



NOMOR SKRIPSI
5982/MD-D/SD-S1/2023

**DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PELAKSANAAN
SHALAT MAGRIB BERJAMA'AH TPQ JAMA'ATUL MUHSININ
DI DESA RANAH KECAMATAN KAMPAR
KABUPATEN KAMPAR**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Untuk Melengkapi Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

Oleh:

FEBRI YANI SAPITRI
NIM: 11940422142

**PROGRAM STRATA I (SI)
PRODI MANAJEMEN DAKWAH
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
1444 H/2023 M**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Penguji Pada Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Febri Yani Sapitri
NIM : 11940422142
Judul : Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Shalat Magrib Berjama'ah TPQ Jama'atul Muhsinin Desa Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar

Telah dimunaqasyahkan pada Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 14 Juli 2023

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S.Sos. pada Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 14 Juli 2023

Dekan,



Prof.Dr. Imron Rosidi, S.Pd, M.A
NIP.19811118 200901 1 006

Tim Penguji

Ketua/ Penguji I,

Prof.Dr. Imron Rosidi, S.Pd, M.A
NIP. 19811118 200901 1 006

Sekretaris/ Penguji II,

Khairuddin, M.Ag
NIP. 19720817 20091 0 1002

Penguji III,

Zulkarnaini, S.Ag., M.Ag
NIP. 1971021 220031 2 1002

Penguji IV,

Dr. Rahman, S.Ag., M.Ag
NIP. 19750919 20141 1 1001

Hak cipta milik UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة و الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jln. HR. Soebrantas KM. 15 No. 155 Tuah Madani Tampan – Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp.
0761-562051 Fax. 0761-562052 Web: <https://fdk.uinsuska.ac.id/> Email: fdk@uin-suska.ac.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Setelah melakukan bimbingan, arahan, koreksi, dan perbaikan sebagaimana mestinya terhadap penulis skripsi saudara :

Nama : Febri Yani Sapitri
NIM : 11940422142
Program Studi : Manajemen Dakwah
Judul Skripsi : Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Shalat Magrib Berjama'ah TPQ Jama'atul Muhsinin Desa Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar

Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqasyahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Sosial (S.Sos).

Harapan kami semoga dalam waktu dekat, yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang ujian munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian persetujuan ini kami sampaikan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Pekanbaru, 29 Mei 2023
Pembimbing,

Nur Alhidayatillah, M.Kom.I
NIK. 130 417 027

Mengetahui
Ketua Program Studi Manajemen Dakwah

Khairuddin, M. Ag
NIP. 19720817 200910 1 002

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Febri Yani Sapitri
 NIM : 11940422142
 Tempat/Tanggal lahir : Penyasawan, 21 Februari 2001
 Program Studi : Manajemen Dakwah
 Judul Skripsi : Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Shalat Magrib Berjama'ah TPQ Jama'atul Muhsinin Desa Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan asli dari saya sendiri. Baik untuk naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari skripsi ini. Jika terdapat karya orang lain, saya akan mencantumkan sumber yang jelas.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh dengan karya tulis ini sesuai dengan peraturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau serta undang-undang yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, 29 Mei 2023
 Yang membuat pernyataan



Febri Yani Sapitri
 NIM. 11940422142

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 © Hak Cipta Milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No. : Nota Dinas
 Lampiran : 1 (satu) Eksemplar
 Hal : Pengajuan Ujian Munaqosyah

Kepada yang terhormat,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Suska Riau
 di- Tempat.

Assalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Dengan Hormat,

Setelah kami melakukan bimbingan proposal skripsi sebagaimana mestinya terhadap Saudara :

Nama : Feбри Yani Sapitri
 NIM : 11940422142
 Program Studi : Manajemen Dakwah
 Judul Skripsi : Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Shalat Maghrib Berjamaah TPQ Jama'atul Muhsinin Di Desa Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar

Kami berpendapat bahwa mahasiswa tersebut dapat mengikuti Ujian sebagai salah satu syarat untuk mengikuti Ujian Munaqasyah.

Harapan kami semoga dalam waktu dekat yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian persetujuan ini kami sampaikan. Atas perhatian Bapak, diucapkan terima kasih.

Wassalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Pekanbaru, 24 Mei 2023

Pembimbing,

Nur Alhidayatillah, M.Kom.I

NIK. 130 417 027

Mengetahui
 Ketua Program Studi Manajemen Dakwah

Khairuddin, M. Ag

NIP. 197208 17200910 1 002



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Nama : Febri Yani Sapitri
Jurusan : Manajemen Dakwah
Judul : Dampak Bermain Game Online terhadap Pelaksanaan Shalat Magrib Berjama'ah TPQ Jama'atul Muhsinin di Desa Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar

Penelitian ini dilakukan di TPQ Jama'atul Muhsinin. Penelitian ini membahas dampak bermain game online terhadap pelaksanaan Shalat Magrib Berjama'ah TPQ Jama'atul Muhsinin Desa Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar. Fenomena yang terjadi pada TPQ Jama'atul Muhsinin yaitu banyak murid TPQ yang memainkan *game online* tanpa sadar telah melalaikan waktu untuk melakukan hal-hal yang seharusnya dilakukan seperti: pergi mengaji, shalat magrib berjama'ah, menghafal Al-Qur'an dan lain sebagainya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi. Informan dalam penelitian ini berjumlah 5 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Dampak Bermain Game Online yaitu: *pertama*, dampak positif *game online* adalah melatih fokus para pemain dan sekaligus bisa belajar bahasa inggris, saat berjumpa teman bermain menggunakan bahasa inggris dan banyak mengetahui kosa kata dalam berbahasa inggris. Disisi lain, *game online* juga sebagai pelepas penat dan stress bahkan ada yang menghasilkan uang dari bermain *game online* tersebut. *Kedua*, dampak negatif *game online* adalah kurang tidur, dimanna rela mengorbankan waktu tidur demi memainkan *game online*, makan kurang sehat, dimana game online itu sendiri membuat seseorang jarang makan dan sampai lupa makan karena sibuk kedunia gamenya.

Kata kunci: TPQ Jama'atul Muhsinin, Game Online, Shalat Magrib Berjama'ah



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Name : Febri Yani Sapitri
Department : Da'wah Management
Title : **The Impact of Playing Online Games on the Implementation of Magrib Prayers In Jama'atul Muhsinin TPQ In Ranah Village, Kampar Disrict, Kampar District**

This study discusses the impact of playing online games on the implementation of the Magrib prayer in congregation of TPQ Jama'atul Muhsinin, Alam village, Kampar sub-district, Kampar district. Research using descriptive qualitative methods to explain phenomena with data collection, namely: observation, interviews, documentation. The results of this study indicate that the impact of playing online games is: First, the positive impact of online games is to train the focus of the players and at the same time be able to learn English, speak English. On the other hand, online games are also a stress reliever and some even make money from playing these online games. Second, the negative impact of online games is addiction to playing online games so that they neglect to pray, online games interfere with focus in carrying out prayer services, in addition to other negative impacts of online games: decreased activity of frontal brain waves, decreased activity of beta waves, causing addiction, and waste time. While the efforts made to minimize the impact of online games on prayer services are the need for guidance from parents, government and society for online game addicts so that online game players are not addicted and dependent on these online games, guidance is needed, then also a firm attitude from the government to give sanctions to online game players, sanctions can be in the form of reciting the Koran, it can also be in the form of cleaning the mosque and so on in a positive form.

Keyword: TPQ Jama'atul Muhsinin, Online Games, Maghrib Prayers in Congregation



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, segenap puji serta syukur hanya kepada Allah SWT. Tak sanggup ku menghitung betapa banyak nikmat, rahmat dan hidayah yang Allah SWT limpahkan, nikmat kesenangan dan kecukupan, rahmat do'a yang kau kabulkan dan keinginan yang kau wujudkan maupun hidayah cobaan, ujian dan teguranmu sehingga dengan itu penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Shalawat berangkaian salam senantiasa tercurah kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW yang menjadi panutan dan junjungan mutlak ummat manusia di dunia.

Skripsi dengan judul Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Shalat Magrib Berjama'ah TPQ Jama'atul Muhsinin Desa Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar ini ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Manajemen Dakwah (S.Sos) di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Jurusan Manajemen Dakwah Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Tidak lupa juga penulis ucapkan kepada semua pihak yang senantiasa membarikan semangat dan dorongan sehingga penulis semangat dalam penulisan skripsi ini hingga akhirnya skripsi ini selesai. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan dengan penuh hormat ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof Dr. Hairunnas Rajab, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
2. Bapak Imron Rosidi, S.Pd, MA., Ph.D Selaku dekan Fakultas Dawah dan Komunikasi dan selaku penasehat akademik yang telah memberikan motivasi kepada penulis dalam proses perkuliahan dari awal hingga akhir penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Dr. Masduki, M.Ag selaku wakil dekan I Fakultas dakwah dan ilmu komunikasi
4. Bapak Dr. Toni Hartono, M.Si selaku wakil dekan II fakultas dakwah dan ilmu komunikasi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

5. Bapak Dr. H. Arwan M.Ag selaku wakil dekan III fakultas dakwah dan ilmu komunikasi
6. Bapak Khairuddin, M.Ag selaku ketua prodi manajemen dakwah
7. Bapak Muhlasin M.Pdi selaku sekretaris prodi manajemen dakwah
8. Ibu Nur Alhidayatillah M.Kom.I selaku pembimbing skripsi penulis yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan dukungan nasehat kepada penulis untuk menyelesaikan penyusunan skripsi dari awak hingga akhir
9. Ucapan terima kasih kepada semua bapak dan ibu dosen prodi Manajemen Dakwah yang telah memberikan ilmu pengetahuan pada penulis dalam menyelesaikan studi sosial ini
10. Ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua penulis ayahanda Syafrizal dan ibunda Erni Daswita yang telah membesarkan dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang serta motivasi dan doa yang luar biasa tiada henti untuk penulis dalam menyelesaikan perkuliahan ini.
11. Adik tercinta Arzeti Nabila, Nur Azila, Rahmi Wulan Dari, serta seluruh keluarga yang senantiasa memberikan dukungan kepada penulis untuk selalu semangat.
12. Dan untuk teman-teman dekat saya Sonia Indah Lestari Hasibuan, Nur Khafifah Khutabarat, Dahlia Puspita Rusadi, Melisa Sopia Basra, Nur Fitri, Nur Antika, Vira, dan Artika Wahyuni saya ucapkan terimakasih sudah mensupport serta memotivasi dan membantu saya dalam proses perkuliahan dan tugas akhir selama di UIN Suska Riau.
13. Teman-teman angkatan Manajemen Dakwah dan terkhusus seluruh keluarga Manajemen Dakwah kelas C yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas segala cerita yang telah dirajut selama 4 tahun ini.
14. Ucapan terima kasih kepada pengurus serta jajaran TPQ Jama'atul Muhsinin yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di Mushalla Jama'atul Muhsinin tersebut serta telah memberikan dukungan dan semangat dalam penyelesaian penelitian skripsi ini

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Semoga kebaikan yang diberikan mendapat imbalan serta kemudahan dalam melakukan aktivitas hidup di dunia ini sekaligus pahala yang setimpal dari Allah SWT. Penulis sangat berharap mudah-mudahan skripsi inni bermanfaat bagi penulis khususnya serta bagi pembaca pada umumnya.

Pekanbaru, 22 Februaari 2023

Penulis,

FEBRI YANI SAPITRI
NIM. 11940422142

UIN SUSKA RIAU



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Penegasan Istilah.....	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan.....	5
E. Kegunaan Penelitian.....	5
F. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Kajian Terdahulu.....	7
B. Kajian Teori.....	9
C. Kerangka Pemikiran.....	41
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian.....	43
B. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	43
C. Sumber Data Penelitian	40
D. Informan Penelitian	45
E. Teknik Pengumpulan Data	45
F. Validasi Data	48
G. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	51
A. Sejarah Singkat Berdirinya TKQ&TPQ Jama'atul Muhsinin Desa Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar	51
B. Visi dan Misi TKQ&TPQ Jama'atul Muhsinin Desa Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar	52

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Struktur Organisasi Kepanitiaan TKQ-TPQ Jama'atul Muhsinin Desa Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar	52
D. Keadaan Santri	53
E. Kegiatan Pendidikan	53
F. Keadaan Guru	53
G. Sarana Dan Prasarana	53
H. Sumber Dana Dan Usaha Ekonomi	54
I. Program Pengembangan	54
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	55
A. Hasil Penelitian	55
B. Dampak Positif Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat	56
C. Dampak Negatif Game Online Terhadap Pelaksana Shalat Maghrib	58
D. Pembahasan.....	59
BAB VI PENUTUP	62
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran.....	62

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel I.1	Data seluruh murid TPQ Jama'atul Muhsinin di Desa Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar	2
Tabel I.2	Data Jumlah murid TPQ Jama'atul Muhsinin yang bermain game online dalam pelaksanaan shalat magrib berjama'ah	2



UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1	Skema Kerangka Pikir	42
Gambar IV.1	Struktur Organisasi TPQ Jama'atul Muhsinin	52



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era digital sekarang ini, perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Baik dari anak-anak, remaja bahkan orang dewasa. Perkembangan permainan tradisional menjadi permainan modern dengan adanya jaringan internet yang dinamakan dengan *game online*. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1969, komputer hanya bisa dipakai untuk dua 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.¹

Game online adalah *game* atau permainan dibanyak banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. Dalam memainkan *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai koneksi dengan internet. Kecanggihan teknologi sekarang ini *game* internet memiliki banyak kemajuan disegala bidang kehidupan saat sekarang ini.

Bahkan *game online* membawa dampak besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya. Namun, *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya. Bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain *game*).

¹ Andri Arif Kustiawan, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Gema Online Dan Tidak PENCEGAHAN*, (Magetan, Jawa Timur, 2019), hlm. 7

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak buruk terhadap murid TPQ. Sehingga diperlukan upaya agar murid TPQ dapat terhindar dari kecanduan *game online* yang mana banyak menghabiskan waktu.

Yang disebutkan didalam Al-qur'an bahwa isi dunia ini hanyalah permainan dan senda gurau, sebagaimana yang telah dijelaskan dalam surah Muhammad/47:36:

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهُوَ ۖ وَإِنْ تَوَمَّنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلُكُمْ أَمْوَالَكُمْ ﴿٣٦﴾

Artinya: *sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. Dan jika kamu bermain serta bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu.*² (QS. Muhammad : 36)

Fenomena diatas juga terjadi pada murid TPQ Jama'atul Muhsinin yang memainkan *game online* semakin meluas dan semakin memprihatinkan, terutama karena banyaknya murid TPQ yang kecanduan *game online* tanpa sadar bahwa dia telah melalaikan waktu untuk melaksanakan hal-hal yang seharusnya dilakukannya seperti, membaca Al-Qur'an, menghafal Al-Qur'an dan shalat magrib Berjama'ah, belajar ilmu tajwid, dan lain sebagainya.

