



GAMING DISORDER PERSPEKTIF HADIS DAN ILMU PSIKOLOGI

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Agama (S.Ag) Pada Program Studi Ilmu Hadis



Oleh:

ANDIKA
NIM : 11930111182

Pembimbing I
Dr. Sukiyat, M.Ag

Pembimbing II
Dr. Wilaela, M.Ag

FAKULTAS USHULUDDIN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN SYARIF KASIM RIAU
1445 H/2024 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.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS USHULUDDIN

كلية اصول الدين

FACULTY OF USHULUDDIN

Jl. H.R. Soebrantas No.155 KM.15 Simpang Baru Panam Pekanbaru 28293 PO.Box.1004 Telp. 0761-562223
Fax. 0761-562052 Web.www.uin-suska.ac.id,E-mail: rektor@uin-suska.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul : **Gaming Disorder Perspektif Hadis dan Ilmu Psikologi**

Nama : Andika
NIM : 11930111182
Jurusan : Ilmu Hadis

Telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Panitia Ujian Sarjana Fakultas Ushuluddin

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 10 Juli 2024

Sehingga skripsi ini dapat diterima sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Agama (S.Ag). Dalam Jurusan Ilmu Hadis Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, Juli 2024

Dekan,



Dr. H. Jamaluddin, M. Ush
NIP. 19670423 199303 1 004

Panitia Ujian Sarjana

Ketua/Penguji I

Dr. Sukiyat, M. Ag
NIP. 1970101020060401001

Sekretaris/Penguji II

Edu Hermanto, S.Th.I., M.Pd.I
NIP. 198307182023211025

MENGETAHUI

Penguji III

H. Suja'i Sarifandi, M. Ag
NIP. 19700503 199703 1 002

Penguji IV

H. Fikri Mahmud, Lc., MA
NIP. 196801012023211010

Hak Cipta Milik UIN Suska Riau
 © Hak Cipta Milik UIN Suska Riau
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
 I. Dalam 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.
 p. Di larang 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 USHULUDDIN

كلية اصول الدين

FACULTY OF USHULUDDIN

Jl. H.R. Soebrantas No.155 KM.15 Simpang Baru Panam Pekanbaru 28293 PO.Box.1004 Telp. 0761-562223
 Fax. 0761-562052 Web.www.uin-suska.ac.id,E-mail: rektor@uin-suska.ac.id

Dr. Sukiyat, M.Ag

Dosen Fakultas Ushuluddin
 Universitas Islam Negeri
 Sultan Syarif Kasim Riau

NOTA DINAS

Perihal : Skripsi Saudari
 a.n Andika

Terhadap Yth:

Dekan Fakultas Ushuluddin
 UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Jl. Pekanbaru

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan perbaikan terhadap isi skripsi saudara:

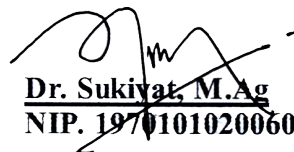
Nama : Andika
 NIM : 11930111182
 Program Studi : Ilmu Hadis
 Judul : Gaming Disorder Perspektif Hadis dan Ilmu Psikologi

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian, dalam sidang ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Ushuluddin UIN Suska Riau.

Demikian kami sampaikan dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

UN SUSKA RIAU

Pekanbaru, 1 Juli 2024
 Pembimbing I


Dr. Sukiyat, M.Ag
 NIP. 197010102006041001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS USHULUDDIN

كلية أصول الدين

FACULTY OF USHULUDDIN

Jl. H.R. Soebrantas No.155 KM.15 Simpang Baru Panam Pekanbaru 28293 PO.Box.1004 Telp. 0761-562223
Fax. 0761-562052 Web.www.uin-suska.ac.id,E-mail: rektor@uin-suska.ac.id

Dr. Wilaela, M.Ag

Dosen Fakultas Ushuluddin
Universitas Islam Negeri
Sultan Syarif Kasim Riau

OTTA DINAS

Perihal : Skripsi Saudari
Andika

Kepada Yth:

Dekan Fakultas Ushuluddin
UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Pekanbaru

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan perbaikan terhadap isi skripsi saudara:

Nama : Andika
NIM : 11930111182
Program Studi : Ilmu Hadis
Judul : Gaming Disorder Perspektif Hadis dan Ilmu Psikologi

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian, dalam sidang ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Ushuluddin UIN Suska Riau.

Demikian kami sampaikan dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekanbaru, 01 Juli 2024

Pembimbing II

UIN SUSKA RIAU

Dr. Wilaela, M. Ag

NIP. 196808021998032001



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : ANDIKA
NIM : 11930111182
Tempat/Tgl.Lahir : Teluk Belitung/18 Februari 2002
Fakultas : Ushuluddin
Prodi : Ilmu Hadis
Judul Skripsi : “Gaming Disorder Perspektif Hadis dan Ilmu Psikologi”

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulis Skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Skripsi saya ini, saya menyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 17 Juli 2024
Yang membuat pernyataan



Andika
NIM. 11930111182

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.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

Stie Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

MOTTO

“Dunia Bahagia, Akhirat Meraih Syurga...”
(QS. Al-Baqarah 201)



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.



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين و به نستعين على أمور الدنيا والدين والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين وعلى اله وصحبه أجمعين اما بعد

Segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam. Atas berkah dan *inayah*-Nya hingga penyusunan skripsi berjudul “*Gaming Disorder* Perspektif Hadis dan Ilmu Psikologi” dapat dirampungkan. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW. Semoga kelak kita mendapatkan syafaatnya di Yaumul Akhir.

Dalam rangka memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Agama pada Fakultas Ushuluddin di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, penulis telah berusaha sebaik-baiknya dan semaksimal mungkin untuk bisa menyelesaikan skripsi ini. Kemudian penulis berharap skripsi ini dapat memberikan pengetahuan dan dapat menarik pembacanya. Kemudian dalam menyelesaikan skripsi penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah berpartisipasi dalam penyelesaian skripsi ini.

Izinkan penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini, baik membantu dalam membimbing sekaligus mengarahkan penulis dan juga membantu dalam hal moral ataupun dalam material. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih secara khusus yang ditujukan kepada:

1. Kepada yang tercinta orang tua penulis yaitu Ayah terhebat Sofyan Husin, Emak tercinta Rahmawati, serta Adik tersayang Arya Fahrul Rosyid yang telah menjadi inspirasi terbaik, memberikan dukungan dan selalu mendoakan yang terbaik untuk penulis. Semoga penulis dapat menjadi anak yang membanggakan dan bermanfaat bagi orang 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.



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. Kepada Rektor UIN SUSKA Riau, Prof. Dr. Hairunnas Rajab, M.Ag, beserta jajarannya di Rektorat, yang telah memberikan penulis kesempatan untuk menimba ilmu pengetahuan di Universitas ini.
3. Kepada Ayahanda Dekan Fakultas Ushuluddin Dr. H. Jamaluddin, M.Us, Wakil Dekan I Dr. Rina Rehayati, M.Ag., Wakil Dekan II Dr. Afrizar Nur, S.Th.I, MIS., dan Wakil Dekan III Dr. H. M. Ridwan Hasbi, Lc., M.Ag. yang telah memfasilitasi dan membimbing penulis selama menempuh pendidikan sampai menyelesaikan skripsi di Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Kepada Ayahanda Dr. Adynata, M.Ag, selaku ketua prodi Ilmu Hadis sekaligus Pembimbing Akademik yang memberikan kemudahan, memberikan arahan, bimbingan dan pembelajaran yang berharga kepada penulis.
5. Kepada Ayahanda Dr. Sukiyat, M.Ag dan Ibunda Dr. Wilaela, M.Ag, selaku dosen pembimbing skripsi yang banyak memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
6. Segenap dosen dan karyawan di Fakultas Ushuluddin yang penuh keikhlasan dan kerendahan hati dalam pengabdianya telah banyak memberikan pengetahuan dan pelayanan baik akademik maupun administratif, sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Segenap Informan yang dengan lapang hati turut membantu memberikan informasi terkait penelitian ini, sehingga bisa diselesaikan dengan baik.
8. Mentor terbaik yaitu: Ust Dr. Amirul Hidayat, M.Pd sebagai tempat penulis bertanya sekaligus memberikan saran dan bimbingan dari awal pemilihan judul sampai selesai penulisan skripsi ini.
9. Mentor Pengembangan Diri penulis yaitu: Coach Rika Mayasari, SE, CPS., CT. BNSP, dan Abi Fakhri Nabhan Rabbani yang senantiasa memberikan nasihat, serta mensupport penulis hingga dapat menyelesaikan 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.

