

Pengaruh Game Online Terhadap Kewajiban Shalat Fardhu

Genthur Teges Aryoseto^{1*}, Muhammad Rafid Miftah Fadhil^{2*}, Thoriqul Kirom^{3*}, Asep Rudi Nurjaman⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak /Universitas Pendidikan Indonesia
Kampus Di Cibiru

*email: genthurta@upi.edu

*email: mrafid.mf@upi.edu

*email: thoriqulkirom@upi.edu

*email: aseprudinurjaman@upi.edu

ABSTRACT

Keywords:

*Technology;
Online Game;
Salat.*

Technology and digital media have brought changes to the lifestyle of modern society, making it easier to access various types of entertainment, such as online games that are popular among children and teenagers. However, the impact of online games on the obligation to perform fardhu prayers is still unclear. A literature study was conducted by collecting and analyzing data from relevant sources to identify the influence of online games on the accuracy of fardhu prayer times. The results showed that online games can affect neglect of fardhu or five-time daily prayers, delayed prayer times, disrupted concentration during prayer, and some even neglecting prayer due to the addiction of playing online games. Therefore, online games still affect Muslims in fulfilling their obligation to perform fardhu or five-time daily prayers.

ABSTRAK

Kata Kunci:

*Teknologi;
Game Online;
Shalat.*

Teknologi dan media digital telah membawa perubahan dalam gaya hidup masyarakat modern dengan semakin mudahnya akses terhadap berbagai jenis hiburan, seperti game online yang populer di kalangan anak-anak dan remaja. Namun, dampak game online terhadap kewajiban shalat fardhu masih belum jelas. Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis data dari sumber yang relevan untuk mengidentifikasi pengaruh game online terhadap ketepatan waktu shalat fardhu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online dapat mempengaruhi kelalaian terhadap shalat fardhu atau shalat lima waktu, ketepatan waktu shalat menjadi terlambat, kekhusyuan shalat terganggu, dan ada yang meninggalkan shalatnya karena keasyikan bermain game online. Oleh karena itu, game online masih mempengaruhi umat muslim terhadap kewajiban shalat fardhu atau shalat lima waktu.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan media digital telah membawa perubahan signifikan dalam gaya hidup masyarakat modern. Salah satu perubahan yang paling mencolok adalah semakin mudahnya akses terhadap berbagai jenis hiburan, seperti game online. Permainan tersebut semakin populer dan banyak diminati terutama oleh kalangan anak-anak dan remaja. Meskipun game online menawarkan hiburan dan kesenangan, dampak dari game online terhadap kewajiban shalat fardhu masih belum jelas.

Remaja adalah kelompok usia yang sangat rentan terhadap pengaruh lingkungan dan media. Saat ini, game online telah menjadi salah satu hiburan yang sangat diminati oleh remaja. Namun, seringkali remaja yang terlalu asyik bermain game online lupa akan kewajiban shalat fardhu. Hal ini tentu sangat disayangkan karena shalat fardhu merupakan salah satu rukun Islam yang wajib dilakukan oleh setiap muslim. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi faktor-faktor yang memengaruhi kebiasaan shalat fardhu pada remaja yang sering bermain game online.

Kebiasaan buruk remaja dalam hal bermain game online dan mengabaikan shalat fardhu dapat berdampak negatif pada kesehatan mental dan spiritual mereka. Salah satu cara untuk mengatasi dampak negatif dari game online terhadap kewajiban shalat fardhu adalah dengan memberikan pendidikan agama yang lebih baik dan mendalam kepada remaja. Pendidikan agama dapat membantu remaja memahami pentingnya shalat fardhu sebagai ibadah wajib bagi setiap muslim.

Selain memberikan pendidikan agama, cara lain untuk mengatasi dampak negatif dari game online terhadap kewajiban shalat fardhu adalah dengan memberikan pengawasan yang lebih ketat dari orang tua dan guru. Orang tua dan guru dapat mengawasi waktu bermain game online dan memberikan pengarahan agar remaja tidak lupa akan kewajiban shalat fardhu. Dengan memberikan pengawasan yang lebih ketat, diharapkan remaja dapat lebih disiplin dalam melaksanakan kewajiban shalat fardhu meskipun tergoda untuk bermain game online.

Beberapa penelitian sebelumnya telah dilakukan untuk menginvestigasi dampak game online terhadap kesehatan mental dan perilaku remaja. Namun, masih sedikit penelitian yang membahas pengaruh game online terhadap kewajiban shalat fardhu. Studi lain menunjukkan adanya korelasi antara penggunaan gadget dengan kurangnya waktu untuk ibadah. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengidentifikasi bagaimana game online memengaruhi kewajiban shalat fardhu pada remaja.