Masa anak-anak adalah masa yang begitu unik sehingga sulit untuk kita bayangkan. Namun kini banyak anak-anak yang waktu untuk beraktivitas lainnya berkurang dan terbuang sia-sia karena bermain *game online*. Internet memiliki banyak potensi untuk meningkatkan pengetahuan akan tetapi internet juga memiliki batasan dan bahaya. Termasuk pada pennggunaan *game online* ini.

Dan pada masa sekarang ini banyak pula anak-anak yang beralih untuk memainkan permainan berbasis internet dari pada permainan yang bersifat tradisional. Karena *game online* kini telah menjadi fenomena yang menarik masyarakat. Hanya dengan mengaktifkan internet, permainan berbasis dunia

² Terjemahan Departemen Agama RI tahun 2016



maya ini langsung dapat dinikmati dan banyak digemari sehingga lupa akan waktu.

Tabel I.1
Data seluruh murid TPQ Jama'atul Muhsinin di Desa Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar

No	Murid	Jumlah Murid
1	Santriwan	39 orang
2	Santriwati	28 orang
TOTAL		67 orang

Sumber : TPQ Jama'atul Muhsinin

Berdasarkan tabel diatas yang peneliti peroleh dari seluruh jumlah murid TPQ Jama'atul Muhsinin berjumlah sebanyak 67 orang.

Setelah mengetahui seluruh jumlah murid TPQ Jama'atul Muhsinin. Maka dibawah ini adalah jumlah murid TPQ Jama'atul Muhsinin yang bermain *game online* dalam pelaksanaan Shalat Magrib berjama'ah.

Tabel I.2
Data Jumlah murid TPQ Jama'atul Muhsinin yang bermain game online dalam pelaksanaan shalat magrib berjama'ah

No	Murid	Jumlah murid
1	Santriwan	27 orang
2	Santriwati	-
TOTAL		27 orang

Sumber: TPQ Jama'atul Muhsinin

Disini penulis memperhatikan fenomena yang terjadi pada TPQ Jama'atul Muhsinin bahwa banyak anggota TPQ yang memainkan *game online* tanpa sadar telah melalikan waktu untuk melaksanakan hal-hal yang seharusnya dilakukan seperti: pergi mengaji, shalat magrib berjama'ah, menghafal Al-Qur'an, belajar tajwid dan makharijul huurf dalam Al-qur'an dan lain sebagainya. Maka hal ini lah melatarbelakangi penulis berkeinginan untuk mengkaji lebih dalam sebuah judul **Dampak Bermain Game Online Terhadap Pengamalan Ibadah Shalat Berjamaah TPQ Jama'atul Muhsinin di Desa Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar.**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman terhadap istilah yang terdapat dalam proposal ini, maka penulis perlu memberikan penegasan terhadap istilah-istilah yang digunakan:

1. Dampak

Dampak merupakan pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik positif maupun negatif).³ Jadi dampak dapat diartikan sebagai suatu efek atau pengaruh yang diterima oleh individu-individu baik itu secara negatif maupun positif terhadap apa yang telah dianggap penting atau tidak untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Game Online

Game Online adalah *game* yang dimainkan oleh lebih satu permainan secara berkelompok melalui jaringan internet, selain itu game ini tidak hanya dapat dimainkan oleh pemain lokal saja, tetapi juga hingga ke luar Negeri dan game ini dapat dimainkan atau diakses oleh siapa saja.

3. Shalat Berjama'ah

Shalat berjama'ah adalah salah satu simbol kebersamaan kaum muslimin, manfaat shalat jama'ah di masjid selain mendapat pahala dua puluh tujuh derajat lebih baik dari pada shalat sendirian. Dan juga sebagai bentuk aktifitas sosial dengan masyarakat sekitar.

4. TPQ

Taman Kanak-kanak Al-Qur'an (TKQ) dan Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) "Jama'atul Muhsinin" Desa Ranah Kecamatan Kampar didirikan oleh Al-Ustadz Ahmad Zaini dari Ranai Kepulauan Riau pada tanggal 01 Mei 1994 dengan Pimpinan TKQ-TPQ yakni Al-Ustadz Ahmad Marzuki Rasyid dan Pengasuh TKQ-TPQ yakni Al-Ustadz Zulhermis. Sebelumnya pembelajaran mengaji di Mushalla Jama'atul Muhsinin waktu itu masih menggunakan metode Ba'dadiyah, dan dengan kehadiran Al-Ustadz Ahmad Zaini di Mushalla Jama'atul Muhsinin pada

³ Redi Mulyadi, *Kamus Nasional Kontemporer*, (Solo: Aneka, 2005), h. 55.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tahun 1994 tersebut, Beliau melihat bahwa metode Ba'dadiyah membuat para santri lamban didalam membaca Al-Qur'an dan Beliau mengusulkan untuk memakai metode Iqro'. Alhamdulillah semua orang tua dan wali santri sangat setujuh dan menyambut dengan baik akan hal tersebut dan mulai terhitung 01 Mei 1994 maka pembelajaran di Mushalla Jama'atul Muhsinin menggunakan Metode Iqro'. Pada tanggal 02 Pebruari 1997 mendapatkan Piagam pendirian TKQ-TPQ dari Balai Litbang LPTQ Nasional Team Tadarus "AMM" Yogyakarta dengan Nomor : 11/IV/04/94. Dan pada tanggal 07 Desember 2009 mendapatkan Piagam Penyelenggaraan Taman Pendidikan Al-Qur'an dari Kantor Kementerian Agama Kabupaten Kampar dengan Nomor Statistik : 411214010276.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dalam pendahuluan diatas permasalahan dari fokus penelitian ini yaitu: Bagaimana Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Pelaksanaan Shalat Magrib Berjama'ah TKQ-TPQ Jama'atul Muhsinin di Desa Ranah Kabupaten Kampar Kecamatan Kampar?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini jika dilihat dari latar belakang adalah untuk mengetahui Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Pelaksanaan Shalat Magrib Berjama'ah TKQ-TPQ Jama'atul Muhsinin di Desa Ranah Kabupaten Kampar Kecamatan Kampar.

E. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan yang dapat diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi terkait dampak bermain *game online* terhadap pelaksanaan shalat magrib berjama'ah TPQ Jama'atul Muhsinin di Desa Ranah Kabupaten Kampar Kecamatan Kampar. Sehingga kelak dapat menjadi kajian terdahulu bagi penelitian selanjutnya yang serupa.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

2. Hasil penelitian ini hendaknya mampu memberikan kontribusi bagi prodi Manajemen Dakwah Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi.
3. Penelitian ini dibuat sebagai syarat memperoleh gelar sarjana sosial (S.Sos) Prodi Manajemen Dakwah Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi.

F. Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh pembahasan yang sistematis, maka penulis perlu menyusun sistematika sedemikian rupa sehingga dapat menunjukkan hasil penelitian yang baik dan mudah dipahami. Adapun sistematika penulisan tersebut adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini penulis mengemukakan latar belakang masalah, penegasan istilah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penulisan serta sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR

Bab ini penulis mengemukakan kajian teori, kajian terdahulu yang relevan dengan penulisan dan kerangka pikir yang digunakan dalam penulisan.

BAB III : METODOLOGI PENULISAN

Bab ini penulis mengemukakan jenis dan pendekatan, lokasi dan waktu penulisan, sumber data, informan penulisan, teknik pengumpulan data, validitas data dan teknik analisis data.

BAB IV : GAMBARAN

Dalam bab ini berisikan tentang gambaran umum penelitian.

BAB V : HASIL PENELITIAN

Dalam bab ini menjelaskan hasil dan pembahasan penelitian.

BAB VI : PENUTUP

Penutup berisikan kesimpulan penelitian dan saran dari penulis.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Terdahulu

1. Jurnal dengan judul “Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Kompetensi Sosial”.⁴ Yang ditulis oleh Fitria Yusnita mahasiswa Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta pada tahun 2009. Hasil penelitian ini yang dilakukan memiliki subjek utamanya yaitu remaja dengan menggunakan metodologi penelitian kualitatif dengan pendekatan eksperimen.

Penelitian yang di tulis oleh Febri Yani Sapitri Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, jurusan Manajemen Dakwah, Pekanbaru Tahun 2022 yang berjudul “Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Shalat Magrib Berjama’ah”. Jenis peneliti yang digunakan oleh penulis adalah penelitian deskriptif kualitatif. Persamaan penelitian ini sama-sama menggunakan jenis pendekatan kualitatif. Perbedaan dengan penulis yaitu terletak pada tempat penelitian, penelitian mencari tahu hubungan antara intensitas bermain game online dengan kompetensi sosial dengan orang lain menjadi rendah dan merubah perilaku individu menjadi lebih tertutup. Sedangkan pada penelitian penulis memiliki subjek yaitu TPQ dan tujuan penelitian ini adalah mencari tahu bagaimana dampak game online terhadap pelaksanaan shalat, dengan berfokus pada rajin dan malasnya mengamalkan shalat, ketetapan waktu.

2. Jurnal dengan judul “Dampak Bermain Game Online Dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan”.⁵ Yang ditulis oleh Fina Hilmuniati mahasiswa Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Universitas UIN Syarif

⁴ Fitria Yusnita, *Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Kompetensi Sosial, Skripsi*, (Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatulla, 2009)

⁵ Fina Hilmuniati, *Dampak Bermain Game Online Dalam Pengamalan Ibadah S halat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan, Skripsi*, (Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi, UIN Syarif Hidayatullah, 2011).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hidayatullah Jakarta pada tahun 2011. Hasil penelitian ini menjelaskan tentang game online membawa dampak pada perilaku keagamaan terutama dalam hal shalat. Ini yang terjadi pada anak di Kelurahan Pisangan, Tangerang Selatan, mereka menjadi malas dalam melakukan ibadah shalat bahkan tidak jarang juga mereka sampai tidak mengerjakan shalat. Jika mereka mengerjakan shalat itupun karena untuk menghargai perintah dari orang tuanya, maka dari itu mereka tidak bisa mengerjakan shalat dengan khusyuk, karena yang ada dibanak mereka hanyalah game.

Penelitian yang di tulis oleh Febri Yani Sapitri Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, jurusan Manajemen Dakwah, Pekanbaru Tahun 2022 yang berjudul “Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Shalat Magrib Berjama’ah”. Jenis peneliti yang digunakan oleh penulis adalah penelitian deskriptif kualitatif. Persamaan penelitian ini sama-sama menggunakan jenis pendekatan kualitatif. Perbedaan dengan penulis yaitu terletak pada tempat penelitian, penelitian mencari tahu hubungan antara dampak perilaku keagamaan terutama dalam hal shalat. Sedangkan pada penelitian penulis mencari tahu bagaimana dampak game online terhadap pelaksanaan shalat magrib berjama’ah

3. Jurnal dengan judul “Dampak Teknologi Terhadap Perilaku Keagamaan bagi Remaja di Menganti Gresik”.⁶ Yang ditulis oleh Asmaul Islamiah mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat, Universitas UIN Sunan Ampel Surabaya pada tahun 2018. Hasil penelitian ini menjelaskan kehidupan remaja di Desa Manganti meliputi dua hal yang saling berkaitan, yaitu pemahaman ibadah serta perilaku yang bisa dilihat sehari-hari. Pemahaman keagamaan tidak terlepas dari peran tokoh agama setempat dan peran orang tua, karena di era teknologi informasi saat ini remaja memilih dengan *gadget*, sosial media, ketimbang mengurus kegiatan di masjid. Para orang tua juga khawatir dengan remaja masjid akan terkena dan terpengaruh ke dalam hal-hal yang negatif akibat

⁶ Asmaul Islamiah, *Dampak Teknologi Terhadap Perilaku Keagamaan bagi Remaja di Menganti Gresik*, Skripsi, (Fakultas Ushuluddin dan Filsafat, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2018).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pergaulan dan pengaruh teknologi informasi. Dalam melaksanakan shalat, remaja yang seharusnya menerima mata pelajaran dari pagi hingga sore di sekolah harus memperhatikan seperti pakaian dan air bersih.

Penelitian yang di tulis oleh Febri Yani Sapitri Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, jurusan Manajemen Dakwah, Pekanbaru Tahun 2022 yang berjudul “Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Shalat Magrib Berjama’ah”. Jenis peneliti yang digunakan oleh penulis adalah penelitian deskriptif kualitatif. Persamaan penelitian ini sama-sama menggunakan jenis pendekatan kualitatif. Perbedaan dengan penulis yaitu terletak pada tempat penelitian, penelitian mencari tahu pengaruh teknologi informasi dalam melaksanakan shalat. Sedangkan pada penelitian penulis mencari tahu bagaimana dampak game online terhadap pelaksanaan shalat, dengan berfokus pada rajin dan malasnya mengamalkan shalat, ketetapan waktu.

B. Landasan Teori

1. Dampak

a. Pengertian Dampak

Pengertian dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh merupakan daya yang ada dan timbul dari sesuatu baik itu dari (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh merupakan suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang telah mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi.⁷

Dampak menurut Waralah Rd Cristo (2008:12) yaitu suatu yang diakibatkan oleh sesuatu yang dilakukan, bisa itu positif ataupun

⁷ Suharno dan Retnoningsih, *Kamus Besar Indonesia*, Semarang: Widya Karya, h. 243



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

negatif atau pengaruh kuat yang mendatangkan sebab akibat baik negatif maupun positif.⁸

Dampak secara sederhana bisa diartikan sebagai pengaruh atau akibat. Dalam setiap keputusan yang diambil oleh seorang ataupun atasan biasanya mempunyai dampak tersendiri, baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Dampak juga bisa merupakan proses lanjutan dari sebuah pelaksanaan pengawasan internal. Seorang pemimpin yang handal sudah selayaknya bisa memprediksi jenis dampak yang akan terjadi atas sebuah keputusan yang akan mau diambil.

Dari penjelasan diatas dampak dapat dibagi dua pengertian sebagai berikut yaitu:

1) Dampak Positif

Dampak merupakan keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya. Sedangkan positif merupakan pasti atau tegas dan nyata dari suatu pikiran terutama memperhatikan hal-hal yang baik. Positif merupakan suasana jiwa yang mengutamakan kegiatan kreatif dari pada kegiatan yang menjemukan, kegembiraan dari pada kesedihan, optimis dari pesimisme.

Positif merupakan keadaan jiwa seseorang yang dipertahankan melalui usaha-usaha yang sadar bila sesuatu terjadi pada dirinya supaya tidak membelokkan fokus mental seseorang pada hal yang negatif. Bagi orang yang berpikiran positif mengetahui bahwa dirinya sudah berpikir buruk maka ia akan segera memulihkan dirinya. Jadi pengertian dampak positif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang baik.