10. Teman sekampung sepermainan yaitu: Bella Safira, Umi Kurniasari, Iqbal Rabbani, Rezky Ramdani, Fitriya Hayati, dan Wahyu Suprianto yang selalu menjadi penguat serta penyemangt penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
11. Teman seperjuangan Aidi Syahriri, Dirga Wahyuri, Firman, Rahmat Hidayat, Yusnidar Oktavia, dan Indah yang selalu membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini, mulai dari bantuan menyumbangkan ide, saran, hingga merapikan tulisan.
12. Rekan-rekan trainer insani management & spirit generation yang dibanggakan yaitu: Dirga Wahyuri, Aidi Syahriri, Rahmat Hidayat, Irusmaini, dan Citra Ardila yang selalu hadir memberikan warna baru untuk membuat penulis bersemangat menyelesaikan skripsi ini.
13. Teman-teman sekelas yaitu: Deti Helvika, Rani Wijayanti, Norleli Absar, Ismun Nadia, Suci Amalia Yasti, Alfiah Rafika, Abdi Al Maududi, Aidi Syahriri, Firman, Dirga Wahyuri, M. Alom Muda Hasibuan, dan Roberto Jotihan yang telah memberikan dukungan, semangat dan motivasi kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
14. Kemudian teman-teman mahasiswa Ilmu Hadis angkatan 2019 kelas A, B dan juga kepada semua pihak yang turut berpartisipasi yang banyak memberikan semangat sekaligus memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga Allah senantiasa membalas segala kebajikannya.

Pekanbaru, 15 Juli 2024
Penulis,

UIN SUSKA RIAU

ANDIKA
NIM. 1193011182



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

Penelitian yang berjudul “*Gaming Disorder* Perspektif Hadis dan Ilmu Psikologi” ini membahas tentang penggunaan *game online* di kalangan generasi muda. Ketertarikan generasi muda secara berlebihan terhadap *game online* akan menjadi sebuah *habit* yang dinilai kurang baik. Berbagai dampak dapat dengan mudah muncul akibat aktivitas bermain *game online* secara berlebihan, salah satunya adalah berpotensi mengalami kecanduan atau ketergantungan pada *game* yang dimainkan. Generasi muda yang mengalami kecanduan *game online* akan mengalami perubahan sikap dan mental. Terkhusus mereka akan melalaikan waktu, kesehatan, dan bahkan tanggung jawab di dalam kehidupan sehari-harinya. Jenis metode yang digunakan pada penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan metode kepustakaan serta penelitian lapangan. Pada penelitian ini, penulis juga menggunakan ilmu *ma'anil* hadis dan perspektif ilmu psikologi sebagai pisau analisis terhadap penelitian tentang fenomena *gaming disorder*. Jika merujuk pada kehidupan modern saat ini, aktivitas kecanduan bermain *game online* bertolak belakang dengan perintah Nabi Saw untuk menghargai dan mensyukuri nikmat waktu dan sehat. Realitanya para *gamers* lebih sering menunda-nunda pekerjaan rumah, sekolah, bahkan ibadah demi menyelesaikan misi di dalam permainan. Tidak jarang para *gamers* juga sering melupakan waktu mandi dan makannya. Tentu hal ini berpotensi membahayakan kondisi fisik dan psikis. Agar fenomena ini tidak terus-menerus berlanjut, diperlukan solusi yang efektif baik itu melalui peran keluarga, sekolah, hingga pemerintah dengan pendekatan al-quran dan sunnah serta pendekatan psikologis.

Kata Kunci: Gaming Disorder, Hadis, Psikologi



ABSTRACT

The research entitled "Gaming Disorder: Hadith and Psychology Perspectives" discusses the use of online games among the younger generation. The young generation's excessive interest in online games will become a habit that is considered not good. Various impacts can easily arise due to excessive online gaming activities, one of which is the potential to experience addiction or dependence on the games played. The younger generation who are addicted to online games will experience a change in attitude and mentality. Especially they will neglect their time, health, and even responsibilities in their daily lives. The type of method used in this study is a type of qualitative research with literature methods and field research. In this study, the author also uses the science of ma'anil hadith and the perspective of psychology as an analytical knife for research on the phenomenon of gaming disorder. If referring to modern life today, the addictive activity of playing online games is contrary to the Prophet Saw's command to appreciate and be grateful for the blessings of time and health. The reality is that gamers often procrastinate on homework, school, and even worship to complete missions in the game. Not infrequently gamers also often forget about their shower and meal times. Of course, this has the potential to endanger physical and psychological conditions. In order for this phenomenon not to continue, effective solutions are needed, both through the role of families, schools, and the government with an al-Quran and sunnah approach as well as a psychological approach.

Keywords: Gaming Disorder, Hadith, Psychology

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.



الملخص

البحث بعنوان "اضطراب الألعاب من منظور الحديث وعلم النفس" يناقش استخدام الألعاب عبر الإنترنت بين الشباب. إن انجذاب الشباب المفرط إلى الألعاب عبر الإنترنت يمكن أن يصبح عادة تُغير غير جيدة. يمكن أن تظهر بسهولة تأثيرات مختلفة نتيجة النشاط المفرط في لعب الألعاب عبر الإنترنت، ومن بينها احتمالية التعرض للإدمان أو الاعتماد على الألعاب. الشباب الذين يعانون من إدمان الألعاب عبر الإنترنت سيشهدون تغييرات في السلوك والعقلية. على وجه الخصوص، سوف يهملون الوقت، والصحة، وحتى المسؤوليات في حياتهم اليومية. المنهج المستخدم في هذا البحث هو المنهج النوعي مع نهج البحث الميداني. في هذا البحث، يستخدم الكاتب أيضًا علم معاني الحديث ومنظور علم النفس كأداة تحليلية للبحث عن ظاهرة اضطراب الألعاب. إذا نظرنا إلى الحياة الحديثة حاليًا، فإن نشاط إدمان الألعاب عبر الإنترنت يتعارض مع أمر النبي صلى الله عليه وسلم بتقدير وشكر نعمة الوقت والصحة. في الواقع، غالبًا ما يُؤجل اللاعبون الأعمال المنزلية والمدرسية وحتى العبادة من أجل إنهاء المهمات في اللعبة. ليس من النادر أيضًا أن ينسى اللاعبون أوقات الاستحمام وتناول الطعام. بالطبع، يمكن أن يشكل هذا خطرًا على الحالة الجسدية والنفسية. لكي لا تستمر هذه الظاهرة في التفاقم، هناك حاجة إلى حلول فعالة من خلال دور الأسرة والمدرسة وحتى الحكومة، وذلك باستخدام نهج القرآن والسنة بالإضافة إلى النهج النفسي.

الكلمات المفتاحية: اضطراب الألعاب، الحديث، علم النفس

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.



PEDOMAN TRANSLITERASI

Pengalihan huruf Arab-Indonesia dalam naskah ini didasarkan atas Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, tanggal 22 Januari 1988, No. 158/1987 dan 0543.b/U/1987, sebagaimana yang tertera dalam buku Pedoman Transliterasi Bahasa Arab (*A Guide to Arabic Transliteration*), INIS Fellow 1992.

A Konsonan

Arab	Latin	Arab	Latin
ا	A	ط	Th
ب	B	ظ	Zh
ت	T	ع	”
ث	Ts	غ	Gh
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Dz	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	هـ	H
ش	Sy	ء	’
ي	Sh	ي	Y
د	Di		

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.