Dalam mengidentifikasi dampak game online terhadap kewajiban shalat fardhu pada remaja, terdapat potensi untuk mengeksplorasi lebih lanjut bagaimana game online memengaruhi kewajiban shalat fardhu pada remaja. Misalnya, penelitian dapat mencoba untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi kebiasaan shalat fardhu pada remaja yang sering bermain game online. Dengan demikian, penelitian dapat memberikan informasi yang berharga untuk mengatasi dampak negatif dari game online terhadap kewajiban shalat fardhu.

Penelitian ini akan mencoba untuk lebih mendalam membahas pengaruh game online terhadap kewajiban shalat fardhu pada remaja. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi kebiasaan shalat fardhu pada remaja yang sering bermain game online dan bagaimana cara mengatasi dampak negatif dari game online terhadap kewajiban shalat fardhu. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi masyarakat, khususnya dalam mengoptimalkan waktu remaja untuk melakukan ibadah shalat fardhu.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah studi literatur. Studi literatur merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis data yang berasal dari berbagai sumber literatur yang relevan dengan topik penelitian. Dalam penelitian ini, data yang digunakan berasal dari artikel-artikel jurnal, buku, dokumen-dokumen resmi, dan sumber-sumber informasi lainnya yang berhubungan dengan pengaruh game online terhadap ketepatan waktu shalat fardhu. Data-data tersebut kemudian akan dianalisis secara kritis dan dikaji untuk mendapatkan kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan terkait dengan permasalahan yang diangkat. Selain itu, metode studi literatur juga dapat membantu penulis untuk mengidentifikasi kelemahan-kelemahan penelitian terdahulu dan memberikan rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Game online adalah permainan video yang dimainkan melalui internet dengan penggunaan koneksi jaringan. Game online memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan pemain lain secara daring dan melalui server game yang sama. Game online dapat dimainkan pada perangkat seperti PC, laptop, konsol game, atau perangkat seluler." (Panduan game online, n.d.)

Pandangan Islam tentang penggunaan teknologi yang mengganggu pelaksanaan ibadah shalat adalah tidak disarankan. Islam mengajarkan bahwa shalat merupakan salah satu rukun Islam yang penting dan harus dilaksanakan pada waktunya. Penggunaan teknologi yang mengganggu pelaksanaan ibadah shalat dapat menjadi penghalang dalam menjalankan kewajiban agama.

Menurut ajaran Islam, teknologi yang digunakan untuk membantu pelaksanaan ibadah shalat seperti aplikasi pengingat waktu shalat, pengaturan waktu pada game, atau notifikasi pada game dapat diterima. Namun, jika teknologi tersebut malah mengganggu pelaksanaan ibadah shalat atau mengalihkan perhatian dari ibadah, maka penggunaannya harus dihindari.

Selain itu, Islam juga mengajarkan untuk menggunakan teknologi secara bijaksana dan tidak berlebihan. Jika penggunaan teknologi menyebabkan pemain game menjadi terlalu terikat pada permainan dan melupakan waktu shalat, maka penggunaannya harus dibatasi atau dihindari.

Dalam hal ini, Islam memandang bahwa penggunaan teknologi dapat menjadi sarana yang baik untuk membantu pelaksanaan ibadah shalat jika digunakan dengan bijaksana. Namun, penggunaan teknologi yang mengganggu pelaksanaan ibadah shalat harus dihindari dan prioritas harus diberikan pada pelaksanaan ibadah shalat.

Dalam jurnal pertama yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Game Online terhadap Perilaku Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat di Lingkungan Permata Kopo Kabupaten Bandung", dilakukan analisis korelasi (Pearson Correlation) untuk mengetahui hubungan antara variabel independen (X) yaitu Penggunaan Game Online dengan variabel dependen (Y) yaitu Pelaksanaan Ibadah Shalat. Dari hasil analisis, ditemukan bahwa nilai korelasi antara kedua variabel adalah 0,896 yang menunjukkan adanya korelasi yang signifikan dan sempurna antara keduanya. Hasil pengujian koefisien determinasi menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan game online terhadap pelaksanaan ibadah shalat sebesar 80,2%. Selain itu, hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan game online dan pelaksanaan ibadah shalat remaja. Koefisien regresi variabel penggunaan game online sebesar -0,855 menunjukkan bahwa setiap penambahan 1% nilai penggunaan game online, maka nilai pelaksanaan ibadah shalat akan berkurang sebesar 0,855. Hal ini menunjukkan bahwa arah

pengaruh variabel penggunaan game online terhadap pelaksanaan ibadah shalat adalah negatif (Gabriella et al. 2022).