⁸ Waralah Cristo, *Pengertian Tentang Dampak*, Jakarta Bandung Alfabeta 2008



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Dampak Negatif

Dampak negatif merupakan pengaruh kuat yang mendatangkan akibat negatif. Dampak merupakan keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya, berdasarkan beberapa penelitian ilmiah disimpulkan bahwa negatif merupakan pengaruh buruk yang lebih besar dibandingkan dengan dampak positif.

Jadi dapat disimpulkan pengertian dampak negatif merupakan keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau member kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang buruk dan menimbulkan akibat tertentu.

2. Defenisi Game

a. Pengertian dan Sejarah Game

Game online merupakan *game* atau permainan yang dimainkan dengan satu atau lebih, dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. Dalam memainkan *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu yang mana seperangkat computer dengan spesifikasi yang memadai dari koneksi dengan internet.⁹

Munculnya media baru *game online* telah memberikan batasan ruang dan waktu yang mana mengubah gaya hidup masyarakat itu sendiri, yang akan merugikan mata para pemain *game online* dalam jangka waktu yang panjang. Faktor lain yang akan mempengaruhi para pemain *game online* adalah peran dari orang tua dalam mengawasi, mendampingi dan membimbing anaknya agar tidak terpengaruh dunia *game online*.

⁹ Andri Arif Kustiawan, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Gema Online Dan Tindakan Pencegahan*, (Magetan, Jawa Timur, 2019), hlm. 6



Perkembangan *game online* ini tidak terlepas dari perkembangan teknologi. Komputer dan jaringan komputer itu sendiri. *Game online* ini sendiri semakin meledak yang mana *game online* ini sendiri merupakan cerminan dan pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi berkembang sampai saat sekarang ini. Pada tahun 1969 pertama kalinya muncul komputer hanya bisa dipakai untuk dua orang saja untuk bermain *game*. Kemudian 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 saja.

Lalu pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket, jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN (*Local Area Network*) saja tetapi sudah mencakup Wan (*Wide Area Network*) menjadi internet. Dimana dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi semakin berkembang begitu pesat. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, *game-game* ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang. Pada tahun 2001 merupakan puncak dari *demam dotcom*, sehingga penyebaran informasi mengenai *game online* semakin cepat.

Defenisi *game* menurut para ahli antara lain:

1) John C Beck & Mitchell Wade

Game merupakan penarik perhatian seseorang yang telah terbukti. *Game* merupakan lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi.

2) Ivan C Sibero

Game adalah aplikasi yang paling banyak digunakan dan dinikmati oleh para pengguna media elektronik pada saat ini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3) Fauzi A

Game adalah suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dan rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita.

4) Samuel Henry

Game adalah bagian yang tidak bisa terpisahkan dari keseharian anak, sedangkan sebagian orang tua menuding *game* sebagai penyebab nilai anak turun, anak tidak mampu bersosialisasi, dan tindakan kekerasan yang dilakukan anak.

5) Andik Susilo

Game merupakan salah satu kecanduan yang susah dihilangkan, bahkan ada yang mengatakan bahwa kecanduan *game online* sebanding dengan narkoba.

6) John Naisbitt

Game adalah sistem partisipatoris dinamis karena *game* memiliki tingkat penceritaan yang tidak dimiliki film.

7) Albert Einstein

Game merupakan bentuk investigasi paling penting dalam kehidupan sehari-hari.

8) Wijaya Ariyana dan Deni Arifianto

Game adalah salah satu kebutuhan yang menjadi masalah besar bagi pengguna komputer, agar memainkan gamenya dengan nyaman, semua komponen komputernya harus memiliki kualitas yang baik, terutama VGa cardnya.

b. Jenis Game Online

Jenis *game online* mungkin sangat banyak dan bervariasi, dari media untuk memainkannya yang berbeda, cara bermain, jumlah pemain, tapi disini yang akan saya jelaskan adalah jenis *game*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berdasarkan tipe *game* yang biasanya dimainkan di *handphone* dan komputer antara lain sebagai berikut:¹⁰

- 1) Action Games
Biasanya yang mana meliputi tantangan fisik, teka-teki (*puzzle*), balapan, beberapa konflik lainnya. Dapat juga meliputi masalah ekonomi sederhana, seperti mengumpulkan benda-benda.
- 2) Real Time Strategy (RTS)
Real Time Strategy yaitu *game* yang melibatkan masalah strategi, taktik, dan logika. Contoh *game* jenis ini adalah *Age Of Empire*, *War Craft*, dan sebagainya.
- 3) Role Playing Games (RPG)
Kebanyakan *game* jenis ini melibatkan masalah taktik, logika, dan eksplorasi atau penjajahan. Dan juga kadang meliputi teka-teki dan masalah ekonomi karena pada *game* ini biasanya melibatkan pengumpulan barang-barang rampasan dan menjualnya untuk mendapatkan senjata yang lebih baik. Contoh dari *game* ini adalah *final Fantasy*, *Ragnarok*, *Lord of The Rings*, dan sebagainya.
- 4) Real World Simulation
Meliputi permainan olahraga dan simulasi masalah kendaraan termasuk kendaraan militer. *Games* ini kebanyakan melibatkan masalah fisik dan taktik, tetapi tidak masalah eksplorasi, ekonomi dan konseptual. Contohnya seperti adalah *game Championship Manager*.
- 5) Construction and Management
Seperti *game Roller Coster Tycoon* dan *The Sims*. Pada dasarnya adalah masalah ekonomi dan konseptual. *Game* ini jarang yang melibatkan konflik dan eksplorasi, dan hampir tidak pernah meliputi tantangan fisik.

¹⁰ Mokhammad Ridoi, "Membuat Game Edukasi", hlm. 2

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 6) Adventur games
Mengutamakan masalah eksplorasi dan pemecahan teka-teki. Namun terkadang meliputi masalah konseptual, dan tantangan fisik namun sangat jarang.
- 7) Puzzle games
Ditujukan untuk memecahkan suatu masalah tertentu. Hampir semua tantangan disini menyangkut masalah logika yang biasanya dibatasi oleh waktu.
- 8) Slide scrolling games
Pada jenis *game* ini karakter dapat bergerak ke samping diikuti dengan gerakan *background*. Contoh game tipe seperti ini adalah *super Mario*, *Metal Slug*, dan sebagainya.

c. Ciri-ciri Pemain Game Online

Pemain game online itu sendiri memiliki cirri-ciri tertentu, yang mana sebagai berikut:

1. Pemain game online jika tidak ada fasilitas internet di rumah, dia lebih suka keluar rumah dan sering pergi ke warnet.
2. Wajah terlihat lelah karena bermain game online.
3. Bibir pecah-pecah akibat kurangnya minum air putih.
4. Sering berdiam diri di satu tempat, baik itu dirumah maupaun di warnet.
5. Lebih senang mendengarkan music-musik game.
6. Lebih memprioritaskan bermain game dari pada waktu makan dan pelajaran dan lain sebagainya.

d. Kriteria Kecanduan Game Online

Seseorang itu bisa dibilang kecanduan apabila telah memenuhi kriteria sebagai berikut yaitu:¹¹

¹¹ Rumuris Simatupang dan Monotar Siniaga, Dampak Game Online Terhadap Astenopa pada Pelajar, 2020, hlm. 6



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) Saliency
Saliency yaitu memperlihatkan pada aktivitas bermain game online dalam pikiran dan tingkah laku.
- 2) Euphoria
Euphoria yaitu mendapatkan kesenangan dalam berbagai aktivitas bermain game online
- 3) Conflict
Conflict yaitu pertentangan yang muncul dari orang-orang yang ada disekitarnya (external conflict) dan ada juga konflik yang terjadi dengan diri sendiri (internal conflict).
- 4) Tolerance
Tolerance yaitu aktivitas game online yang lebih ditingkatkan dalam beberapa periode waktu tertentu untuk hasil yang lebih memuaskan.
- 5) Withdrawal
Withdrawal (penarikan diri) yaitu perasaan yang hati yang tidak menyenangkan saat tidak bermain game online.
- 6) Relaps dan Reinstatement yaitu kecanduan untuk melakukan beberapa pengulangan bahkan bertahun-tahun setelah berhenti. Yang mana ini menunjukkan bahwa tidak ada cara lain untuk sepenuhnya untuk berhenti bermain game online.

e. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan Game Online

Ada beberapa faktor kecanduan dalam bermain game online, yang mana terdapat faktor internal dan eksternal yang mana sebagai berikut:

- 1) Faktor internal
 - a. Anak-anak memiliki keinginan yang kuat untuk mendapatkan nilai yang tinggi ataupun skor dalam game online tersebut.
 - b. Anak-anak bosan di rumah ataupun di sekolah.
 - c. Ketidakmampuan dalam mengatur aktivitas yang lebih penting yang bisa berkontribusi pada kecanduan remaja terhadap game online.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d. Anak kurang memiliki rasa pengendalian diri, sehingga anak tersebut tidak bisa mengantisipasi diri dari dampak negatif dari bermain game online yang secara berlebihan.

2) Faktor eksternal

- a. Dampak dari lingkungan yang mana banyak orang bermain game online.
- b. Kurangnya hubungan sosial yang baik sehingga anak lebih memilih bermain game online.
- c. Kurangnya kebersamaan dan perhatian dari keluarga.

f. Tingkatan Pemain Game Online

Game online adalah sebuah hobi baru baik itu dikalangan muda dan dewasa pada saat zaman modern saat ini. Pemain game online telah banyak menghabiskan waktu lama untuk bermain game online dan mengeluarkan uang yang banyak. Hobi merupakan kegiatan rutin yang dilakukan atau keperntingan yang dilakukan hanya untuk kesenangat sesat, biasanya dilakukan seseorang selama memiliki banyak luang waktu.

Permainan game maupun game online banyak disukai orang baik itu dikalangan anak-anak, remaja ataupun dewasa. Game itu sendiri tidak akan pernah habis dimakan waktu, dan selalu ada muncul teknologi yang lebih canggih untuk memperbarui tren game-game yang baru, baik itu dari jenis game maupun update game baru.

Ada beberapa tingkatan tipe pemain seperti achievers, yaitu mereka yang bermain untuk mencapai sasaran-sasaran tertentu dan meningkatkan kemampuan mereka dalam bermain game online tersebut, explores yaitu mereka yang lebih suka menyelidiki dunia permainan game online, socializers, yaitu mereka yang lebih suka bersosialisasi dan berhubungan dengan para pemain lain dan tidak akan selalu dalam konteks permianan game online, griefts yaitu mereka yang suka mengganggu atau menyakiti para pemain yang lain.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

g. Dampak Game Online

Game memiliki dampak positif dan negatif bagi pemain, yaitu:

1) Dampak positif

Ada beberapa Dampak positif *game online* antara lain adalah sebagai berikut:¹²

a) Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris

Kebanyakan *game online* menggunakan bahasa inggris dalam mengoperasikannya ini yang mengakibatkan pemainnya mengetahui banyak kosa kata dalam berbahasa inggris

b) Meningkatkan konsentrasi

Setiap *game* memiliki tingkat kesulitan atau level yang berbeda. Pemain *game online* akan melatih permainannya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin. Konsentrasi pemain *game online* akan lebih meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, bagaimana pemain itu bisa menang dari permainan tersebut. Semakin sulit sebuah *game* maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang lebih tinggi.

c) Meningkatkan kinerja otak dan memacu otak dalam menerima cerita

Sama halnya dengan belajar, bermain *game* yang tidak berlebihan dapat meningkatkan kinerja otak bahkan memiliki kepastian jenuh yang lebih sedikit dibandingkan dengan belajar dan membaca buku.

d) Meningkatkan kemampuan membaca

Dalam hal ini justru *game online* dapat meningkatkan minat baca pemain dan sangat tidak beralasan bahwa *game* tersebut menurunkan tingkat minat baca. Jadi, keluhan soal bermain *game* yang dapat menurunkan budaya membaca tidaklah beralasan.

¹² Mohkhammad Ridoi “*Cara Mudah Membuat Game Edukasi*”. Hlm. 6



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

e) Melatih fisik

Ada banyak jenis permainan video *game*. Dimana Salah satunya konsol komputer yang memerlukan beberapa aktivitas dan gerakan fisik. Misalnya menari, bermain gitar, atau bermain drum. Orangtua bisa memilihkan metode permainan yang sesuai untuk anak-anak mereka. Ini akan lebih baik dibandingkan mereka sekedar bermainn video *game* dengan cara duduk di sofa sepanjang hari

f) Kebugaran dan nutrisi

Berbagai jenis *game* menggabungkan kebugaran, nutrisi, dan hidup sehat untuk menjadi tujuan utama permainan *game online*. Video *game* yang dimaksud akan menyimulasi olahraga outdoor yang menjadi alternative latihan di luar ruangan. Misalnya video *game* tinju, lari, tenis dan sebagainya. Ini akan memancing permainan penurunan berat badan dan mempertahankan gaya hidup sehat.

g) Melatih ketangkasan

Bermain *game* juga bisa meningkatkan ketangkasan anak anda. Ada fungsi kerja, bermain, sekaligus berolahraga. Ada banyak permainan dalam video *game* yang memancing dalam tingkat koordinasi dan kejelian mata anak anda.

h) Keterampilan sosial

Kurangnya keterampilan sosial dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain secara teratur dapat merusak perkembangan anak. Bahkan, anak-anak berpotensi depresi. Anak-anak yang pemalu biasanya kurang percaya diri ketika bersosialisasi dengan rekan-rekannya. Mungkin, membina hubungan sosial antar anak saat mereka bermain video *game* lebih tepat. Dengan permainan online misalnya, anak-anak anda bisa mengenal lebih banyak orang dan menambah jumlah temannya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- i) Meningkatkan kemampuan belajar
Kompleksitas dari *game* memberikan anak kesempatan untuk meningkatkan keterampilan kognitif dan penalarannya. *Game* telah berkembang ke titik dimana pengguna harus mengambil kendali dan berpikir untuk diri mereka sendiri, pemain juga perlu mengambil alih kendali dan memasukkan perintah sederhana melalui pengontrolan permainan. Seringkali, video *game* membutuhkan pemain yang pintar memecahkan teka-teki. Mereka harus sabar dan kreatif agar mereka bisa maju ke babak permainan berikutnya.
- j) Meningkatkan sportivitas
Sportif dan *fair play* adalah nilai-nilai umum yang dikembangkan dalam kompetisi pemuda. Video *game* juga menawarkan hal yang sama. Dia mengerjakan nilai-nilai keteraturan. Pada permainan online misalnya, masing-masing pemain akan bersaing secara teratur satu sama lainnya.
- k) Membentuk tim kerja
Kerjasama tim yang kuat banyak terbina dalam permainan video *game*. Permainan online misalnya, membutuhkan pemain yang efektif berkomunikasi dengan tim mereka. Sementara itu, mereka terus melakukan tugas-tugas yang diembankan kepada mereka demi meraih kemenangan.
- l) Membuat bahagia
Salah satu kenyataan yaitu bermain video *game* itu membuat seseorang merasa bahagia. Namun, hal terpenting adalah memoderasi jumlah waktu yang ideal untuk menghabiskan bermain video *game*. Sebab, ada kemungkinan video *game* bisa menyebabkan anda atau anak anda kecanduan. Anda harus ingat untuk menempatkan batas waktu yang wajar untuk bermain *game*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

m) Meningkatkan pengetahuan tentang computer

Untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar, pemain *game online* akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi computer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan game tersebut.