B. Vokal, panjang dan diftong

a) Vocal, panjang, dan diftong

Setiap Penulisan bahasa Arab dalam bentuk tulisan latin vokal *Fathah* ditulis dengan -a-, *kasrah* dengan -u-, sedangkan bacaan panjang masing-masing ditulis dengan cara berikut:

Khusus untuk bacaan ya” nisbat, maka tidak boleh digantikan dengan “I”, melainkan tetap ditulis dengan “iy” agar dapat menggambarkan ya” nisbat diakhirnya. Begitu juga untuk suara diftong, wawu dan ya” setelah *fathah* ditulis dengan “aw” dan “ay”.

b) Ta” Marbutah

Ta” marbutah ditransliterasikan dengan “t” jika berada di tengah kalimat, tetapi apabila Ta” marbutah tersebut berada diakhir kalimat, maka ditransliterasikan dengan menggunakan “h” *al-risalah li al-mudarrisah*, atau apabila berada ditengah-tengah kalimat yang terdiri atas susunan *mudhof* dan *mudhof ilaihi*, maka ditransliterasikan dengan menggunakan *t* yang disambungkan dengan kalimat berikutnya misalnya لال رحمة في menjadi *fi rahmatillah*

c) Kata Sandang dan Lafald al-Jalalah

Kata sandang berupa -al- ditulis dengan huruf kecil, kecuali terletak di awal kalimat, sedangkan -al- dalam *lafadh jalâlah* yang berada di tengah-tengah kalimat yang disandarkan (*idhafah*) maka dihilangkan. Perhatikan contoh-contoh berikut ini:

- a. Al-Imam al-bukhariy mengatakan ...
- b. al-Bukhariy dalam *muqaddimah* kitabnya menjelaskan ...
- c. Masya“Allah ka“na wa ma“lam yasya“lam yakun.



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.

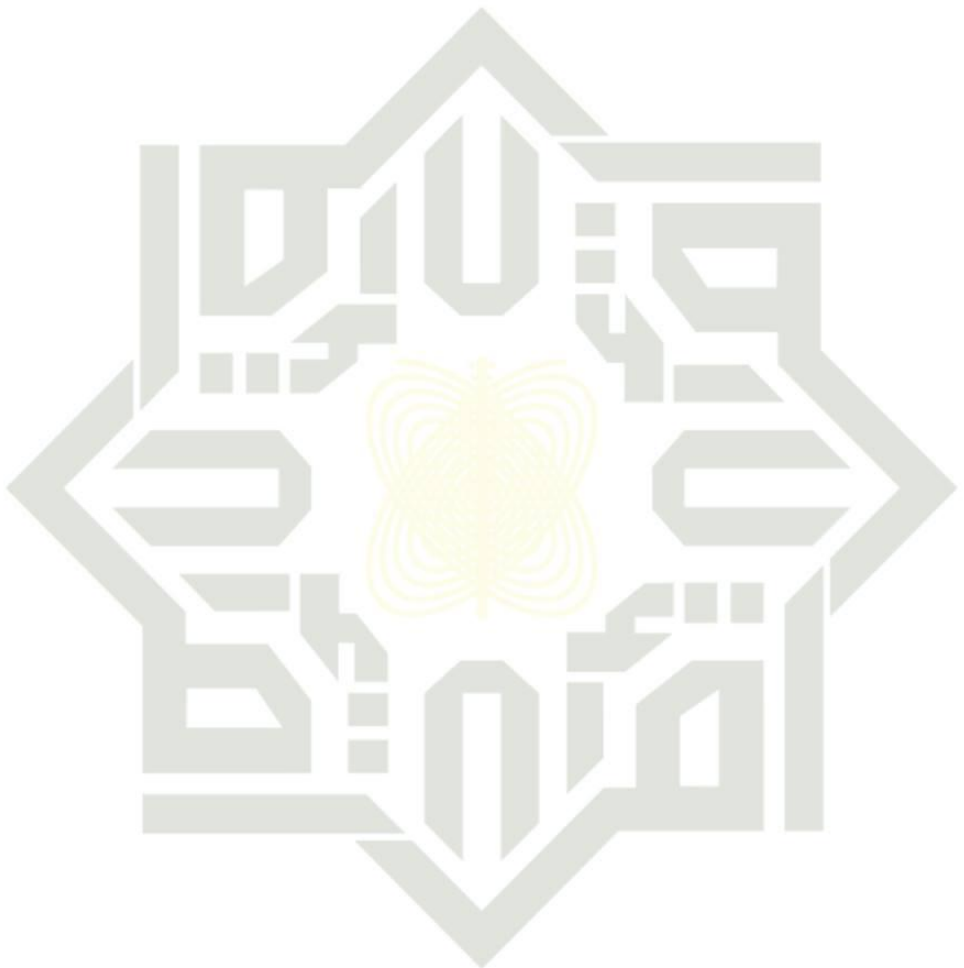
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	HALAMAN
NOTA DINAS	
SURAT PERNYATAAN	
MOTTO	
KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
المختصر	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI	vii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Penegasan Istilah.....	3
C. Identifikasi Masalah.....	4
D. Batasan Masalah	5
E. Rumusan Masalah.....	6
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	6
H. Sistematika Penulisan	7
BAB II KERANGKA TEORITIS	8
A. Kecanduan.....	8
B. Game Online	12
C. Tinjauan Kepustakaan.....	19
D. Konsep Operasional	20
BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Jenis Penelitian.....	21
B. Sumber Data Penelitian.....	22
C. Informan Penelitian.....	23
D. Teknik Pengumpulan Data.....	24
E. Teknik Analisis Data.....	25
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS	28
A. Status dan Makna Hadis yang Berkenaan dengan Fenomena <i>Gaming Disorder</i>	28
B. Pandangan Hadis dan Psikologi Terhadap <i>Gaming Disorder</i>	51

BAB V PENUTUP	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran-saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	86

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

Perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi di era *Society 5.0* ditandai dengan semakin beragamnya aplikasi yang hadir di tengah - tengah masyarakat. Keplbagaian jenis aplikasi hadir untuk memenuhi kebutuhan manusia yang haus akan perkembangan dunia maya. Di antara banyak aplikasi yang membantu dan memenuhi kebutuhan masyarakat di era modern ini, yang paling banyak diminati khususnya para generasi muda saat ini adalah aplikasi *game online*.

Game online menjadi tren baru yang banyak diminati oleh generasi muda karena dapat mengisi kekosongan waktu senggang seseorang. Adapun manfaat *game online* ini diantaranya adalah dapat menjadi sarana sosialisasi, pengenalan teknologi, menambah kosa kata bahasa asing bahkan mampu membantu stimulasi motorik.¹

Lebih lanjut, perlu untuk diperhatikan juga bahwa, ketertarikan generasi muda yang berlebihan terhadap *game online* disinyalir menjadi sebuah *habit* yang kurang baik. Hal ini juga berakibat pada kecanduan yang turut mempengaruhi kinerja otak dalam melakukan banyak hal. Tidak hanya itu, kecanduan terhadap *game online* yang berlebihan akan berakibat fatal terhadap psikis dan mental seseorang. Hal ini telah dibuktikan dengan adanya riset-riset tentang kecanduan *game online* yang banyak dilakukan dengan subjek anak muda.

Dalam perspektif Islam, kecanduan *game online* seringkali diidentikkan dengan istilah *israf* yang artinya berlebih-lebihan. Istilah ini muncul ketika seorang individu telah bermain *game* melebihi batas durasi normal bermain yang telah ditetapkan, di mana perilaku ini berdampak pada pribadi individu tersebut untuk melalaikan tanggung jawab yang dimilikinya.

¹M. Ichsan Nawawi, “Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/I Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar”, *Jurnal Publikasi Teknik Informatika* Vol. 3 No. 1 Tahun 2021, hlm. 47.



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.

Dari sudut pandang psikologi, generasi muda yang mengalami kecanduan *game online* akan mengalami beberapa gejala yang tidak biasa dalam hal perubahan sikap dan mental seperti *salience* (berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari), *tolerance* (waktu bermain *game online* yang semakin meningkat), *mood modification* (bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah), *relapse* (cenderung untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain), *withdrawl* (merasa buruk jika tidak bermain *game online*), *conflict* (bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan), dan *problems* (mengabaikan kegiatan lain sehingga menyebabkan masalah). Sehingga, tujuh kriteria inilah yang dapat menjadi tolak ukur dalam penilaian terhadap seseorang untuk mengetahui apakah orang tersebut mengalami kecanduan atau tidaknya terhadap *game online* tersebut.²

Melihat banyaknya persoalan yang memicu rusaknya kondisi psikis pada generasi muda masa kini, yang salah satunya disinyalir berasal dari fenomena *gaming disorder*, maka diperlukan adanya edukasi dan solusi yang efektif guna menyikapi fenomena tersebut. Berangkat dari persoalan inilah, penulis merasa tergugah untuk mengangkat fenomena ini menjadi sebuah tulisan ilmiah dengan pendekatan Al-Quran, Hadis, serta kacamata psikologi sebagai pisau analisis serta membedah fenomena modern ini. Maka, atas pertimbangan dan alasan yang telah diuraikan, peneliti bergerak untuk mengangkat judul penelitian dengan tema: **“Gaming Disorder Perspektif Hadis dan Ilmu Psikologi”**

² Maria Agustina Lebho, “Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesenangan dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja”, *Jurnal Kesehatan dan Ilmu Perilaku Manusia* Vol. 2 No. 2 Tahun 2020, hlm. 203.