Jurnal kedua, "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KETAATAN BERIBADAH MAHASISWA DI JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG", telah mendapatkan hasil dari kuesioner yang telah di sebar. Hasilnya menunjukkan bahwa sebanyak 59,6% mahasiswa bermain game online lebih dari waktu yang sudah ditentukan. Game online yang paling banyak dimainkan adalah jenis MOBA yaitu Mobile Legends, yang mencapai 40,4%. Mahasiswa bermain game online untuk mengurangi rasa bosan dan tidak menyenangkan, yang ditunjukkan dengan hasil persentase sebesar 40%. Dari hasil kuesioner juga ditemukan bahwa 30% mahasiswa lebih mementingkan kegiatan dan ibadahnya terlebih dahulu, sedangkan 40% responden lebih mementingkan untuk bermain game online terlebih dahulu sebelum melaksanakan ibadah. Sementara itu, sisanya sebesar 30% tidak menentu (Haris, Anggraini, and Mardiana 2021).

Pada jurnal ketiga, "HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN TINGKAT PERILAKU IBADAH SHALAT PADA REMAJA DI SMK MUHAMMADIYAH 2 SLEMAN". Dari Tabel 1 tentang karakteristik responden di SMK Muhammadiyah 2 Sleman, diperoleh informasi bahwa mayoritas responden berusia antara 15-18 tahun (96,7%), berjenis kelamin laki-laki (90%), dan tinggal dengan orang tua (100%). Sebanyak 61,7% responden bermain game online yang mengandung kekerasan, sedangkan 38,3% bermain game online yang tidak mengandung kekerasan. Seluruh responden (100%) memiliki gadget dan bermain game online. Dalam Tabel 3, jawaban terbanyak mengenai tingkat kecanduan game online adalah pada pertanyaan no 13, di mana sebanyak 58 responden (96,7%) menjawab tidak pernah berkelahi dengan teman karena game online. Tabel 4 menunjukkan mayoritas responden memiliki tingkat perilaku ibadah shalat yang sedang, yaitu sebanyak 55 responden (91,7%). Pada Tabel 5, jawaban terbanyak mengenai tingkat perilaku ibadah shalat remaja adalah pada pertanyaan no 18, di mana sebanyak 56 responden (93,3%) menjawab tidak pernah menjamak shalat untuk bermain game online. Dalam Tabel 6, ditemukan bahwa sebanyak 52 responden (86,7%) dengan tingkat kecanduan game online rendah memiliki tingkat perilaku ibadah shalat yang sedang, sementara hanya 2 responden (3,3%) yang memiliki tingkat kecanduan game online rendah dan perilaku

ibadah shalat yang rendah. Berdasarkan hasil uji korelasi Kendall's Tau dalam Tabel 6, diperoleh p-value sebesar $0,915 > 0,05$ yang menunjukkan tidak terdapat hubungan signifikan antara tingkat kecanduan game online dan tingkat perilaku ibadah pada remaja di SMK Muhammadiyah 2 Sleman (Anon n.d. 2010).

Pada jurnal keempat, "PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP AKTIVITAS IBADAH SHALAT SISWA" Berdasarkan tabel yang diberikan, ditemukan bahwa nilai korelasi pearson sebesar $0,383 > r$ tabel $0,213$. Hal ini menunjukkan adanya korelasi yang signifikan antara variabel X (penggunaan game online) dengan variabel Y (aktivitas ibadah siswa). Selanjutnya, nilai koefisien regresi game online adalah sebesar $0,202$. Ini berarti jika penggunaan game online meningkat sebesar 1% dengan nilai konstanta (a) = 0, maka aktivitas ibadah siswa di kelas X SMK Negeri 1 Bojonggede akan meningkat sebesar $0,202$. Dengan kata lain, terjadi peningkatan aktivitas ibadah siswa sebesar $0,202$. Koefisien regresi ini memiliki nilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa pengaruh variabel X (penggunaan game online) terhadap variabel Y (aktivitas ibadah siswa) adalah positif.

Hasil koefisien determinasi (R square) yang diperoleh sebesar $0,147$, artinya pengaruh penggunaan game online terhadap aktivitas ibadah siswa dijelaskan sebesar $14,7\%$. Pada uji hipotesis, analisa menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara variabel X dengan variabel Y. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game online berpengaruh pada aktivitas ibadah siswa di SMK Negeri 1 Bojonggede. Kesimpulan ini menunjukkan bahwa hipotesis (H_1) diterima (Nadhief dan Bambang, 2021)

Dari keempat jurnal yang didapat, sebagian besar didapatkan kasus bahwa game online dapat mempengaruhi kelalaian terhadap shalat fardhu atau shalat lima waktu. Namun, disini tidak lupa kepada shalat akan tetapi lebih kearah dimana ketepatan waktu terhadap shalat menjadi terlambat dan juga kekhusyuan shalat menjadi terganggu karena pada saat shalat selalu ingat kepada game onlinenya. Dan juga yang terakhir ialah lupa akan kepentingan mana yang harus diprioritaskan antara shalat atau game online.