2) Dampak Negatif¹³

a) Kurang tidur

Anak sudah menghabiskan sebagian besar waktunya untuk belajar, dan beraktivitas. Namun mereka ingin tetap bermain video game. Sehingga, banyak anak mengorbankan waktu berharga mereka untuk tidur dan menggunakannya untuk bermain video *game*. Pecandu video *game* yang kurang tidur maka dapat membahayakan kesehatannya

b) Makan kurang sehat

Ketika pecandu video *game* terlalu sibuk untuk bermain, maka ia akan jarang mandi, dan jarang tidur. Ini juga berdampak pola makan mereka menjadi tidak sehat. Pecandu *game* selanjutnya akan beralih ke makanan cepat saji dan memilih memakan makanan baku dan instan. Mereka justru memperbanyak minuman soda dan minuman energy dengan harapan mereka bisa bermain dalam kondisi prima. Ini menyebabkan pecandu video *game* mudah terserang obesitas, diabetes, dan kondisi kesehatan serius.

c) Depresi

Meskipun pecandu video *game* tidak menyadari awal dirinya depresi, namun perlahan penyakit ini akan meresap cepat ketika dia merasa diperbudak oleh kecanduannya sendiri. Hanya ketika seseorang berhenti bermain, kemudian berpikir tentang

¹³ Rahmad Nico Suryanto, "Dampak Positif Dan Negatif Permainan Game Online", vol. 2 No.2 (Oktober 2015), hlm.9

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

waktu-waktu yang telah dia lewati begitu saja, baru orang itu menyesalinya dan berujung pada depresi.

d) Hidup kotor

Ketika seseorang yang mencandu karena terlibat dalam permainan video *game*, maka ia mulai mengabaikan segala hal terkait kebersihan pribadi. Seseorang akan malas mandi, sehingga menyebabkannya memiliki banyak jerawat, hingga penyakit gigi.

e) Isolasi diri

Seseorang yang bermain video *game* berlebihan menyebabkan orang itu memilih mengisolasi dirinya dari dunia luar. Ia cenderung mengasingkan diri dari teman dan keluarga. Orang itu lebih asyik dengan permainannya. Ketidakpedulian seseorang terhadap kebersihan pribadi hanyalah awal perpindahan orang itu dari dunia nyata dan menjauh dari kehidupan sosial. Baginya, interaksi dengan tokoh-tokoh hero video *game* lebih berarti dibandingkann interaksi dengan siapapun. Orang yang sudah kecanduan video *game* mudah mengabaikan pekerjaan, sekolah, teman-teman, dan keluarganya. Ia menolak melakukan aktivitas apapun begitu bangun pagi kecuali bermain *game online*.

f) Stress

Stress dari kecanduan video *game* biasanya disebabkan oleh sejumlah scenario. Pertama, seseorang menjadi begitu terobsesi dengan video *game*. Kegagalan mereka memenangkan level-level pada video game menyebabkannya tres berlebihan. Kedua, seseorang menyadari bahwa tidurnya kacau karena video game, ini menyebabkan stress juga. Satu-satunya cara orang untuk menghindari tipe stress kedua ini adalah dengan tetap bermain video *game* dan melupakan waktu.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

g) Arthritis dan Carpal Tunnel Syndrome

Kedua penyakit diatas adalah gangguan fisik. Video *game* biasa menyebabkan masalah pada jempol seseorang di kemudian hari tubuhnya juga rentan penyakit *osteoarthritis*. Sedangkan *carpal tunnel syndrome* adalah tekanan pada syaraf di pergelangan tangan anda.

h) Gaya hidup buruk

Pecandu video *game* akan mencurahkan semua waktunya untuk aktif bermain *game*. Dia hanya akan duduk atau berbaring dalam praktik kesehariannya. Kebiasaan makannya juga burukk, dan kebiasaan tidurnya kacau. Ini menyebabkan mereka mudah terkena stroke, penyakit jantung, dan hipertensi.

i) Perilaku agresif

Video *game* menjadi ajang melepaskan agresivitas dalam diri seseorang. Bentuknya adalah ambisi menguasai permainan dan memenangkan permainan. Bagi mereka yang kecanduan, sikap agresif yang berlebihan ini pada akhirnya juga tanpa mereka sadari mereka praktekkan dalam kehidupan nyata. Ini yang menyebabkan seseorang menampilkan pola-pola perilaku agresif yang tidak biasa. Misalnya, marah besar jika aktivitas bermain video *game* mereka diganggu.

j) Sering bolos pergi mengaji

Yang mana mereka cenderung menempatkan *game online* sebagai sesuatu yang berperan penting dalam kepuasan hidup mereka, hingga untuk pergi mengaji mereka merasa kurang bergairah lagi karena sudah memiliki ketertarikan untuk selalu bermain *game online*. Sehingga banyak diantara anak yang sering bolos pergi mengaji dikarenakan bermain *game online* tersebut.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- k) Penggunaan uang jajan yang tidak tepat sebagaimana mestinya
Seseorang yang kecanduan *game online* menggunakan uang jajan agar bisa bermain *game online* dengan membeli *voucher game online* dan juga untuk membayar rental komputer selama bermain *game online*. Dengan kata lain mereka rela untuk menggunakan uang jajan demi memuaskan diri dapat selalu bermain *game online*.
- l) Berbohong
Berbohong adalah salah satu cara pecandu *game* untuk menutupi perilaku abnormalnya. Ini adalah salah satu tanda seseorang telah kecanduan penuh oleh *video game*. Mereka akhirnya berbohong pada dirinya sendiri dan menyangkal bahwa mereka tidak memiliki masalah sama sekali.

Dampak negatif lainnya antara lain:¹⁴

- a) Menimbulkan efek ketagihan, yang berakibat melalaikan kehidupan nyata. Inilah masalah yang dihadapi oleh pemain, yang intinya adalah pengendalian diri.
- b) Jika selalu sering akan berakibat pada gangguan psikologi. Perilaku seseorang dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir. Pikiran akan selalu tertuju pada *game* yang sering dimainkannya.
- c) Membuat anak menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar, karena terlalu sering bermain *game* sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupan.
- d) Apabila terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seseorang yang bermain *game* dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir, karena pikiran akan selalu tertuju pada *game* yang sering dimainkan.
- e) Bermain *game* merupakan sebuah pemborosan secara waktu, apabila *game* telah menjadi candu.

¹⁴ Christianti, "Gambaran Suram Game Online Indonesia di tahun 2006".

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dampak yang terjadi pada diri pemain dapat berupa konflik intrafisik atau merasa kurangnya kontrol diri yang diakibatkan karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain game.

7. Pelaksanaan Shalat Berjama'ah

a. Pengertian Shalat

Shalat menurut bahasa adalah berarti berdoa. Sedangkan menurut istilah syara' adalah sistem ibadah yang tersusun dari beberapa perkataan dan perbuatan yang dimulai dengan takbiratul ihram dan diakhiri dengan salam, berdasarkan dengan syarat-syarat dan rukun-rukun tertentu.¹⁵ Pendapat ini didasarkan pada firman Allah SWT yaitu:



Artinya: *Ambillah zakat dari sebagian harta mereka, dengan zakat itu kamu membersihkan dan mensucikan mereka dan mendoalah untuk mereka. Sesungguhnya do'a kamu itu (menjadi) ketentraman jiwa bagi mereka. Dan Allah Maha mendengar lagi maha mengetahui". (QS. At-Taubah: 103).*¹⁶

Adapun arti shalat menurut istilah ialah suatu ibadah yang dimulai dengan takbiratul ihram dan diakhiri dengan salam, serta dilengkapi dengan beberapa perbuatan dan ucapan. Shalat merupakan berharap hati kepada Allah sebagai ibadah, dalam bentuk beberapa perkataan dan perbuatan, yang dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam serta menurut syarat-syarat yang telah ditentukannya.¹⁷

Dalam defenisi lain shalat merupakan salah satu rukun islam yang wajib dikerjakan oleh setiap muslim yang (baligh dan berakal) baik laki-laki maupun perempuan. Jadi shalat ialah hajat dan keperluan

¹⁵ Muhammad Hasbi Ash Shiddieqy, *Pedoman Shalat* (Semarang : Pustaka Rizki Putra 2001), Cet, 1, h. 39

¹⁶ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: PT Mutiara Qalbu Salam 2001), h. 204

¹⁷ Moh. Rifa'I, *Risalah Tuntunan Shalat Lengkap*. (Semarang: Toha Putra) h. 35



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kita kepada Allah yang kita sembah, dengan perkataan dan pekerjaan, atau dengan kedua-duanya. Dengan demikian, shalat tidak hanya menyembah Tuhan tetapi juga berhubungan dengan dia mengingatnya. Berserah diri, mengadu, bermohon kepadanya, mensucikan hati dan memperkokoh serta meningkatkan rohani.

Kewajiban shalat langsung ditujukan kepada Rasulullah SAW. Begitu juga Umat Islam, mereka diwajibkan untuk mengerjakan shalat, bertemu dengan Allah SWT selama lima kali sehari semalam. Meskipun demikian, Allah SWT memberikan kebebasan waktu, kapan seseorang akan melaksanakan shalat tersebut. Tentu saja dalam jangka waktu terbatas.

Dengan menjalankan shalat, kita bisa merasakan keagungannya dan kekuasaannya. Begitu mulia dan luhur nilainya, sehingga shalat itu pertama kali diwajibkan pada malam isra' dan mi'raj seolah-olah hal ini menunjukkan pada hakikat shalat dan seakan-akan roh kita naik ketika shalat menghadapi sang Maha Pencipta untuk memperoleh tambahan iman dan takwa.¹⁸

Shalat hukumnya fardhu 'ain adalah shalat yang wajib dilakukan oleh setiap orang islam yang memenuhi syarat untuk shalat. Shalat fardhu 'ain adalah shalat lima waktu, yakni shalat zhuhur, shalat ashar, shalat maghrib, shalat isya, dan shalat subuh.

Sementara itu, shalat yang hukumnya fardu kifayah adalah shalat yang wajib dilakukan oleh semua umat islam. Namun, apabila sebagian dari kaum muslim sudah ada yang melaksanakannya, maka gugurlah kewajibannya muslim yang lainnya. Shalat yang hukumnya fardhu kifayah adalah shalat jenazah.

Adapun fungsi dan keutamaan shalat berjama'ah memiliki fungsi antara lain:

¹⁸ Mustafa Masyhur, *Berjumpa Allah Lewat Shalat*, (Jakarta: Gema Insari Press, 2002), h.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) Shalat adalah sebagai tiang agama, barang siapa yang menegakkan shalat berarti ia menegakkan agama dan barang siapa yang meninggalkan shalat berarti ia merobohkan agamanya.¹⁹ Shalat merupakan amalan pertama kali dihisab kelak di akhirat. Jika baik shalatnya, maka baik pula amal ibadahnya yang lain. Sebaliknya, jika buruk shalatnya, maka buruk pula amal ibadah yang lainnya.
- 2) Sebagai sumber tumbuhnya unsur-unsur pembentuk akhlak yang mulia, shalat yang dilakukan secara ikhlas dan khusuk akan membuahkan perilaku yang baik dan terpuji serta dijauhkan dari perbuatan keji dan mungkar.
- 3) Sebagai cara untuk memperkuat persatuan dan persaudaraan antar sesama muslim Allah SWT menginginkan umat islam menjadi umat yang satu, sehingga disyariatkan shalat jama'ah setiap hari di masjid.²⁰

Shalat adalah rukun Islam yang kedua setelah syahadat. Mendirikan shalat adalah merupakan tanda yang membedakan dan yang istimewa bagi seorang muslim. Dan oleh karena shalat itu sangat erat sekali hubungannya dengan kehidupan seorang muslim.

b. Kedudukan Shalat

Shalat merupakan kewajiban yang amat penting dan agung dalam Islam sesudah dua kalimat syahadat. Shalat merupakan suatu ibadah yang agung dan keagungan tersebut dapat dilihat dari berbagai segi, antara lain:²¹

- 1) Shalat merupakan pondasi Islam. Dan orang yang meninggalkan shalat maka diragukan untuk dikategorikan sebagai muslim.
 - a) Shalat adalah ritual virtual yang pertama sekali akan diminta pertanggung jawaban oleh Allah di hari kiamat kelak.

¹⁹ Ibnu Rif'ah Ash-Shilawy, *Panduan Lengkap Ibadah*, h.42

²⁰ Mahir Manshur Abdurraziq, *Mukjizat Shalat Berjama'ah*, h. 71

²¹ Hasan Ibrahim, *Kunci Surga Meneladani dan Menyingkapi Rahasia Shalat Rasulullah SAW*. (Jakarta: Mihrab Saintika, 2016), h. 59



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b) Shalat merupakan ibadah individual yang tetap harus dikerjakan oleh seorang muslim dalam kondisi apapun dan bagaimanapun, selam akal masih berfungsi normal.
- c) Shalat merupakan amal ibadah pertam dan paling utama yang akan dipertanyakan diakhirat nanti.

c. Waktu-waktu Shalat Lima Waktu

Ketika umat muslim melakukan shalat lima waktu terdapat waktu yang harus dilakukan waktu mengerjakan shalat lima waktu tersebut. Dan beberapa penjelasan lainnya, antara lain:

- 1) Shubuh, waktunya sejak saat fajar menyingsing sampai saat terbit matahari. Adapun sebaik-baiknya waktu pelaksanaannya ialah segera setelah masuk waktunya.
- 2) Zhuhur, waktunya sejak saat zawal, yakni ketika matahari mulai condong dari pertengahan langit ke arah barat. Dan berakhir ketika bayang-bayang segala suatu telah sama dengan panjang sebenarnya. Dianjurkan mengundurkan pelaksanaannya beberapa saat, demi menghindari udara yang sangat panas, sehingga tidak menyebabkan hilangnya khusyu' diluar itu, sebaiknya dilaksanakan segera setelah masuk waktunya.
- 3) Ashar, waktunya sejak berakhirnya waktu Zhuhur sampai terbenamnya matahari. Sebaik-baik pelaksanaannya adalah segera setelah masuk waktu Ashar. Mengundurkannya sampai saat cahaya matahari telah kekuning-kuningan, adalah makruh.
- 4) Magrib, waktunya setelah terbenam matahari sampai saat terbenamnya cahaya merah yang mereta di ufuk barat, kira-kira satu jam atau lebih, setelah terbenamnya matahari. Sebaik-baik waktu pelaksanaannya adalah awal-awal waktunya.
- 5) Is'ya waktunya sejak terbenamnya *syafak merah* sampai saat menyingsingnya fajar (yakni saat masuknya waktu shalat subuh). Adapun sebaik-baiknya waktu melaksanakan shalat is'ya ialah menjelang tengah malam. Akan tetapi apabila khawatir tertidur,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

atau memberatkan bagi jama'ah yang shalat di masjid, boleh saja dilaksanakan di awal malam.

d. Pengertian Shalat Berjama'ah

Shalat berjama'ah adalah shalat yang dilakukan secara bersama-sama dengan dipimpin seorang imam, shalat berjama'ah ini setidaknya berjumlah dua orang, seorang bertindak sebagai imam dan lainnya sebagai ma'mun.