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. Penegasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya berbagai kesalahpahaman dan kekeliruan serta untuk dapat memahami maksud penelitian ini dengan jelas, perlu memberikan penegasan istilah-istilah kunci yang terdapat pada judul diatas, yaitu:

Gaming Disorder

Dilansir dari halodoc.com *gaming disorder* didefinisikan sebagai kebiasaan atau pola bermain *game* yang berkepanjangan. Kebiasaan ini membuat seseorang lebih memprioritaskan bermain *game* daripada harus menjalani aktivitasnya sehari-hari, termasuk makan, minum, mandi, tidur, bersosialisasi, sekolah, hingga bekerja.³

2. Perspektif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata perspektif berarti cara pandang atau sudut pandang.⁴ Sedangkan menurut Max Weber, perspektif diartikan sebagai sudut pandang atau cara pandang individu yang dipengaruhi oleh nilai-nilai, keyakinan, dan latar belakang sosial, ekonomi, dan budaya mereka.⁵

Hadis

Hadis secara etimologi berarti pembicaraan, cerita, segala yang baru. Sedangkan secara terminologi adalah segala sesuatu yang bersumber dari Nabi SAW., baik berupa perkataan, perbuatan, *taqrir* (penyataan, pengakuan), maupun sifat-sifatnya.⁶

Lebih lanjut, Mahmud ath-Thahan mendefinisikan hadis ialah:

ما أضيف إلى النبي من قول أو فعل أو تقرير أو صفة

³ Redaksi halodoc, Kenalan dengan Gaming Disorder yang Siap Mencinger, dikutip dari halodoc.com diakses hari Rabu, tanggal 5 Oktober 2022 pukul 17.30 WIB.

⁴ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, *Perspektif*. Dalam *KBBI Daring*, dikutip dari kbbi.kemdikbud.go.id diakses hari Rabu, tanggal 5 Juni 2024 pukul 20.50 WIB.

⁵ Jurnal Kumparan, Arti Perspektif Secara Umum, Menurut Para Ahli dan Jenis-jenisnya, dikutip dari kumparan.com diakses hari Rabu, tanggal 5 Juni 2024 pukul 20.57 WIB.

⁶ Zikri Darussamin, *Kuliah Ilmu Hadis* (Yogyakarta: Kalimedia, 2020), hlm. 15-17.

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.

Sesuatu yang disandarkan kepada Nabi baik berupa perkataan atau perbuatan atau persetujuan atau sifat.⁷

4. Ilmu Psikologi

Psikologi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah ilmu yang berkaitan dengan proses mental, baik normal maupun abnormal dan pengaruhnya pada perilaku.⁸ Senada itu, Jalaludin berpandangan bahwa psikologi secara umum mempelajari gejala-gejala kejiwaan manusia yang berkaitan dengan pikiran (*cognisi*), perasaan (emosi), dan kehendak (*conasi*).⁹ Selanjutnya, Ilmu psikologi merupakan rumpun ilmu yang mempelajari kondisi mental atau kejiwaan seseorang, karena diakui sebagai cabang disiplin ilmu yang otonom, dan para ahli melihat bahwa psikologi memiliki keterkaitan dengan masalah-masalah yang menyangkut kehidupan batin manusia yang paling dalam, yaitu agama.¹⁰

C. Identifikasi Masalah

Permasalahan penelitian yang penulis ajukan ini dapat di identifikasikan permasalahannya berdasarkan latar belakang yang telah dirangkum tersebut diatas adalah sebagai berikut:

1. Penyebab fenomena *gaming disorder* yang marak terjadi tanpa henti di kalangan mahasiswa dan generasi muda saat ini.
2. Kurangnya edukasi dan perhatian khusus secara terperinci dan mendalam baik dari lingkungan sekitar maupun pemerintah, akan dampak dan bahaya *gaming disorder* jika terus-menerus dibiarkan.

⁷ Mahmud al-Tahhan, *Taysir Mushthalah al-Hadis* (Beirut : Dar al-Tsaqafah al-Islamiyah, tt), hlm. 15.

⁸ Departemen Pendidikan Nasional, *Psikologi*. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), hlm. 73.

⁹ Jalaludin, *Psikologi Agama* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), hlm. 7.

¹⁰ Rohmi Yuhani'ah, "Psikologi Agama Dalam Pembentukan Jiwa Agama Remaja", *Jurnal Kajian Pendidikan Islam UIN Raden Intan Lampung*, Vol. 1 No. 1 Tahun 2022, hlm. 12.



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. Pentingnya penanaman nilai-nilai keteladanan Nabi SAW., pada generasi muda.
4. Pemuda adalah generasi penerus bangsa yang akan datang.
5. Lingkungan dan teman menjadi faktor pemicu dari fenomena *gaming disorder*.
6. Korelasi antara hadis dan ilmu psikologi dengan fenomena *gaming disorder* sebagai landasan dan peringatan untuk menjauhi aktivitas yang dapat merusak jiwa di kalangan mahasiswa dan anak muda.

D. Batasan Masalah

Secara spesifik, hadis-hadis yang membahas langsung tentang kecanduan/ketergantungan memang tidak ditemukan pada berbagai sumber rujukan, namun penulis menemukan beberapa hadis yang dianalogikan berkaitan dengan hal-hal yang mengacu sebagai peringatan untuk mengantisipasi perilaku kecanduan/ketergantungan. Seperti hadis tentang peringatan untuk tidak melalaikan dua nikmat yaitu sehat, dan waktu luang yang terdapat pada riwayat Bukhori nomor 6412, Tirmidzi nomor 2304, Ibnu Majah nomor 4170, dan Ahmad nomor 3206. Selanjutnya, hadis tentang meninggalkan sesuatu yang tidak bermanfaat, yang terdapat pada riwayat Tirmidzi nomor 2317, Ibnu Majah nomor 3976, dan Ahmad nomor 1646.

Dalam penelitian ini, penulis hanya berfokus pada hadis riwayat Bukhori 6412 dan Tirmidzi nomor 2317. Sebab kedua hadis tersebut tersimpan pesan peringatan (*warning*) yang lebih relevan untuk tidak melalaikan nikmat Allah SWT., melalui aktivitas-aktivitas yang berlebih-lebihan atau kecanduan, termasuk kecanduan/ketergantungan bermain *game online* yang dinilai berdampak pada kesehatan jasmani maupun rohani generasi muda saat ini.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

F. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di uraikan sebelumnya, maka dapat diambil satu rumusan masalah yaitu:

- a. Bagaimana status hadis yang berkenaan dengan fenomena *gaming disorder*?
- b. Bagaimana fenomena *gaming disorder* dalam perspektif hadis & psikologi ?

G. Tujuan Penelitian

1. Untuk menjelaskan status hadis yang berkenaan dengan fenomena *gaming disorder*.
2. Untuk menjelaskan pandangan hadis dan psikologi tentang fenomena *gaming disorder*.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Agar hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai edukasi serta rujukan baru mengenai *gaming disorder* perspektif hadis dan ilmu psikologi.
- b. Sebagai bahan bacaan bagi penulis dan peneliti berikutnya dalam menulis karya ilmiah terkait hadis tentang dampak yang disebabkan oleh kecanduan/ketergantungan bermain *game online*.
- c. Untuk melengkapi dan memenuhi syarat menyelesaikan pembelajaran di Program Studi Ilmu Hadis Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Manfaat Praktis

- a. Memberikan pemahaman dan pengetahuan kepada masyarakat akan bahaya yang ditimbulkan dari *gaming disorder* pada generasi muda.
- b. Sebagai tambahan *khazanah* keilmuan bidang hadis yang berkaitan tentang aktivitas yang melalaikan dan merugikan.

