatas, maka pada penelitian ini dapat disusun hipotesis sebagai berikut:

$H_0$ : Game Online tidak berpengaruh terhadap Pelaksanaan Ibadah Sholat lima waktu Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Yogyakarta

$H_1$ : Game Online berpengaruh terhadap Pelaksanaan Ibadah Sholat lima waktu Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Yogyakarta

## H. Sistematika Pembahasan

Skripsi akan disusun dalam 4 bab, yaitu:

BAB I : Terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teori, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : Membahas tentang gambaran umum Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Berisi tentang sejarah

berdirinya, letak geografis, visi dan misi, sarana dan prasarana yang dimiliki.

BAB III : Membahas tentang Pengaruh *Game Online* Terhadap Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

BAB IV : Merupakan kesimpulan dan saran peneliti berdasarkan hasil penelitian ini.