Shalat berjamaah memiliki nilai pahala yang lebih dibandingkan dengan shalat sendirian. Dikatakan bahwa shalat berjama'ah memiliki nilai pahala yang lebih besar dibandingkan dengan shalat sendirian hingga mencapai dua puluh tujuh derajat. Rasulullah bersabda:

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ عُمَرَ - رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمْ - أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: صَلَاةُ الْجَمَاعَةِ أَفْضَلُ مِنْ صَلَاةِ الْفَذِّ بِسَبْعٍ وَعِشْرِينَ دَرَجَةً

“Dan Abdullah Ibnu Umar ra, bahwa Rasulullah saw, bersabda: shala berjama'ah itu lebih utama dua puluh tujuh derajat dari pada shalat sendirian”.²²

Menurut sebagian besar ulama, melaksanakan shalat dengan berjamaah hukumnya sunnah *muakkadah*, yaitu sunnah yang sangat dianjurkan. Hal ini didasarkan pada sabda Nabi yang mengatakan bahwa shalat berjama'ah lebih utama dari shalat sendirian dengan dua puluh tujuh derajat,²³ dan juga hadis dari Ibnu Mas'ud, yang mengatakan: “Sesungguhnya Rasulullah mengajari kami sunnah-sunnah (jalan-jalan petunjuk dan kebenaran) dan di antara sunnah-sunnah tersebut adalah shalat di masjid yang dikumandangkan adzan di dalamnya”.²⁴

Terlepas dari perbedaan pendapat tentang hukum shalat berjama'ah ini, jelas bahwa shalat berjama'ah memiliki kedudukan yang penting dalam agama islam. Oleh karena itu, sangat dianjurkan

²² HR. Muttafaq Alaih

²³ Ibnu Umar berkata: Rasulullah bersabda : *shalat berjama'ah 27 kali lebih utama dari shalat sendirian.* (Muttafaq' alaih)

²⁴ HR. Muslim dari Ibnu Mas'ud

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk mendirikan shalat berjama'ah, baik di rumah bersama anggota keluarga, di masjid, mushala, dan tempat-tempat lain yang layak dan pantas untuk kita mendirikan shalat di dalamnya. Akan tetapi, sebagaimana yang pernah dikatakan Nabi bahwa shalat berjama'ah bersama orang ramai dan dilakukan di dalam masjid memiliki keutamaan yang lebih dibandingkan dengan tempat lain.

Shalat berjama'ah di masjid bersama orang ramai selain memiliki nilai pahala yang berlipat, didalamnya juga tersimpan hikmah dan manfaat yang besa, baik secara sosial maupun spiritual. Oleh karena itu, Rasulullah sangat menganjurkan kita untuk mendirikan shalat dengan berjama'ah.

Rasulullah bersabda: *“Sesungguhnya aku mengambil berat untuk menyerah seseorang supaya menunaikan shalat secara berjama'ah bersama”*.²⁵

Shalat berjama'ah setidaknya terdiri atas dua orang atau lebih, dan semakin banyak orang yang turut serta dalam shalat berjama'ah maka semakin baik pahalanya dan lebih disukai Allah, Rasulullah menerangkan, “Shalat seseorang bersama orang lain (berdua) lebih besar pahala dan lebih mensucikan dari pada shalat sendirian, dan shalat seseorang ditemani oleh dua orang lain (bertiga) lebih besar pahalanya dan lebih mensucikan dari pada shalat dengan ditemani satu orang (berdua), dan semakin banyak (jumlah jamaah) semakin disukai oleh Allah.”²⁶

Betapa besarnya hikmah dan pahala dari shalat berjama'ah ini, sehingga kita dianjurkan untuk mengajak dan menyeru kepada khlayak ramai untuk bersama-sama mengajarkannya, yaitu dengan mengumandangkan adzan.²⁷ Disyariatkannya adzan dan iqamah setiap kali hendak mengerjakan shalat, baik shalat sendirian dan terlebih lagi

²⁵ Hadis yang bersumber dari Abu Hurairah

²⁶ HR. Ahmad, Abu Dawud dan An-Nasa'I dari Ubay bin Ka'ab

²⁷ Malik bin Hawarist berkata, Rasulullah bersabda: “Apabila waktu shalat telah tiba maka salah seorang di antara kamu hendaklah mengumandangkan adzan dan yang palig tua di antara kamu bertindak menjadi imam.” (HR. Al-Bukhari Muslim)



shalat berjama'ah ini, selain dimaksudkan untuk memberitahukan khalayak ramai apabila waktu shalat telah tiba dan mengajak mereka untuk bersama-sama mengerjakan shalat, juga sebagai syi'ar agama yang memiliki peran penting bagi perkembangan dan kemajuan islam.

Agar pelaksanaan shalat berjama'ah dapat berjalan dengan baik, sehingga kita memperoleh pahala sebagaimana yang telah Rasulullah terangkan, kita harus memperhatikan dan mengikuti tuntunan Allah dan Rasulnya. Di samping itu, pelaksanaan shalat berjama'ah berdasarkan tuntutan Rasulullah juga mampu membawa dampak positif bagi peningkatan kualitas iman dan taqwa kita terhadap Allah. Secara umum, tuntunan shalat berjama'ah terbagi menjadi dua hal, yaitu adab atau tuntunan bagi imam dan adab bagi ma'mim.

e. Hukum-hukum Shalat Jama'ah

Hukum-hukum shalat jama'ah dalam mazhab Syafi'I ada enam, yaitu:

- 1) *Fardlu/wajib 'ain*, yaitu kewajiban bagi setiap individu muslim yang mukallaf. Dan shalat berjama'ah yang tergolong *fardlu 'ain* hanya shalat jum'at.
- 2) *Fardlu kifayah*, yaitu sebuah kewajiban yang bila sudah dikerjakan oleh orang lain sudah gugur kewajibannya. Shalat berjama'ah yang tergolong *fardlu kifayah* adalah shalat lima waktu yang dikerjakan dengan berjama'ah, maka hukum-hukumnya *fardlu kifayah* bagi setiap laki-laki muslim yang merdeka, dewasa dan bukannya musafir.
- 3) *Sunnah*, yaitu boleh dilakukan dengan sendirian, namun sebaiknya berjama'ah, seperti shalat jenazah, shalat dua hari raya, shalat tarawih, shalat dua gerhana dan shalat istisqa.
- 4) *Mubah*, yaitu boleh dilakukan dengan berjama'ah walaupun tidak ada dalil yang menganjurkan dengan berjama'ah seperti shalat rawatib atau shalat tasbih atau shalat dhuha dengan berjama'ah dan lain-lain yang termasuk shalat-shalat sunnah yang tidak disunnahkan berjama'ah.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5) *Makruh*, yaitu sebaiknya jika dikerjakan dengan tidak berjama'ah lebih baik, seperti seseorang yang shalat lima waktu pada waktunya di belakang imam yang shalat di luar waktunya atau shalat wajib di belakang imam yang shalat sunnah dan sejenisnya.

f. Alasan yang Dbolehkan Tidak Shalat Berjama'ah

Alasan yang diperbolehkan secara syara' untuk tidak melakukan shalat berjama'ah, seperti shalat lima waktu berjama'ah atau shalat jum'at. Adapun alasan-alasan ini sangat banyak, antara lain adalah:

- 1) Sakit yang tidak memungkinkan untuk pergi berjama'ah
- 2) Mengkhawatirkan/takut akan keselamatan diri, orang lain atau harta benda
- 3) Udara yang sangat panas atau sangat dingin
- 4) Sedang menunggu saudara atau orang tua yang sedang sekarat maut, atau sakit dan sejenisnya
- 5) Hujan lebat dan ia tidak memiliki payung atau sejenisnya.²⁸

g. Syarat-syarat Sahnya Shalat Berjama'ah

Syarat-syarat sahnya shalat berjama'ah dalam mazhab syafi'i ada tiga belas yaitu:

- 1) Makmum tidak mengetahui batalnya shalat imam
- 2) Makmum tidak bertikad/meyakini bahwa imamnya telah batal shalatnya
- 3) Makmum tidak bertikad untuk mengulang shalat yang dikerjakannya secara berjama'ah bersama imam
- 4) Imam yang diikuti makmum adalah bukan seorang makmum lain yang masih berjama'ah
- 5) Imam yang diikuti makmum bukan seorang yang buta huruf arab atau tidak buta huruf tetapi bacaan al-Qur'annya tidak fasih, terutama *al-Fatihah*

²⁸ Ahmad Umar al-Syathiri, hlm 45.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 6) Makmumnya yang laki-laki tidak di belakang imam yang perempuan
- 7) Makmun tidak mendahului/melebihi tempatnya imam, artinya tumitnya makmum tidak boleh lebih depan dari tumitnya imam, kecuali shalat berjama'ah dalam keadaan perang
- 8) Imam dan makmum berada dalam satu masjid atau jarak antara imam dan makmum yang ada di *shaf* (barisan) belakangnya atau jarak antara satu *shaf* dengan *shaf* lainnya tidak lebih dari 300 *dzira'* (150 m). di samping jarak antara imam dan makmum tidak terhalang oleh bangunan atau semisalnya yang menghalang pandangan makmum pada imam atau menghalangi sampainya makmum untuk berjalan menuju imam kecuali hanya dengan membalikkan punggung makmum melenceng dari arah kiblat saat berjalan menuju imam
- 9) Makmum harus niat shalat berjama'ah atau niat menjadi makmum. Harus sesuai antara kedua shalat imam dan makmum dalam rukun-rukun
- 10) Makmum mengetahui atau mendengar pergerakan imam dalam shalatnya atau jika makmum tidak tahu/tidak mendengar, maka ia wajib untuk memilih seorang makmum lain di depannya yang diyakini mampu melihat pergerakan imam dan ia dijadikan perantara, sehingga ia tidak boleh mendahului imamnya dalam gerakan shalat.
- 11) Makmum harus selalu ikut imam dalam seluruh gerakan/rukun imam dan tidak mendahuluinya.
- 12) Juga makmun selalu ikut imam dalam seluruh gerakan sunnah imam yang tidak boleh ditinggalkan makmum yang mana bila ditinggalkan akan berakibat batalnya shalat makmum, seperti sujud *sahwi* nya imam atau sujud *tilawah* nya imam atau iman tidak duduk *tahiyat* awal tapi makmum melakukannya (atau makmun melakukan sujud *sahwi* atau sujud *tilawah* sendiri, padahal imam



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tidak melakukannya), maka semua ini dapat membatalkan shalatnya makmum.

h. Sunnah-sunnah dalam Shalat Berjama'ah

Sunnah-sunnah yang sebaiknya dilakukan dalam shalat berjama'ah sangat banyak yang antara lain sebagai berikut:

- 1) Makmum merapikan, meluruskan dan merapatkan *saf-nya*
- 2) Makmum selalu mengisi *shaf* yang lebih depan dan seterusnya
- 3) Imam selalu mengeraskan bacaan takbir-takbir dan salamnya
- 4) Makmum yang terlambat selalu sesuai bacaannya dengan imam, seperti jika imamnya membaca do'a *tahiyyat* awal, maka makmum sebaiknya ikut membaca walaupun hakikatnya ia belum pada raka'at (kedua) yang ada *tahiyyat* awal.

i. Hal-hal yang dimakruhkan dalam Shalat berjama'ah

Hal-hal yang makruh dalam shalat berjama'ah dalam mazhab syafi'i sangat banyak yang antara lain:

- 1) Makmum tidak merapikan, meluruskan dan merapatkan shaf (barisan).
- 2) Bermakmum kepada imam yang fasik, ahli bid'ah atau orang yang waswas.
- 3) Bermakmum pada imam yang sering mengulang-ngulang huruf (tetapi tidak sampai merubah makna aal-Qur'an/bacaan tasbih dan lainnya) karena gagap misalnya.
- 4) Bermakmum pada imam yang banyak melagukan bacaannya, namun juga tidak sampai merubah makna.
- 5) Makmum melakukan gerakan rukun *fi'li* yang bersamaan dengan imam, selain *takbiratul ihram*, karena jika barengan *takbiratul ihramnya* dengan imam akan membatalkan shalat makmu (tidak sah).

j. Syarat-syarat Shalat Berjama'ah

Syarat-syarat sah shalat berjama'ah yaitu:

- 1) Islam, menurut kesepakatan ulama.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Berakal, menurut kesepakatan ulama
- 3) Adil, menurut mazhab Imamiyah, Maliki dan Hambali dalam salah satu dari dua riwayat Imam Ahmad, pihak Imamiyah mengambil dalil dari sabda Nabi saw yang artinya “*Wanita tidaklah mengimani kaum pria, dan orang durhaka tidaklah mengimani orang beriman*”. Dan sesuai dengan *ijma’ Ahlul Bait* bahwa Imam shalat itu menunjukkan kepemimpinan, sedangkan orang yang durhaka tidak pantas sama sekali untuk jabatann tersebut. Namun mereka mengatakan pula bahwa orang yang merasa percaya kepada seseorang laki-laki lalu ia shalat di belakangnya (menjadi Makmum), kemudian ternyata orang itu adalah seorang yang *fasik*, maka dalam hal ini tidak wajib mengulang shalatnya.
- 4) Laki-laki. Wanita tidak sah menjadi imam untuk laki-laki dan sah apabila mengimami sesama kaum wanita. Demikian menurut pendapat seluruh mazhab selain mezhab Maliki. Mereka mengatakan bahwa wanita tidak sah menjadi Imam walaupun untuk mengimami sesamanya.
- 5) Baligh. Ini merupakan syarat pada mazhab Maliki, Hanafi dan Hambali. Sedangkan Syafi’I mengatakan: sah *iqtida’* (mengikuti) dengan ana sudah *mumayyiz* (dapat membedakan baik buruk). Imamiyah dalam hal ini mempunyai dua pandangan: pertama, baligh itu merupakan syarat, dan kedua sah keimanan seseorang anak yang *mumayyiz* asalkan ia mendekati dewasa (hampir *baligh*).
- 6) Jumlah. Seluruh Ulama sepakat bahwa sekurang-kurangnya sah berjama’ah selain pada shalat Jum’at itu apabila jumlahnya dua orang dimana salah satunya imam.
- 7) Makmum tidak menempatkan dirinya di depan Imam. Demikian menurut pendapat semua Ulama kecuali pada Mazhab Maliki. Maliki mengatakan bahwa Makmum tidak batal shalatnya walaupun ia berada di depan Imam.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 8) Berkumpul dalam satu tempat tanpa penghalang. Imamiyah mengatakan bahwa Makmum tidak boleh berjauhan dengan Imam kecuali berhubungan dengan shaf. Dan dalam berjama'ah tidak boleh ada penghalang yang merintang makmum laki-laki untuk menyaksikan gerak-gerik imam, atau melihat Makmum lainnya yang menyaksikan Imam, kecuali untuk kaum wanita, mereka boleh mengikuti imam sekalipun ada penghalang, asalkan gerakan imam tidak samar bagi mereka.