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.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan ini bertujuan untuk mempermudah para pembaca dalam menelaah makna yang terkandung di dalamnya. Skripsi ini tersusun atas tiga bab. Adapun sistematika nya sebagai berikut:

- BAB I : Pendahuluan, berisi latar belakang masalah, penjelasan istilah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan untuk menyusun skripsi ini.
- BAB II : Landasan teori, penulis menyajikan tentang teori-teori singkat yang berkenaan dengan *gaming disorder* perspektif hadis dan ilmu psikologi, yaitu landasan teori dan tinjauan pustaka atau penelitian yang relevan.
- BAB III : Metode penelitian, penulis menjelaskan tentang metode yang digunakan, jenis penelitian, sumber data dan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pengerjaan skripsi ini.
- BAB IV : Pembahasan dan analisis data, dalam bab ini dijelaskan tentang pembahasan dan analisis data yang berisi tentang pemahaman hadis nabi yang dianalogikan berkaitan dengan fenomena *gaming disorder*, serta dampak yang ditimbulkan dari aktivitas *gaming disorder* pada generasi muda perspektif hadis dan ilmu psikologi.
- BAB V : Penutup, dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran.

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 II KERANGKA TEORITIS

A Kecanduan

1. Pengertian Kecanduan

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), kecanduan diartikan sebagai kejangkitan terhadap kegemaran (hingga lupa hal-hal yang lain).¹¹ Selanjutnya menurut Cambridge Dictionary kecanduan merupakan suatu keadaan dimana individu tidak mampu berhenti melakukan atau menggunakan sesuatu, terutama sesuatu yang berbahaya seperti kecanduan alkohol atau narkoba.

Kecanduan juga diartikan sebagai satu kondisi yang membuat seseorang kehilangan kontrol terhadap suatu hal. Biasanya hal ini merujuk pada rasa suka yang terlalu dan didorong oleh keinginan kuat atau kegemaran terhadap satu hal. Seseorang yang mengalami kecanduan biasanya tidak akan memiliki kendali atas apa yang ia lakukan, konsumsi, atau gunakan.¹²

Lebih lanjut, dari sudut pandang ilmu psikologi, kecanduan juga didefinisikan sebagai keterlibatan perilaku yang bertujuan untuk menyenangkan dan memberikan bantuan dari ketidaknyamanan, ke hal lain dengan biaya yang lebih besar daripada manfaat dan sering disertai dengan adanya bahaya yang ditimbulkan secara fisik, sosial atau psikologis serta keinginan untuk mengurangi, menghentikan atau merubah perilaku dengan cara yang tidak mudah.¹³

¹¹Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa, KBBI Daring Edisi V 2016, dikutip dari kbbi.kemdikbud.go.id diakses hari Senin, tanggal 5 Desember 2022 pukul 23.40 WIB.

¹²ALODOKTER, Kecanduan, dikutip dari halodoc.com diakses hari Senin, tanggal 5 Desember 2022 pukul 23.55 WIB.

¹³Ahyani Radhiani Fitri, *Psikologi Adiktif* (Pekanbaru: Al-Mujtahadah Press, 2016), hlm.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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 kecanduan (*addiction*) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan.¹⁴ Dalam Islam, perilaku berlebih-lebihan seringkali disebut dengan istilah *israf*. *Israf* berasal dari kata *sarafa* (سرف) yang berarti sengaja melebihi suatu batasan dan lalai terhadap suatu hal. Dalam hal ini, penulis menemukan salah satu ayat di dalam Al-Quran yang dengan jelas melarang perbuatan yang berlebih-lebihan. Seperti yang termaktub di dalam QS. Al-An'am ayat 141 berikut :

وَهُوَ الَّذِي أَنْشَأَ جَنَّاتٍ مَّعْرُوشَاتٍ وَغَيْرِ مَّعْرُوشَاتٍ وَالنَّخْلَ وَالزَّرْعَ مُخْتَلِفًا أَكْلُهُمُ وَالزَّيْتُونَ وَالرُّمَّانَ مُتَشَابِهًا وَغَيْرَ مُتَشَابِهٍ كُلُوا مِنْ ثَمَرِهِ إِذَا أَثْمَرَ وَءَاتُوا حَقَّهُ يَوْمَ حَصَادِهِ وَلَا تُسْرِفُوا إِنَّهُ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِينَ

“Dialah yang menumbuhkan tanaman-tanaman yang merambat dan yang tidak merambat, pohon kurma, tanaman yang beraneka ragam rasanya, serta zaitun dan delima yang serupa (bentuk dan warnanya) dan tidak serupa (rasanya). Makanlah buahnya apabila ia berbuah dan berikanlah haknya (zakatnya) pada waktu memetik hasilnya. Akan tetapi, janganlah berlebih-lebihan. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berlebih-lebihan.”¹⁵

Dalam ayat tersebut, dijelaskan bahwa Allah SWT., adalah pemilik hak dalam mengatur berbagai macam rezeki bagi makhluk-Nya. Bahkan Allah menyindir orang-orang musyrik yang telah melakukan eksploitasi dalam menggunakan kenikmatan yang diberikan.¹⁶ Dengan ayat di atas, dapat disimpulkan juga bahwa Allah SWT., sebagai pencipta dan pemberi rezeki memberikan peringatan kepada manusia khususnya orang yang beriman untuk tidak berperilaku berlebih-lebihan, termasuk dalam hal apapun, karena dapat merugikan individunya sendiri maupun orang lain.

¹⁴ Merita Ayu Lestari, “Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja (Studi di Sekolah Menengah Pertama Sawunggaling Jombang kelas 2)”, *Skripsi*, Jombang: Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Medika, 2018, hlm. 23.

¹⁵ Kementerian Agama RI, *Mushaf Al-Quran dan Terjemah*, (Jakarta: Ummul Qura)

¹⁶ Nurbaiti, “Analisa Ayat-ayat Israf Perspektif Psikologi Berbasis Al-Quran Sebagai Penganggulangan Perilaku Berlebihan”, *Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam*, Vol. 21 No. 1 Tahun 2022, hlm. 101.

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. Jenis-jenis Kecanduan

Menurut Lance Dodes dalam bukunya yang berjudul “*The Heart of Addiction*” (dalam Yee, 2002) ada dua jenis kecanduan, yaitu *physical addiction*, adalah jenis kecanduan yang berhubungan dengan alkohol atau kokain, dan *non physical addiction*, adalah jenis kecanduan yang tidak melibatkan dua hal di atas, atau yang berhubungan dengan perilaku seseorang.

a) *Physical Addiction*

Physical addiction atau ketergantungan fisik seringkali diidentikkan dengan penggunaan obat-obatan terlarang. Ketergantungan fisik dapat terwujud adanya gangguan fisik intensif ketika obat menyebabkan ketergantungan fisik (pada berbagai variasi manusia) akibat penyalahgunaan obat selama periode waktu tertentu, dan dosis serta administrasi yang diperlukan. Ketergantungan ini berhubungan dengan karakteristik jenis obat-obatan tertentu yang memiliki kandungan zat adiktif, seperti amphetamine yang dapat menyebabkan rasa depresi ketika pemberian obat dihentikan, dan barbiturat yang berakibat pada halusinasi dan kejang-kejang.¹⁷

b) *Non Physical Addiction*

Ketergantungan ini merupakan ketergantungan yang tidak melibatkan penggunaan obat-obatan terlarang. Lebih luasnya, ketergantungan ini melibatkan pada sebuah pembiasaan atau perilaku yang dilakukan berulang-ulang, sehingga mengakibatkan ketergantungan. Seperti halnya ketergantungan pada bermain *game online*. Seseorang yang mengalami ketergantungan pada perilaku bermain *game online* disinyalir dapat membahayakan fisik maupun psikis seseorang. Hal ini disebabkan karena dapat merusak pola makan, tidur atau istirahat seseorang, sehingga

¹⁷ *Ibid*, hlm. 10.

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.

mengakibatkan kesehatan individu tersebut menjadi tidak stabil. Berbagai dampak yang dinilai berbahaya lainnya adalah merusak kesehatan jiwa atau psikis seseorang.

Dalam konteks yang lebih luas, ketergantungan atau kecanduan *game online* merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer Game Addiction* (berlebihan bermain *game*). Kecanduan *game online* menjadi aktivitas yang paling adiktif di internet.