Game dapat memengaruhi kesadaran waktu shalat pada pemainnya tergantung pada jenis game dan intensitas permainannya. Beberapa game mungkin membutuhkan waktu yang lama untuk menyelesaikannya, dan pemain cenderung menjadi terlalu terlibat dalam permainan sehingga melupakan waktu shalat. Hal ini dapat terjadi terutama pada game yang intensif seperti game peran, game strategi, atau game online yang mengharuskan pemain untuk terhubung ke internet untuk bermain.

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pemain game online terhadap lupa waktu shalat:

1. Keterikatan Emosional: Beberapa game memiliki cerita yang menarik dan karakter yang menarik hati sehingga pemain menjadi terlalu terikat secara emosional pada permainan. Hal ini dapat membuat pemain melupakan waktu shalat.
2. Keterikatan Emosional: Beberapa game memiliki cerita yang menarik dan karakter yang menarik hati sehingga pemain menjadi terlalu terikat secara emosional pada permainan. Hal ini dapat membuat pemain melupakan waktu shalat.
3. Kurangnya Kesadaran: Beberapa pemain mungkin tidak menyadari waktu shalat karena mereka terlalu fokus pada permainan dan melupakan waktu di sekitar mereka.
4. Kurangnya Kesadaran: Beberapa pemain mungkin tidak menyadari waktu shalat karena mereka terlalu fokus pada permainan dan melupakan waktu di sekitar mereka.
5. Waktu yang Lama: Beberapa game mungkin membutuhkan waktu yang lama untuk menyelesaikannya, dan pemain cenderung menjadi terlalu terlibat dalam permainan sehingga melupakan waktu shalat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan dalam penelitian yang diteliti, peneliti menyimpulkan bahwa game online masih mempengaruhi para pemain gamenya terutama umat muslim terhadap kewajiban shalat fardhu atau shalat lima waktu. Yang dimana rata-rata para pemain melakukan shalat dengan tidak tepat pada waktunya. Bahkan ada beberapa juga yang meninggalkan shalatnya karena keasyikan bermain game online.

Oleh karena itu, peneliti memberikan beberapa saran yang mungkin dapat dilakukan oleh para pembuat game atau bahkan pemainnya untuk kedepannya tidak adanya kelalaian dalam melaksanakan kewajiban shalat fardhu:

1. Aplikasi Pengingat Waktu Shalat: Pemain game dapat menggunakan aplikasi pengingat waktu shalat pada perangkat mereka. Aplikasi ini dapat memberikan pengingat dan tampilan waktu shalat terkini, sehingga pemain tidak akan lupa untuk melaksanakan shalat.
2. Pengaturan Waktu pada Game: Beberapa game menyediakan opsi pengaturan waktu yang memungkinkan pemain untuk mengatur waktu permainan mereka. Pemain dapat memanfaatkan opsi ini untuk membatasi waktu permainan mereka agar tidak terlalu lama dan tidak mengganggu waktu shalat.
3. Notifikasi Game: Pemain juga dapat mengaktifkan notifikasi pada game mereka untuk memberikan pengingat waktu shalat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anon. n.d. *HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN TINGKAT PERILAKU IBADAH SHALAT PADA REMAJA DI SMK MUHAMMADIYAH 2 SLEMAN NAKSAH PUBLIKASI.*
- Gabriella, Muthia, Salati Asmahasanah, Pendidikan Agama Islam, and Universitas Ibn Khaldun. 2022. *PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP AKTIVITAS IBADAH SHALAT SISWA.* Vol. 3.
- Haris, Abdul, Daniar Chandra Anggraini, and Dina Mardiana. 2021. "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KETAATAN BERIBADAH MAHASISWA DI JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG." *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan* 13(2):98. doi: 10.26418/jvip.v13i2.43475.
- Riset Komunikasi Penyiaran Islam, Journal, Nadhief Muhammad Fauzan, Bambang Saiful Ma, arif Prodi Komunikasi Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah, and Universitas Islam Bandung. n.d. *Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat Di Lingkungan Permata Kopo Kabupaten Bandung.*
- Panduan game online. (n.d.). Diakses pada 10 April 2023, dari <https://panduangameonline.com/apa-itu-game-online/>