Menurut Syafi'i, tidak jadi soal apabila jarak antara imam dan makmum lebih dari tiga ratus hasta, dengan syarat tidak ada penghalang antara keduanya. Sedangkan bagi Hanafi, jika seseorang yang berada di rumahnya ikut imam yang berada di masjid, kalau rumahnya itu bergandengan dengan masjid, yang hanya dipisahkan oleh dinding, maka shalatnya sah dengan syarat gerakan imam tidak samar bagi si makmum. Tetapi jika letak rumah itu berjauhan dengan masjid, misalnya dipisahkan oleh jalan atau sungai maka *iqtida'* tidak sah.

Maliki mengatakan bahwa perbedaan tempat tidak menjadi penghalang sahnyanya *iqtida'*. Jika antara imam dan makmum itu terdapat penghalang berupa jalan, sungai atau dinding, maka shalatnya tetap sah selama makmum bisa mengikuti gerakan imam dengan tepat.

- 9) Makmum harus berniat mengikuti imam. Demikian kesempatan seluruh ulama.
- 10) Shalat makmum dan imam harus sama. Para ulama sepakat, tidak sah jika terdapat perbedaan antara dua shalat dalam hal rukun dan af alnya (perbuatannya). Seperti shalat fardhu dan shalat jenazah atau shalat ied. Selain dari yang disebutkan ini, terdapat perselisihan.

Hanafi dan Maliki mengatakan bahwa orang yang shalat Dzuhur tidak sah bermakmum dengan orang yang shalat Ashar. Begitu

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

juga orang yang shalat qadha' tidak sah bermakmum dengan orang yang shalat pada waktunya, dan sebaliknya.

Imamiyah dan Syafi'I mengatakan bahwa semuanya sah. Hambali mengatakan , tidak sah shalat Dzhuhr dihalangkan shalat Ashar , begitu pula sebaliknya. Dan sah shalat Dzhuhr qadha' dobelakang shalat Dzhuhr *ada'an* (tepat waktu).

- 11) Bacaan yang sempurna. Orang yang bacaannya baik tidak boleh bermakmum kepada orang yang kurang baik bacaannya, demikian kesepakatan seluruh ulama. Jika orang yang baik bacaannya bermakmum kepada orang yang kurang baik bacaannya, maka shalatnya menjadi batal, demikian menurut seluruh ulama selain dari Hanafi, yang mengatakan bahwa shalat keduanya batal. Namun mereka mem[unyai pendapat khusus terhadap orang yang ummi (yang tidak dapat membaca dan menulis), seseorang yang ummi hendaknya mengikuti (bermakmum) ke pada orang yang baik bacaannya, dan tidak diperbolehkan shalat sendiri, walaupun ia bisa menunaikan shalat sendiri atau berjama'ah dengan bacaan yan benar.

j. Hikmah Shalat Berjama'ah

Diantara hikmah shalat berjama'ah sebagai berikut:

- 1) Akan menumbuhkan persatuan

Persatuan islam termasuk dari tujuan yang paling penting yang diajarkan oleh Allah melalui firmanNya, dan Nabi Muhammad senantiasa mengajaknya untuk persatuan dalam masalah keimanan, beribadah, dan akhlakNya. Semuanya diperhatikan dan diserukan oleh islam, dan juga di harapkan agar umat islam terbentuk dalam persatuan di atas petunjuk dan kebenaran.

- 2) Rasa cinta antar sesama muslim

Sesungguhnya Allah SWT telah menjadikan kedekatan dan kecintaan diantara umat islam. Oleh karena itu, seorang mukmin

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

harus mencintai saudaranya sesama mukmin lainnya dengan tulus dari dalam hati. Karena hati mereka sama-sama mencintai Allah, Rasulullah dan taat kepadanya.

3) Saling mengasihi dan menyayangi

Kasih dan sayang merupakan dua sifat yang lebih sering kita dengar dan kita sebut, namun kedua kata tersebut adalah berbeda. Sifat kasih yang berarti mengasihi sesama yang tidak pernah melihat suku, bangsa, agama, sedangkan sayang ataupun menyayangi, sifat yang melekat dalam diri pribadi yang sifatnya lebih personal, seperti sayangnya orang tua kepada anaknya. Dua sifat tersebut sudah seharusnya melekat ke dalam diri pribadi manusia. Mencintai manusia yang bersifat mengasihi dan menyayangi. Maka Allah memuji hamba-hambanya yang saling berwasiat untuk melakukannya.²⁹

8. Anak-anak

Anak-anak yang menjadi subjek pada penelitian ini berusia antara tujuh sampai dua belas tahun. Pada usia ini, mereka berada pada masa akhir anak-anak.

Masa akhir anak-anak tidak terlepas dengan masa perkembangan mereka yang begitu menarik. Ada beberapa teori perkembangan dalam pandangan psikologi tentang masa akhir anak-anak, semua teori tersebut dilihat dari sudut pandang dan dikemukakan oleh tokoh psikologi yang berbeda-beda. Teori-teori tersebut antara lain:³⁰

- a. Sigmund Freud yang terkenal dengan psikoanalisisnya memberikan gambaran manusia sesuai dengan psikoeksualnya mengutarakan bahwa individu yang masa perkembangan terletak pada masa akhir anak-anak, berada pada tahap *Latency stage* atau masa tersembunyi yaitu anak menekan semua minat seksnya dan mengembangkan

²⁹ Syekh Muhammad bin Shalih Al-Utsaimin, *Hukum Orang Yang Meninggalkan Shalat*, terjemah Muhammad Yusuf Harun, Riyadh: Islamic Propagation Office in Rabwah, h. 6

³⁰ John W. Santrock, *Life-span Development*, *Perkembangan Masa Hidup Jilid 1*. Penerjemah Achmad Chusairi (Jakarta: Erlangga, 2002), h.38-40



keterampilan sosial dan intelektual. Kegiatan ini mampu membuat kondisi emosional anak menjadi lebih terarah.

- b. Sedangkan menurut Erik Erikson ia menguatkan teori dalam bidang psikologi sosialnya, berpendapat bahwa pada masa akhir anak-anak mereka berada pada tahap *Industry versus Inferiority* (Tekun dan Rasa Rendah Diri) yakni ketika anak-anak mengembangkan keterampilan sosial dan intelektual mereka, tidak ada saat lain yang lebih bersemangat dari pada belajar dan mengembangkan imajinasi kreatif mereka. Namun, kekhawatiran yang terjadi pada masa ini adalah sebagian anak-anak mengalami perkembangnya rasa rendah diri dan perasaan tidak kompeten dan tidak produktif.
- c. Teori Kognitif yang dikembangkan oleh Jean Piaget berpendapat bahwa anak-anak berada pada tahap operasional konkrit yaitu dimana anak-anak dapat melaksanakan operasi dan penalaran logis menggantikan pemikiran intuitif sejauh pemikiran yang dapat diterapkan ke dalam contoh-contoh yang konkrit.
- d. Sedangkan Kohlberg yang berfokus pada perkembangan moral berpendapat bahwa anak-anak berada pada tingkat *Penalaran Konvensional*. Yaitu anak-anak memperlihatkan nilai-nilai moral. Penalaran moral dikendalikan oleh imbalan dan hukuman. Terhadap pada tingkat ini yaitu *Orientasi Hukuman dan Ketaatan*, yakni penalaran moral didasarkan atas hukuman-hukuman. Anak-anak taat karena mereka dituntut oleh orang dewasa untuk mematuhi perintah mereka. Tahapan yang kedua yaitu Individualisme dan tujuan yakni moral anak-anak didasarkan atas imbalan dan kepentingan diri sendiri. Anak-anak akan taat bila mereka ingin taat dan bila yang paling baik untuk kepentingan terbaik adalah taat, apa yang benar adalah apa yang dirasakan baik dan apa yang dianggap menghasilkan hadiah.

Pada masa perkembangan akhir anak-anak, mereka memiliki keterampilan sebagai berikut:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Keterampilan menolong diri sendiri

Pada masa akhir anak-anak, mereka banyak melakukan tugas tanpa bantuan orang lain. Seperti dalam hal berpakaian, mandi dan pekerjaan-pekerjaan ringan lainnya. Meskipun banyak diantara anak-anak yang masih belum memikirkan pentingnya bersikap mandiri dalam mengurus diri sendiri.

b. Keterampilan menolong orang lain

Dalam hal ini anak-anak sudah memiliki kepedulian sosial terhadap orang lain. Seperti membantu temannya dalam memberishkan papan tulis, merapikan kursi kelas.

c. Keterampilan di Sekolah

Di sekolah anak-anak mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk menggambar, menulis dan menari.

d. Keterampilan Bermain

Anak-anak pada masa ini lebih mahir dari anak-anak pada awal perkembangan. Mereka lebih banyak keterampilan bermain, baik yang dilakukan secara sendiri maupun secara kelompok.

a) Ciri perkembangan anak

Anak usia dini memiliki ciri perkembangan yang khas, baik secara fisik, moral, dan sebagainya antara lain :

- 1) Memiliki rasa ingintau yang besar
- 2) Merupakan pribadi yang unik
- 3) Suka berfantasi dan berimajinasi
- 4) Masa paling potensial untuk belajar
- 5) Menunjukkan sikap ego sentris
- 6) Memiliki rentang daya kosentrasi yang pendek
- 7) Sebagai bagian dan makhluk sosial

Pendapat lain tentang ciri perkembangan anak usia dini adalah sebagai berikut :

- 1) Usia 0-1 tahun



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Perkembangan fisik masa bayi mengalami pertumbuhan yang paling cepat dibanding dengan usia selanjutnya.

2) Usia 4-6 tahun

Anak pada usia ini kebanyakan pada sudah memasuki taman kanak-kanak karakteristik anak 4-6 tahun adalah :

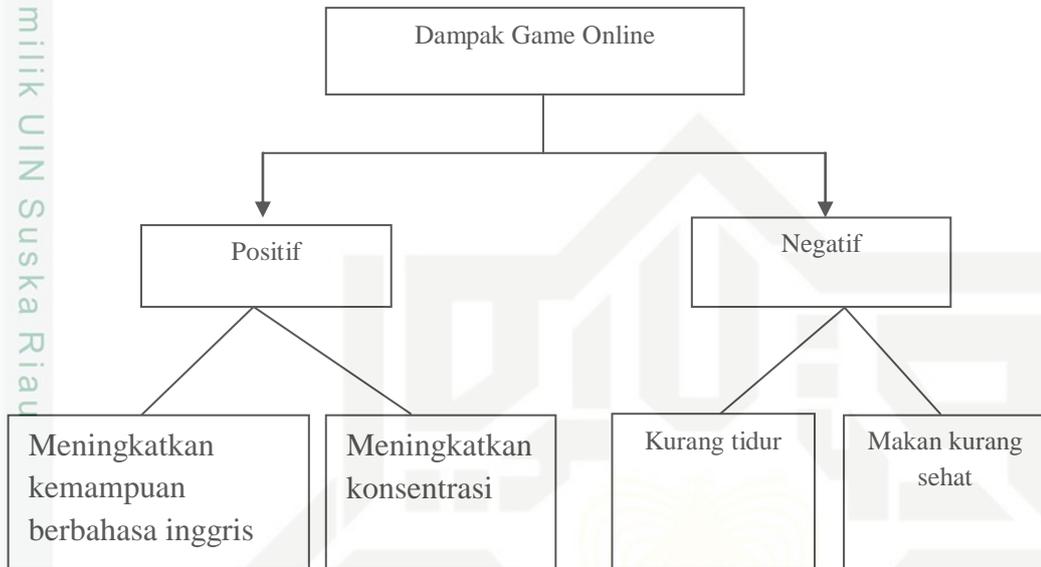
- a) Perkembangan bahasa semakin baik anak mampu memahami pembicaraan orang lain, mampu mengungkapkan pikirannya.
 - b) Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat ditunjukkan dengan rasa keingintahuan anak terhadap lingkungan sekitarnya anak sering bertanya tentang apa yang dilihatnya.
- #### 3) Usia 7-8 tahun
- a) Dalam perkembangan kognitif, anak mampu berfikir secara analisis dan sintesis, deduktif dan induktif (mampu berfikir bagian perbagian)
 - b) Perkembangan sosial anak mulai ingin melepaskan diri dari orang tuanya. Anak sering bermain diluar rumah bergaul dengan teman sebayanya.
 - c) Anak mulai menyukai permainan yang melibatkan banyak orang dengan saling berinteraksi.
 - d) Perkembangan emosi anak mulai berbentuk dan tampak sebagai bagian dari kepribadian anak.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran atau kerangka teoritik adalah landasan dari keseluruhan proses penulisan. Kerangka pemikiran mengembangkan teori yang telah disusun dan menguraikan dan menjelaskan hubungan-hubungan yang terjadi antara variabel yang diperlukan untuk menjawab masalah penulisan. Kerangka pemikiran merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka teoritik atau kerangka pemikiran adalah kerangka pemikiran milik penulis yang menjadi penjelasan sementara terhadap gejala-

gejala yang menjadi objek permasalahan. Kemudian dianalisis sehingga menghasilkan sintesa tentang hubungan antar variable yang diteliti.