Kecanduan akan bermain *game online* ini akan berdampak cukup besar terhadap kesehatan jiwa/mental pada kalangan anak muda saat ini. Seperti halnya meningkatnya kecemasan, depresi, penurunan fisik dan kesehatan mental, hubungan interpersonal, dan penurunan kinerja. Oleh karena itu Islam sebagai agama yang ajaran-ajarannya diwahyukan Allah SWT., kepada manusia melalui Nabi Muhammad SAW., mengingatkan bahwasanya penting bagi setiap mukmin untuk menjaga diri dari hal-hal yang merusak kesehatan fisik maupun jiwa/*nafs*.

Hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh Quraish Shihab bahwasanya, Islam mempunyai aturan-aturan atau syariat yang melindungi agama, jiwa, keturunan, akal, jasmani, dan harta benda. Tiga dari keenam hal tersebut yakni jiwa, jasmani, dan akal sangat berkaitan erat dengan kesehatan, oleh karena itu ajaran Islam sangat sarat dengan tuntunan bagaimana memelihara kesehatan.¹⁸

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan merupakan tingkah laku berlebihan yang berimplikasi pada

¹⁸Suhaimi, "Gangguan Jiwa Dalam Perspektif Kesehatan Mental Islam", *Jurnal Risalah*, Vol. 26, No.4, Tahun 2015, hlm. 202.

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.

ketergantungan sesuatu, dan ada rasa yang tidak menyenangkan apabila tidak melakukan hal tersebut. Maka dalam konteks kecanduan akan *game online* atau yang lebih dikenal dengan fenomena *gaming disorder* ini, merupakan suatu keadaan pada seseorang yang terikat akan kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa terlepas dari aktivitas bermain *game online*.

B. *Game Online* / Permainan Dalam Jaringan

1. Pengetian *Game Online*

Game jika ditelaah dari kata asalnya, berasal dari serapan bahasa Inggris yang artinya adalah dasar permainan, bermain.¹⁹ Hal ini seperti yang dimaksud di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, yang artinya permainan. Sedangkan secara istilah, pengertian *game*/permainan menurut Clark C. Abt, *game* diartikan sebagai kegiatan yang melibatkan keputusan pemain, dan berupaya mencapai tujuan dengan dibatasi oleh konteks tertentu.

Lebih lanjut, jika ditinjau dari kacamata Islam, istilah permainan sesungguhnya adalah bagian dari sarana hiburan dan sarana melepas lelah. Islam bukanlah agama yang membelenggu manusia, Islam juga bukanlah agama yang utopis, yang memperlakukan manusia seolah-olah seperti makhluk Allah SWT., yang tidak memiliki keinginan atau hawa nafsu sama sekali. Oleh sebab itu, maka Islam memperbolehkan permainan asalkan tidak membuat manusia menjadi lalai akan perintah Allah SWT.

Sedangkan istilah *online* diartikan terhubung, yakni perpaduan dari transliterasi *on* yang bermakna berada dan *line* yang artinya garis.²⁰ Dengan begitu, *game online* jika didefinisikan dalam arti luas menurut Samuel *game online* merupakan permainan dengan jaringan, di mana

¹⁹ Jhon M. Echols dan Hasan Sadily, *Kamus Inggris-Indonesia*, (Jakarta: PT Gramedia Utama, tahun 2010), hlm. 63.

²⁰ Muhammad Norhadi, "Game Online Dalam Perspektif Maqashid Al-Syari'ah", *Jurnal Ilmu Syariah dan Hukum*, Vol. 1 No. 1 Tahun 2022, hlm. 102.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

interaksi antara satu orang dengan orang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual *game online*.²¹

Hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh N.L.P Srinadi yang berpendapat bahwa *game online* adalah *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain yang memanfaatkan jaringan internet sebagai medianya.²²

Melihat berbagai sudut pandang pengertian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan mengenai makna *game online*, adalah sebuah permainan yang terhubung oleh jaringan internet, di dalamnya melibatkan seorang pemain atau lebih guna mencapai tujuan/misi tertentu.

2. Jenis-jenis *Game*/Permainan Secara Umum

Secara umum, *game* atau permainan memiliki berbagai macam jenis atau genre. Adapun penulis merangkum beberapa genre berikut berdasarkan beberapa sumber dan referensi yang terpercaya, di antaranya:

- a) *Board Game*, yaitu sebuah permainan yang bersifat tradisional, namun dalam kehidupan serba teknologi saat ini, *board game* kini hadir dan dapat dimainkan melalui media komputer contohnya seperti monopoli.
- b) *Puzzle Game*, yaitu jenis permainan yang memberikan tantangan dengan cara menjatuhkan sesuatu dari sisi atas ke bawah atau dari kiri ke kanan, dan sebaliknya. Contoh dari *game* ini adalah permainan Tetris.
- c) *Fighting Game*, merupakan sebuah *game* yang berisi pertarungan, seperti pada *game Street Fighter, Samurai Showdown, virtual Fighter, Taken, dan Kungfu*.

²¹ Yosua Falentino Rompas, "Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi", *Jurnal Ilmiah Society*, Vol. 3 No. 1 Tahun 2023, hlm. 3.

²² *Ibid.*, 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.

- d) *Racing Game*, yaitu sebuah permainan yang bernuansa perlombaan balapan, seperti *Moto GP*, *Need for Speed Underground*, dan *Toca Race Driver*.
- e) *Strategy Game*, sebuah *game* yang memerlukan konsep perencanaan strategis dan pengambilan keputusan yang bijaksana. Seperti halnya *game* yang menjadi andalan anak muda saat ini, yakni *game Mobile Legend* atau dikenal dengan MOBA (*multiplayer online battle arena*). Sebuah *game* yang menawarkan sebuah tantangan yang unik. Di dalam *game* ini para pemain yang terdiri dari individu ataupun kelompok harus menghancurkan tower lawan untuk bisa menang. Permainan ini tidak hanya bisa dimainkan oleh pemain lokal saja, namun juga bisa dimainkan dan terhubung dengan pemain dari negara luar. *Game* yang serupa dan menjadi favorit anak muda di antaranya adalah *Free Fire*, dan *PUBG Mobile*.
- f) *Adventure Game*, adalah sebuah permainan berbasis petualangan. Contoh dari *game* ini adalah *game Sam and Max* atau *Beyond and Evil*.
- g) *Simulation Games*, yakni sebuah *game* atau permainan yang mensimulasikan aktivitas kehidupan nyata, seperti mengelola kota, bercocok tanam, atau mengendalikan pesawat. Contoh dari *game* ini adalah *The Sims* dan *Cities: Skylines*.²³

3. Jenis-jenis *Game* / Permainan dalam Perspektif Islam

Di antara permainan-permainan yang disyariatkan di dalam Islam adalah permainan yang dapat melatih ketangkasan serta keberanian, seperti halnya berenang, memanah, melempar ataupun bagi perempuan dianjurkan untuk menenun. Hal ini bersumber dari hadis Nabi SAW., yang diriwayatkan oleh Al-Baihaqi berikut ini :

²³ Tim Jurnalis Kumparan: Pengertian Game Online, Genre, Jenis-jenis, dan Contohnya, dikutip dari kumparan.com diakses pada Senin tanggal 15 Juli 2024 pukul 19.43 WIB.

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.

أَخْبَرَنَا أَبُو بَكْرٍ أَحْمَدُ بْنُ الْحَسَنِ الْقَاضِي ، نا أَبُو جَعْفَرٍ مُحَمَّدُ بْنُ عَلِيٍّ بْنِ دُحَيْمِ الشَّيْبَانِي ، نا أَحْمَدُ بْنُ عَبْدِ بْنِ إِسْحَاقَ بْنِ مُبَارَكِ الْعَطَّارِ ، نا أَبِي ، حَدَّثَنِي قَيْسٌ ، عَن لَيْثٍ ، عَن مُجَاهِدٍ ، عَن ابْنِ عُمَرَ ، قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : ” عَلِّمُوا أَبْنَاءَكُمْ السَّبَاحَةَ وَالرَّمِيَّ ، وَالْمَرَأَةَ الْمَغْزَلَ

“Abu Bakr Ahmad bin Al Hasan Al Qadhi mengabarkan kepada kami, Abu Ja’far Muhammad bin Ali bin Duhaim Asy Syaibani mengabarkan kepada kami, Ahmad bin Ubaid bin Ishaq bin Mubarak Al ‘Athar mengabarkan kepada kami, ayahku (Ubaid bin Ishaq) mengabarkan kepadaku, Qais menuturkan kepadaku, dari Laits, dari Mujahid dari Ibnu Umar, ia berkata: Rasulullah SAW., bersabda: ajarkanlah anak-anak kalian renang, melempar dan ajari kaum wanita kalian memintal.”²⁴

Memaknai hadis di atas, maka dapat dipahami bahwa semua permainan yang dianjurkan Rasulullah SAW., adalah permainan yang memiliki kebermanfaatn bagi seseorang. Seperti halnya pada beberapa permainan berikut ini :

Pertama, Memanah.