Gambar II.1
Skema Kerangka Pikir



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode pendekatan penulisan deskriptif kualitatif. Penulisan ini menggunakan pendekatan studi kasus dengan mempelajari secara intensif tentang latar belakang keadaan sekarang dan interaksi sosial, baik itu individu, kelompok maupun masyarakat dan juga menggunakan pendekatan sejarah dengan mengumpulkan dan evaluasi data secara sistematis dengan kejadian masa lalu untuk menguji hipotesis yang berhubungan dengan penyebab, pengaruh atau perkembangan dan akan memberikan informasi pada kejadian sekarang dan mengantisipasi kejadian yang akan datang. Berdasarkan penjelasan diatas, maka penelitian ini diarahkan kepada pengungkapan pola pikir yang dipergunakan peneliti dalam menganalisis sarannya atau dalam kata lain pendekatan ialah disiplin ilmu yang dijadikan acuan menganalisa objek yang diteliti sesuai dengan logika ilmu.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi

lokasi penelitian ini dilakukan di TPQ Jama'atul Muhsinin di Desa Ranah Kabupaten Kampar Kecamatan Kampar

2. Waktu Penelitian

Penulis melakukan penelitian dari bulan Januari 2023 sampai selesai.

C. Sumber Data

Sumber data merupakan salah satu hal utama dan terpenting pada sebuah penulisan. Sangat diperlukan sumber data dalam penulisan, sehingga penulis perlu melakukann sasaran subjek sebagai sumber data. Ada dua macam sumber data. Ada dua macam sumber data yang penulis ambil sebagaimana dalam penulisan kualitatif yaitu data primer dan data sekunder.

Adapun sumber data tersebut sebagai berikut:

1. Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung dilapangan oleh orang yang melakukan penelitian atau yang bersangkutan serta yang memerlukannya. Sumber data primer adalah sumber data yang diperoleh peneliti dari sumber asli.³¹ Dalam penelitian ini, yang menjadi sumber data utama adalah pengasuh TPQ Jama'atul Muhsinin, Bendahara dan 5 orang murid TPQ Jama'atul Muhsinin dan 2 orang tua wali murid.

2. Data Sekunder

Data sekunder yaitu sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber data sekunder yang dimaksud yaitu terdiri dari pustaka yang memiliki relevansi dan menunjang penelitian ini, yaitu: misalnya melalui orang lain atau melalui dokumen-dokumen, buku-buku, foto dan lain-lain yang sesuai dengan permasalahan penulisan. Sumber data sekunder dapat dibagi kepada: *pertama*, kajian pustaka konseptual yaitu kajian terhadap artikel-artikel atau buku-buku yang diteliti oleh para ahli yang ada hubungannya dengan pembahasan judul ini. *Kedua*, kajian kepustakaan dari hasil penelitian terdahulu atau penelurusan hasil penelitian terdahulu yang ada relevansinya dengan pembahasan penelitian ini, baik yang telah diterbitkan maupun yang tidak diterbitkan dalam bentuk buku atau majalah ilmiah beserta dokumen-dokumen maupun data-data yang terkait dengan penelitian tersebut. Data sekunder merupakan data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara atau yang digunakan oleh Mushallah Jama'atul Muhsinin seperti catatan atau laporan data dokumentasi. Data sekunder hanya sebagai bahan pelengkap penelitian.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

³¹ Sifuddin Azhar, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2000), h.91

D. Informan Penelitian

Informan adalah orang yang berkompeten untuk memberikan merespon atau menjawab pertanyaan dari penulis, baik pertanyaan tertulis maupun lisan. Pada penentuan informan peneliti harus pada penentuan informan dalam penelitian ini harus dilakukan dengan cerdas dan cermat, maka peneliti mengambil sampel informan berdasarkan pengetahuan dan keterlibatan informan dalam penelitian ini berjumlah 7 (tujuh) orang yang terdiri dari:

1. Ustadz Zulhermis (Pengasuh TPQ)
2. Muhammad Gusri Ihza Mahendra (Murid TPQ)
3. Muhammad Hisbul Ikhsan (Murid TPQ)
4. Muhammad Fadli (Murid TPQ)
5. Noverdi Herdiman (Murid TPQ)
6. Muhammad Abib Abdullah (Murid TPQ)
7. Wairil Rinaldi (Murid TPQ)

Informan yang dipilih sesuai dengan kebutuhan penulis dalam proses penelitian Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Shalat Magrib Berjama'ah di Desa Ranah.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam melakukan penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui dan mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data peneliti tidak mendapatkan data yang memenuhi standard data yang diterapkan.³²

Teknik pengumpulan data digunakan untuk memperoleh data yang digunakan peneliti dalam memperoleh data yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu:

³² Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung Alfabeta, 2012), h. 62

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Saifuddin Kasim Riau

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap subjek (partner penelitian) dimana sehari-hari mereka berada dan biasa melakukan aktivitasnya. Pemanfaatan teknologi informasi menjadi ujung tombak kegiatan observasi yang dilaksanakan. Observasi ialah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Observasi menjadi salah satu teknik pengumpulan data apabila sesuai dengan tujuan penelitian, direncanakan dan dicatat secara sistematis, serta dapat dikontrol keandalan (reliabilitas) dan kesahihannya (validitasnya). Dalam penelitian ini menggunakan observasi mencari informasi lebih dalam mengenai objek yang menjadi masalah, dengan menggunakan alat bantu seperti buku, kamera, perekam suara, dapat membantu berjalannya observasi secara baik.³³ Dalam hal ini penelitian dengan berpedoman pada desain penelitiannya perlu mengunjungi lokasi penelitian untuk mengamati langsung berbagai hal atau kondisi yang ada dilapangan. Metode ini penulis gunakan untuk memperoleh data tentang Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Shalat Magrib Berjama'ah Desa Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar.

2. Wawancara

Wawancara atau *interview* adalah sebuah percakapan langsung antara peneliti dan informan. Wawancara dalam penelitian kualitatif sifatnya mendalam karena ingin mengeksplorasi informasi secara holisric dan jelas dari informan.³⁴ Wawancara dapat digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila penelitian menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan peneliti keinginan untuk mengetahui hal-hal yang berhubungan dengan informan yang lebih mendalam.

³³ Husaini Usman & Purnomo Setiady Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011). h. 22

³⁴ Djam'an Satori & Aan Komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 54

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sebagai pegangan peneliti dalam penggunaan metode interview subjek adalah informan yang tahu tentang dirinya sendiri, tentang tindakannya secara ideal yang akan diinformasikan secara benar dan dapat dipercaya. Dengan demikian mengadakan wawancara pada prinsipnya merupakan usaha untuk menggali keterangan lebih dalam dari sebuah kajian dari sumber yang relevan berupa pendapat, kesan, pengalaman, pemikiran dan sebagainya.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara mendalam dengan bersifat terbuka dengan tanya jawab untuk memperoleh data tentang tujuan partisipan bagaimana menggambarkan dunia mereka dan bagaimana mereka menjelaskan atau menyatakan perasaannya tentang kejadian-kejadian penting dihidupnya. Jadi dengan wawancara ini peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasi situasi dan fenomena yang terjadi. Proses *interview* atau wawancara penulis lakukan untuk mendapatkan data dari *informan* tentang Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Shalat Magrib Berjama'ah di Desa Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan setiap bulan tertulis yang tidak dipersiapkan karena adanya permintaan seorang peneliti sedang record ialah setiap pernyataan tertulis yang disusun secara perorangan untuk keperluan penguji suatu peristiwa. Dokumen adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Jadi berdasarkan beberapa pandangan pakar penelitian kualitatif, dokumen dapat dipahami sebagai setiap catatan tertulis yang berhubungan dengan suatu peristiwa masa lalu, baik yang dipersiapkan maupun yang tidak dipersiapkan untuk suatu penelitian.³⁵

Dengan teknik dokumentasi ini, peneliti dapat memperoleh informan bukan dari orang sebagai narasumber, tetapi mereka memperoleh informasi dari macam-macam tertulis atau dari dokumen yang ada pada

³⁵Dajunaidi Ghony & Fauzab Akkmanshur, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2016) h. 40



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

informan dalam bentuk peninggalan budaya, karya seni dan karya pikir. Pengumpulan data dengan cara dokumentasi merupakan suatu hal dilakukan penelitian guna mengumpulkan data dari berbagai hal yang berkaitan dengan Mushalla Jama'atul Muhsinin.

F. Validitas Data

Validitas data merupakan derajat kecepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data yang tidak berbeda antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian.

Dalam penelitian ini untuk menjaga keabsahan data dan hasil penelitian kualitatif, penulis menggunakan uji validitas data dengan menggunakan uji kredibilitas yang lebih menekankan pada model triangulasi, seperti:³⁶

1. Perpanjangan pengamatan

Dengan melakukan perpanjangan pengamatan akan dapat meningkatkan kepercayaan atau kredibilitas data, kerana dengan perpanjangan pengamatan berarti peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan, wawancara lagi, dengan sumber data yang pernah ditemui maupun yang baru. Dengan perpanjangan pengamatan ini berarti hubungan peneliti dengan narasumber akan semakin terbentuk *Rapport*, semakin akrab (tidak ada lagi), saling terbuka, saling mempercayai sehingga tidak ada informasi yang disembunyikan lagi.

2. Meningkatkan ketekunan dalam penelitian

Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat berkeimbangan. Dengan cara tersebut maka kepastian data dan urutan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematis.

3. Triangulasi

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai

³⁶ M. Djunaidi Ghony dan Fauzan Almanshur, *Metode Penelitian Kualitatif* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016) h. 199

waktu. Triangulasi ini dilakukan untuk melakukan pengecekan terhadap penggunaan metode pengumpulan data, apakah informasi yang didapat dengan metode wawancara sama dengan metode observasi atau apakah hasil observasi sesuai dengan informasi yang diberikan ketika diwawancarai dan saat melihat dokumen yang ada.

G. Teknik Analisis Data

Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, baik data dari wawancara, pengamatan yang sudah dituliskan dalam catatan lapangan di lokasi penelitian, dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar, foto dan sebagainya. Data tersebut banyak sekali, setelah dibaca secara umum, dipelajari, dan ditelaah, langkah berikutnya peneliti kualitatif mengadakan reduksi data yang dilakukan dengan jalan melakukan abstraksi.

Tahap akhir dalam proses analisis data ini ialah mengadakan pemeriksaan keabsahan data. Setelah selesai tahap ini, mulailah kini tahap penelitian ini adalah penelitian yang bersifat deskriptif kualitatif. Dengan banyak sifat uraian dari hasil wawancara dan studi dokumentasi data yang telah diperoleh akan dianalisis secara kualitatif serta diuraikan dalam bentuk deskriptif.³⁷

Teknik analisis data terdapat tiga langkah sebagai berikut:

1. Data Reduksi

Reduksi data merupakan proses berfikir sensitif yang memerlukan kecerdasan dan keluasan dan kedalaman wawasan yang tinggi. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data selanjutnya, dan mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Reduksi data dapat dibantu dengan peralatan

³⁷ Agus Salim, *teori dan Paradigma Penelitian Sosial*. (Yogyakarta: Tirta Wacana, 2006),



elektronik seperti computer mini, dengan memberikan kode pada aspek-aspek tertentu.

2. Penyajian Data

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. Selanjutnya disarankan dalam melakukan display data, selain data dengan teks yang negatif, juga dapat berupa, grafik, metric, network (jejaring kerja) dan chart.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Langkah terakhir dalam menganalisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi, setiap kesimpulan awal masih kesimpulan sementara yang akan berubah bila diperoleh data yang baru dalam pengumpulan data berikutnya. Kesimpulan-kesimpulan yang diperoleh selama dilapangan diverifikasi selama penelitian berlangsung dengan cara memikirkan kembali dan meninjau ulang catatan dilapangan sehingga berbentuk penegasan kesimpulan.³⁸

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

³⁸ Asep Syaiful Muhtadi dan Agus Ahmad Safei, *Metode Penelitian Dakwah* (Bandung: Pustaka Setia, 2003), h. 107



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB IV GAMBARAN UMUM

A. Sejarah Singkat Berdirinya TKQ&TPQ Jama'atul Muhsinin Desa Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar³⁹

Taman Kanak-kanak Al-Qur'an (TKQ) dan Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) "Jama'atul Muhsinin" Desa Ranah Kecamatan Kampar didirikan oleh Al-Ustadz Ahmad Zaini dari Ranai Kepulauan Riau pada tanggal 01 Mei 1994 dengan Pimpinan TKQ-TPQ yakni Al-Ustadz Ahmad Marzuki Rasyid dan Pengasuh TKQ-TPQ yakni Al-Ustadz Zulhermis. Sebelumnya pembelajaran mengaji di Mushalla Jama'atul Muhsinin waktu itu masih menggunakan metode Ba'dadiyah, dan dengan kehadiran Al-Ustadz Ahmad Zaini di Mushalla Jama'atul Muhsinin pada tahun 1994 tersebut, Beliau melihat bahwa metode Ba'dadiyah membuat para santri lamban didalam membaca Al-Qur'an dan Beliau mengusulkan untuk memakai metode Iqro'. Alhamdulillah semua orang tua dan wali santri sangat setuju dan menyambut dengan baik akan hal tersebut dan mulai terhitung 01 Mei 1994 maka pembelajaran di Mushalla Jama'atul Muhsinin menggunakan Metode Iqro'.

Pada tanggal 02 Pebruari 1997 mendapatkan Piagam pendirian TKQ-TPQ dari Balai Litbang LPTQ Nasional Team Tadarus "AMM" Yogyakarta dengan Nomor : 11/IV/04/94.

Dan pada tanggal 07 Desember 2009 mendapatkan Piagam Penyelenggaraan Taman Pendidikan Al-Qur'an dari Kantor Kementerian Agama Kabupaten Kampar dengan Nomor Statistik : 411214010276.

³⁹ Hasil wawancara dengan Zulhermis, selaku pengasuh Murid TPQ Jama'atul Muhsinin, pada tanggal 25 Februari 2022

B. Visi dan Misi TKQ&TPQ Jama'atul Muhsinin Desa Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar

1. Visi

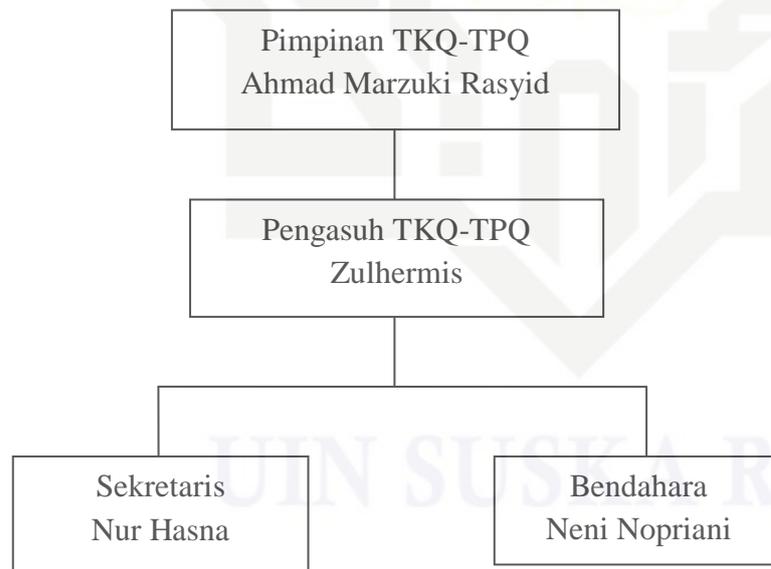
Terbentuknya generasi muslim yang fashih membaca Al Qur'an, berakhlaq Qur'ani, dan berpengetahuan luas.