Sebagaimana hadis Rasulullah SAW., berikut :

أَخْبَرَنَا مُحَمَّدُ بْنُ وَهَبِ الْحَرَّانِيُّ، عَن مُحَمَّدِ بْنِ سَلَمَةَ، عَن أَبِي عَبْدِ الرَّحِيمِ قَالَ: حَدَّثَنِي عَبْدُ الرَّحِيمِ الزُّهْرِيُّ، عَن عَطَاءِ بْنِ أَبِي رَبَاحٍ قَالَ: رَأَيْتُ جَابِرَ بْنَ عَبْدِ اللَّهِ وَجَابِرَ بْنَ عُمَيْرِ الْأَنْصَارِيِّينَ يَرْمِيَانِ فَقَالَ أَحَدُهُمَا: لِصَاحِبِهِ سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ: «كُلُّ شَيْءٍ لَيْسَ فِيهِ ذِكْرُ اللَّهِ فَهُوَ لَهُوَ وَلَعِبٌ إِلَّا أَرْبَعًا، مُلَاعَبَةُ الرَّجُلِ امْرَأَتَهُ، وَتَأْدِيبُ الرَّجُلِ فَرَسَهُ، وَمَشْيُهُ بَيْنَ الْعَرَضَيْنِ، وَتَعْلِيمُ الرَّجُلِ السَّبَاحَةَ

Muhammad bin Wahb Al Harrani mengabarkan kepadaku, dari Muhammad bin Salamah, dari Abu Abdirrahim, ia berkata: Abdurrahim Az Zuhri menuturkan kepadaku, dari ‘Atha bin Abi Rabbah, ia berkata: aku melihat Jabir bin Abdillah Al Anshari dan Jabir bin Umairah Al Anshari sedang latihan melempar. Salah seorang dari mereka berkata kepada yang lainnya: aku mendengar Rasulullah Shallallahu’alaihi Wasallam bersabda: “setiap hal yang tidak ada dzikir kepada Allah adalah lahwun (kesia-siaan) dan permainan belaka, kecuali empat: candaan suami kepada istrinya, seorang lelaki yang melatih kudanya, latihan memanah, dan mengajarkan renang”²⁵.

Memanah atau panahan adalah salah satu anjuran yang disunnahkan oleh Nabi Muhammad SAW., karena dengan memanah bisa melatih konsentrasi dan fokus serta melatih emosi untuk meletakkan

²⁴ Abu Bakar Ahmad bin al-Husain al-Baihaqi, *Sya’bu al-Iman*, (Lebanon: Dar al-Kutub al-Ilmiyah, 2000, jilid 6), hlm. 401.

²⁵ Ahmad bin syuaib al-Nasai, *Sunan Kubra*, (Beirut: Muasasah al-Risalah, 2001, jilid 8), hlm. 176.

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.

target pada satu tujuan. Secara tidak langsung memanah melatih seseorang untuk tetap tenang, sabar dalam menggapai tujuan atau target tertentu. Jika menilik pada masa-masa kepemimpinan Rasulullah dan *Khulafaur Rasyidin*, panah serta memanah jadi sarana penting untuk berperang.

Keterampilan memanah memberikan sumbangsih besar pada golongan muslimin dalam menuai kemenangan di beberapa medan perang. Dalam cerita lain, kepiawaian memanah dipercaya menjadi kunci kemenangan pasukan yang dipimpin oleh Sultan Muhammad al-Fatih ketika berjuang merebut Konstatinopel pada abad ke-14.²⁶

Kedua, Berenang.

Pada sebuah penelitian yang melibatkan lebih dari 7000 anak mendapati bahwa anak yang berenang memiliki perkembangan fisik dan mental yang lebih matang dibandingkan anak-anak yang tidak berenang. Hal ini disebabkan karena dengan berenang dapat mengaktifkan saraf-saraf di otak, terutama pada bagian yang disebut *corpus callosum*, sebuah daerah di otak yang mengatur komunikasi, umpan balik terhadap rangsang, dan penghantaran rangsang dari satu sisi otak ke sisi yang lain, hingga akhirnya dapat meningkatkan kemampuan membaca, perkembangan bahasa, pembelajaran akademik, dan kesadaran spasial pada anak.²⁷

Berenang juga merupakan salah satu skill atau kemampuan para pejuang terdahulu dalam memenangkan suatu peperangan di zaman Nabi SAW., maka dari itu berenang merupakan salah satu permainan sekaligus olahraga yang begitu dianjurkan oleh Nabi SAW.

Ketiga, Menenun.

Menenun adalah suatu permainan sekaligus menjadi sebuah keterampilan tangan yang juga diperintahkan oleh Rasulullah SAW., untuk dilakukan oleh kaum perempuan. Pengertian menenun dalam

²⁶ Khadijah, "Permainan Anak Usia Dini dalam Perspektif Islam", *Mukadimah: Jurnal Pendidikan Sejarah, dan ilmu-ilmu Sosial*, Vol. 4 No. 2 Tahun 2020, hlm. 65.

²⁷ *Ibid.*, hlm. 64.

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.

konteks modern saat ini, juga dapat diartikan dengan segala bentuk yang mengandalkan keterampilan tangan, seperti halnya melipat kertas atau merangkai stik es krim untuk dibentuk menjadi sesuatu yang bermanfaat.

Dengan demikian, berdasarkan pemaparan hadis di atas, dapat dipahami bahwa indikator permainan yang diperbolehkan dan bahkan dianjurkan dalam Islam adalah permainan yang mengandung manfaat dan meningkatkan kesehatan jasmani dan rohani seseorang, namun dalam konteks yang tidak berlebih-lebihan dan tidak sampai pada konteks melalaikan kewajibannya baik kepada sesama manusia, maupun kepada Allah SWT.

4. *Game*/Permainan yang Dilarang dalam Islam

Melihat cukup banyaknya jenis permainan yang menjadi hiburan bagi manusia dalam kehidupan modern saat ini, perlu diperhatikan juga konteks permainan yang dinilai tidak sesuai dengan syariat Islam. Adapun untuk mengidentifikasi permainan-permainan yang dilarang dalam Islam, maka penulis mengidentifikasikan berdasarkan panduan hadis Nabi SAW., di antaranya :

- a) Bermain dengan senjata yang ia tidak bisa mempergunakannya atau dengan senjata yang dikhawatirkan dapat mencelakai orang lain. Hal ini berdasarkan hadis Nabi SAW., :

حَدَّثَنَا مُحَمَّدٌ أَخْبَرَنَا عَبْدُ الرَّزَّاقِ عَنْ مَعْمَرٍ عَنْ هَمَّامٍ سَمِعْتُ أَبَا هُرَيْرَةَ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ لَا يُشِيرُ أَحَدُكُمْ عَلَى أَخِيهِ بِالسَّلَاحِ فَإِنَّهُ لَا يَدْرِي لَعَلَّ الشَّيْطَانَ يَنْزِعُ فِي يَدِهِ فَيَقَعُ فِي حُفْرَةٍ مِنَ النَّارِ

“Muhammad menceritakan kepada kami, Abdul Razzaq mengabarkan kepada kami dari Ma'mar dari Hammam, ia berkata: Aku mendengar Abu Hurairah dari Nabi shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda: "Janganlah salah seorang di antara kalian mengarahkan senjata kepada saudaranya, karena dia tidak tahu mungkin saja setan menggerakkan tangannya sehingga dia jatuh ke dalam lubang neraka”²⁸

- b) Bermain dengan dadu, domino atau sejenisnya. Sebagaimana Sabda Rasulullah SAW., berikut :

²⁸ Muhammad bin Ismail al-Bukhari, *Shahih al-Bukhari*, (Beirut: Mathbah al-Kubra, 1411, jilid 9), hlm. 49.