2. Misi

- Menanamkan Dasar-Dasar Keimanan dan Ketaqwaan Kepada Allah Dan Rasul-Nya.
- Mendidik Santri untuk membaca Al Qur'an secara Tartil dan Murottal.
- Mengajarkan Do'a Sehari-hari, Surat-surat Pendek dan Ayat-ayat Pilihan secara Baik dan Benar
- Melaksanakan praktek sholat lima waktu secara baik dan benar.

C. Struktur Organisasi Kepanitian TKQ-TPQ Jama'atul Muhsinin Desa Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar

Gambar IV.1
Struktur Organisasi TKQ-TPQ Jama'atul Muhsinin



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

D. Keadaan Santri

Jumlah santri TKQ-TPQ “Jama’atul Muhsinin” sebanyak 154 orang terdiri dari santriwan : 87 orang dan santriwati : 67 orang, dengan ekonomi orang tua/wali santri rata-rata kurang mampu.

E. Kegiatan Pendidikan

1. Gambaran Umum

Aktifitas belajar mengajar dilaksanakan mulai sore hari sampai malam hari, sore hari mulai jam 17.⁰⁰ wib s/d 18.⁰⁰ wib bagi santri TKQ dan malam hari mulai jam 19.⁰⁰ wib s/d 20.⁰⁰ wib bagi santri TPQ. Kurikulum yang dipakai adalah kurikulum lokal dan kurikulum TPQ. Adapun metode yang dipakai adalah Cara Belajar Santri Aktif (CBSA) yang dilaksanakan secara klasikal dan privat dengan berpedoman pada metode Iqro’ Team Tadarus AMM Yogyakarta.

2. Ciri Khas

Ciri Khas TKQ-TPQ Jama’atul Muhsinin adalah penguasaan membaca Al Qur’an secara tartil dan murottal dan menghafal do’a sehari-hari, surat-surat pendek, ayat-ayat pilihan dengan metode Iqro, dan penguasaan ibadah bagi anak-anak.

F. Keadaan Guru

Adapun guru TKQ-TPQ Jama’atul Muhsinin adalah Santri TQA yang telah khatam Al-Qur’an dan mendapatkan ijazah dari Kantor Kementerian Agama Kabupaten Kampar dibawah Pembinaan Al-Ustadz Ahmad Marzuki Rasyid dan Al-Ustadz Zulhermis.

G. Sarana Dan Prasarana

TKQ-TPQ Jama’atul Muhsinin memiliki gedung 2 (dua) ruangan yang dibangun diatas tanah wakaf yang belum disertifikat. Ruang 1 adalah ruang Mushalla dan ruang 2 adalah ruang belajar Amanah.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

H. Sumber Dana Dan Usaha Ekonomi

Sumber dana TKQ-TPQ Jama'atul Muhsinin berasal dari swadaya penyelenggara wali santri/Masyarakat sekitar .

I. Program Pengembangan

Sejumlah agenda pengembangan dan pembangunan TKQ-TPQ Jama'atul Muhsinin sedang dirancang baik berupa fisik maupun non fisik. Diantaranya adalah memperbaiki fisik TKQ-TPQ pembangunan gedung yang lebih bagus dan bersih. Sebagai tindak lanjut pendidikan TKQ-TPQ serta memperbaiki fasilitas penunjang belajar santri agar bisa lebih nyaman dan konsentrasi dalam belajar. Dibidang non fisik TKQ-TPQ Jama'atul Muhsinin ini juga terus melakukan pengembangan dan pembinaan terhadap para santri terutama dalam masalah SDM bagi Ustadz/Ustadzah dan kerjasama dengan masyarakat luas, sehingga lembaga TKQ-TPQ semakin maju dan berkembang.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penyajian data dan analisis data yang telah dilakukan dalam penelitian, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa: *pertama*, dampak positif *game online* adalah melatih konsentrasi para pemain dan sekaligus bisa belajar bahasa inggris, berbicara menggunakan bahasa inggris. Disisi lain, *game online* juga sebagai pelepas penat dan stress akibat rutinitas sehari-hari, dan mudah berkenalan dengan teman baru. *Kedua*, dampak negatif *game online* adalah ketagihan bermain *game online* sehingga lalai akan shalat, selain itu dampak negatif lainnya dari *game online*: kurang tidur, lupa makan, menimbulkan ketagihan, serta pemborosan waktu.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Shalat Magrib Berjama'ah di Desa Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar maka peneliti memberikan saran untuk lebih baik kedepannya sebagai berikut:

1. Kepada murid TPQ Jama'atul Muhsinin untuk dapat mengontrol diri dan waktunya dalam bermain game online, menanamkan nilai-nilai positif dan lebih mengutamakan melakukan hal-hal yang lebih bermanfaat dan wajib seperti melaksanakan ibadah shalat.
2. Kepada orang tua, agar dapat meluangkan waktu untuk berikan pengawasan terhadap anak-anak dalam menggunakan HP ketika bermain game online baik itu di dalam rumah maupun diluar rumah, serta memantau perkembangan kondisi anak, oleh karenanya orang tua harus member perhatian ekstra terhadap perkembangan mental anaknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmaul Islamiah, 2018 Dampak Teknologi Terhadap Perilaku Keagamaan bagi Remaja di Menganti Gresik, *Skripsi*, Fakultas Ushuluddin dan Filsafat, UIN Sunan Ampel Surabaya
- Agus Salim, 2006 *teori dan Paradigma Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Tirta Wacana
- Asep Syaiful Muhtadi dan Agus Ahmad Safei, 2003 *Metode Penelitian Dakwah Bandung* Pustaka Setia
- Djam'an Satori & Aan Komariah, 2011 *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta
- Dajunaidi Ghony & Fauzab Akkmanshur, 2016 *Metode Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Ar Ruz Media
- Departemen Agama RI, 2001 *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Bandung: PT Mutiara Qalbu Salim
- Dica Frwprinca, Hubungan Motivasi Bermain Online Pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan Game online defence of the ancients (dotA2), <http://psikologi.ui.ac.id>, diakses 14 Januari 2016
- Faozani Z, "Karya Ilmiah Tentang Game Online". Official Website Pf Faozani Z, Http://Faozani-15.Blogspot.Co.Id/2013/11/Karya-Ilmiah-Tentang-Game-Online_1565.Html diakses tgl 19 Oktober 2019
- Fitria Yusnita, 2009 Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Kompetensi Sosial, *Skripsi*, Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatulla
- Fina Hilmuniati, 2011 Dampak Bermain Game Online Dalam Pengamalan Ibadah S halat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi, UIN Syarif Hidayatullah
- Hasan Ibrahim, 2016 "Kunci Surga Meneladani dan Menyingkapi Rahasia Shalat Rasulullah SAW". Jakarta: Mihrab Sainatika
- Husaini Usman & Purnomo Setiady Akbar, 2011 *Metodologi Penelitian Sosial*, Jakarta: Bumi Aksara
- Irina V. Sokolova, dkk., 2008 "terj". *Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak Anda?*, Jogjakarta: Kata Hati

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

- © Hak cipta dimiliki UIN Suska Riau
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
- Ibnu Umar berkata: Rasulullah bersabda : “*shalat berjama'ah 27 kali lebih utama dari shalat sendirian.*” (*Muttafaq'alah*)
- Ibnu Rif'ah Ash-Shilawy, *Panduan Lengkap Ibadah*
- John W. Santrock, *Life-span Development*, 2002 *Perkembangan Masa Hidup Jilid 1*. Penerjemah Achmad Chusairi Jakarta: Erlangga, 2002
- Jonathan Lukas, 2006 *Jaringan Komputer Cet, 1*: Yogyakarta: Graha Ilmu
- Malik bin Hawarist berkata, Rasulullah bersabda: “Apabila waktu shalat telah tiba maka salah seorang di antara kamu hendaklah mengumandangkan adzan dan yang palig tua di antara kamu bertindak menjadi imam.” (HR. Al-Bukhari Muslim)
- Mahir Manshur Abdurraziq, *Mukjizat Shalat Berjama'ah*
- Muhammad Hasbi Ash Shiddieqy, 2001 *Pedoman Shalat Semarang* : Pustaka Rizki Putra 2001
- M. Djunaidi Ghony dan Fauzan Almanshur, 2016 *Metode Penelitian Kualitatif* Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Mustafa Masyhur, 2002 *Berjumpa Allah Lewat Shalat*, Jakarta: Gema Insari Press,
- Moh. Rifa'I, “*Risalah Tuntunan Shalat Lengkap*”. Semarang: Toha Putra
- Nana Syaodih Sukmadin, 2007 *Metode Penelitian Pendidikan Cet, III*; Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Oetomo, Budi Sutedjo, 2007 *e-Education Konsep, Teknologi, dan Aplikasi Internet Pendidikan*), Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Redi Mulyadi, 2005 *Kamus Nasional Kontemporer*, Solo: Aneka
- Syeikh Muhammad bin Shalih Al-Utsaimin, *Hukum Orang Yang Meninggalkan Shalat*, terj. Muhammad Yusuf Harun, Riyadh: Islamic Proopagation Office in Rabwah
- Sifuddin Azhar, 2000 *Metodologi Penelitian* Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sugiyono, 2012 *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung Alfabeta
- Suharno dan Retnoningsih, *Kamus Bersar Indonesia*, Semarang: Widya Karya
- Samuel Henry, 2010 *Cerdas dengan Game*, Jakarta, PT. Gramedia Pustaka Utama

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Terjemahan Departemen Agama RI tahun 2016

Waralah *Cristo*, 2008 *Pengertian Tentang Dampak*, Jakarta Bandung Alfabeta

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEDOMAN WAWANCARA



A. Pengasuh dan Murid TKQ-TPQ Jama'atul Muhsinin

1. Kapan berdirinya TKQ-TPQ Jama'atul Muhsinin Desa Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar:
2. Siapa pendiri TKQ-TPQ Jama'atul Muhsinin Desa Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar?
3. Sudah berapa lama TKQ-TPQ Jama'atul Muhsinin Desa Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar?
4. Apa visi dan misi dari TKQ-TPQ Jama'atul Muhsinin Desa Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar?
5. Bagaimana struktur kepengurusan TKQ-TPQ Jama'atul Muhsinin Desa Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar?
6. Bagaimana keadaan santriwan dan santriwati TKQ-TPQ Jama'atul Muhsinin Desa Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar?
7. Apa kegiatan pendidikan TKQ-TPQ Jama'atul Muhsinin Desa Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar?
8. Bagaimana keadaan guru TKQ-TPQ Jama'atul Muhsinin Desa Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar?
9. Apa saja sarana dan prasarana TKQ-TPQ Jama'atul Muhsinin Desa Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar?
10. Darimana sumber dana dan usaha ekonomi TKQ-TPQ Jama'atul Muhsinin Desa Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar?
11. Apa program, pengembangan TKQ-TPQ Jama'atul Muhsinin Desa Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

12. Bagaimana Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Shalat Magrib Berjama'ah TPQ Jama'atul Muhsinin Desa Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar?
13. Bagaimana dampak positif dari Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Shalat Magrib Berjama'ah TPQ Jama'atul Muhsinin Desa Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar?
14. Bagaimana dampak negatif Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Shalat Magrib Berjama'ah TPQ Jama'atul Muhsinin Desa Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar?
15. Bagaimana upaya dalam meminimalisis dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Shalat Magrib Berjama'ah TPQ Jama'atul Muhsinin Desa Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar?
16. Kegiatan ibadah seperti apa saja yang berdampak ketika Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Shalat Magrib Berjama'ah TPQ Jama'atul Muhsinin Desa Ranah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar?

LAMPIRAN FOTO TPQ JAMA'ATUL MUHSININ



Gambar 1. Keadaan Mushalla Jama'atul Muhsinin



Gambar 2. Keadaan murid TPQ di ruang 1

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 3. Keadaan murid TPQ Jama'atul Muhsini di ruang 2



Gambar 4. Keadaan murid TKQ Jama'atul Muhsinin

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 5. Keadaan mushalla Jama'atul Muhsini di senja hari



Gambar 6. Keadaan murid TPQ Jama'atul Muhsinin dalam pelaksanaan shalat magrib berjama'ah



Gambar 7. Lambang TPQ Jama'atul Muhsinin



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 8. Wawancara dengan ustadz Zulhermis selaku pengasuh TKQ-TPQ Jama'atul Muhsinin



Gambar 9. Keadaan murid TPQ yang diluar



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**TAMAN PENDIDIKAN ALQUR'AN (TPQ)
"JAMAATUL MUHSININ"
DESA RANAH KECAMATAN KAMPAR**

NSPTQ : **411214010276** Email : tpqjamaatulmuhsininranah@gmail.com
Alamat : RT.002 RW.001 Dusun IV Desa Ranah Kecamatan Kampar

Ranah, 24 Juni 2023

Nomor : -
Tempat :
Perihal : Balasan Riset

Kepada Yth,
Direktur UIN SUSKA RIAU

Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatuulahi wabarakatuh

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala Rahmad dan Karunia-nya kepada kita semua. Serta Shalawat dan Salam kepada Nabi Muhammad SAW yang selalu kita harapkan sifatnya dihari kemudian. Bersama ini kami dari TKQ-TPQ Jama'atul Muhsinin Desa Ranah Kec, Kampar Kab, Kampar telah menerima Surat Permohonan Penelitian dari Mahasiswi UIN SUSKA RIAU:

NAMA : FEBRI YANI SAPITRI
NIM : 11940422142

Penelitian dimaksud untuk Pengembangan Ilmu Pengetahuan yang merupakan salah satu kewajiban dan tugas akhir dalam menyelesaikan Program Studi dengan judul "**DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PELAKSANAAN SHALAT MAGRIB BERJAMA'AH TPQ JAMA'ATUL MUHSININ KECAMATAN KAMPAR KABUPATEN KAMPAR**". Maka dalam hal ini, kami Pengasuh TKQ-TPQ Jama'atul Muhsinin memberikan izin kepada mahasiswa tersebut untuk melakukan penelitian sebagaimana yang dimaksud.

Demikianlah Balasan Surat dari kami, semoga dapat dipermudahkan sebagaimana mestinya atas kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.



Pengasuh TKQ-TPQ

Ust. Zulhermis

- Hak Cipta © UIN Suska Riau
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.