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.

حَدَّثَنِي زُهَيْرُ بْنُ حَرْبٍ حَدَّثَنَا عَبْدُ الرَّحْمَنِ بْنُ مَهْدِيٍّ عَنْ سُفْيَانَ عَنْ عَلْقَمَةَ بْنِ مَرْثَدٍ عَنْ سُلَيْمَانَ بْنِ بُرَيْدَةَ عَنْ أَبِيهِ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ مَنْ لَعِبَ بِالنَّرْدَشِيرِ فَكَأَنَّمَا صَبَغَ يَدَهُ فِي لَحْمِ خَنْزِيرٍ وَدَمِهِ

Zuhair bin Harb menceritakan kepada kami, Abdur Rahman bin Mahdi menceritakan kepada kami dari Sufyan dari Alqamah bin Martsad dari Sulaiman bin Buraidah dari ayahnya bahwa Nabi shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda: "Barang siapa bermain dengan nardashir, maka seolah-olah dia mencelupkan tangannya ke dalam daging babi dan darahnya."²⁹

- c) Permainan yang menjadi sarana perjudian dan lotre. Sebagaimana Allah SWT., melarang dengan jelas hal ini di dalam QS. Al-Maidah ayat 90-91 berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رَجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوا لَعَلَّكُمْ تَفْلِحُونَ ٩٠

إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ ۖ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ ٩١

“Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamr, berjudi, (berkorban) untuk berhala, mengundi nasib dengan panah adalah perbuatan keji termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan. Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu dengan minuman keras dan judi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan shalat, maka berhentilah kamu (dari mengerjakan perbuatan itu).”³⁰

Jika dipahami secara kontekstual, perjudian dalam sebuah permainan bukan terletak pada permainannya itu sendiri, akan tetapi terletak pada unsur taruhan dan untung-untungan antar pesertanya. Sehingga berdampak pada keuntungan yang hanya dirasakan oleh salah satu pihak saja, sedangkan pihak yang lain akan mengalami kerugian. Maka keharaman judi dapat dipahami karena mudharat dan kerugian yang ditimbulkan pada salah satu pemain.

²⁹ Muslim bin Hajjaj, *Shahih Muslim*, Turki: Dar Taba`ah al-`Amirah, 1334H, jilid 7, hlm

³⁰ Kementerian Agama RI, *Mushaf Al-Quran dan Terjemah*, (Jakarta: Ummul Qura), hlm.

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.

Lebih lanjut, Syaikh Muhammad Nawawi dalam kitabnya *Syarih Sullam At-Taufiq* mengatakan bahwa salah satu bagian dari maksiat tangan adalah semua perbuatan atau permainan yang mengandung unsur untung-untungan maupun undian yang didasari oleh nasib para pemainnya.³¹

Dengan demikian, berdasarkan pemaparan di atas penulis menyimpulkan bahwasanya Islam memiliki aturan-aturan tersendiri khususnya dalam hal yang bersifat hiburan seperti sebuah *game* atau permainan.

Permainan pada umumnya diperbolehkan namun dengan mengikuti syarat-syarat *syar'i* berdasarkan dalil-dalil yang ada. Permainan yang mengacu pada ke-*mudharatan* diri sendiri, maupun orang lain seperti permainan yang melibatkan unsur senjata tajam, hingga terdapat unsur judi atau mengundi nasib, jelas diharamkan karena terdapat lebih banyak *mudharat* dibandingkan manfaatnya.

Tinjauan Kepustakaan

Sejauh penelusuran penulis, karya ilmiah yang fokus meneliti hadis tentang *gaming disorder* perspektif hadis dan ilmu psikologi belum ditemukan, terkhusus di lingkup UIN Suska Riau. Akan tetapi penulis menemukan beberapa literatur yang berkaitan dengan judul penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Skripsi Rahmi Meldayati (2010) yang diberi judul “Mental Disorder Dalam Al-Qur’an (*Tafsir Maudu’i* Tentang Mental Disorder Ragam dan Penanggulangannya)”. Persamaan pembahasan skripsi dengan yang peneliti tulis terletak pada adanya pembahasan mengenai gangguan mental atau kejiwaan seperti gelisah (*neorosis*), depresi, serta psikosis (gangguan jin atau makhluk halus) yang didasari oleh dalil-dalil Al-

³¹ Syaikh Muhammad Nawawi, *Kitab Syarih Sullam al-Taufiq*, (Hadramaut, Yaman, 1241 H), hlm. 74-75.

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.

Qur'an. Sedangkan letak perbedaan dengan penelitian penulis adalah tidak terdapatnya faktor-faktor masalah kejiwaan yang berasal dari kecanduan bermain *game online*, berdasarkan perspektif kajian hadis dan psikologi.

2. Skripsi Siti Yunizar (2022) yang berjudul “Kontekstualisasi *al-Lahwu al-Bathil* pada *game online* (kajian ilmu *ma'anil* hadis)”. Skripsi ini membahas tentang konsep *al-Lahwu al-Bathil* di dalam hadis Nabi SAW., yang dikontekstualisasikan ke dalam *game online*. Persamaannya terletak pada pembahasan *game online* sebagai suatu aktivitas yang mengandung banyak *kebathilan* didalamnya. Adapun perbedaan pada penelitian penulis adalah fokus permasalahan yang penulis kaji mengenai dampak kecanduan/ketergantungan yang ditimbulkan dari fenomena *gaming disorder* didasari hadis dan pendekatan psikologi.
3. Jurnal Muhammad Norhadi (2022) yang berjudul “*Game online* dalam perspektif *maqasid al-Syari'ah*” ini membahas tentang fenomena bermain *game online* yang marak terjadi di kalangan remaja saat ini. Terdapat pembahasan mengenai hukum islam mengenai fenomena bermain *game online* tersebut yang menjadi persamaan dengan penelitian yang peneliti tulis. Namun perbedaannya dengan penelitian penulis adalah fokus kajian penulis adalah karakteristik dan dampak kecanduan/ketergantungan yang signifikan yang ditimbulkan akibat bermain *game online* secara terus-menerus yang didasari oleh hadis dan kajian psikologi.

D Konsep Operasional

Konsep operasional ini merupakan batasan defenisi atau jangkauan dari kerangka teoritis. Hal ini perlu, untuk memperjelas ruang lingkup penelitian Konsep operasional ini sebagai berikut:

1. Praktik *Gaming Disorder*, dengan indikator :
 - a. Waktu Dan Tempat Praktik Bermain *Game Online*
 - b. Klasifikasi Pelaksana/Para Pemain *Game Online*
 - c. Tujuan/Motivasi Praktik Bermain *Game Online*
2. Pendapat Ulama Hadis Tentang Permainan, dengan indikator :
 - a. Dalil Hadis yang Relevan
 - b. Permainan yang Diperbolehkan
 - c. Permainan yang Diharamkan



BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada tulisan ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan perpaduan metode penelitian kepustakaan (*library research*) dan lapangan (*field research*), atau dengan kata lain dikenal dengan istilah metode campuran (*mix method*).

Adapun penelitian kualitatif didefinisikan sebagai suatu bentuk penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena tertentu, baik berupa sesuatu hal yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain sebagainya yang secara holistik dideskripsikan dalam bentuk kata-kata yang menggambarkan kondisi apa adanya.³² Sedangkan metode penelitian kepustakaan merupakan proses penelitian yang dilakukan dengan meninjau literatur dan menganalisis topik relevan yang digabungkan.³³ Penelusuran pustaka dalam hal ini penulis memfokuskan untuk menemukan referensi terkait status dan kedudukan hadis yang diteliti melalui berbagai jenis sumber rujukan seperti kitab induk, jurnal, buku, kamus, dokumen, majalah, dan sumber lainnya

Selanjutnya, yang menjadi alasan penulis menggunakan pendekatan penelitian lapangan (*field research*) adalah karena penulis melakukan pengamatan langsung ke objek yang diteliti guna mendapatkan data yang relevan terkait fenomena *gaming disorder*. Pada penelitian ini, penulis juga menggunakan ilmu *ma'ani* hadis dan perspektif ilmu psikologi sebagai pisau analisis terhadap penelitian tentang fenomena *gaming disorder*. Sebagaimana Sugiyono didalam bukunya menuturkan bahwasanya

³² Feny Rita Fiantika, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), hlm. 5.

³³ Rizaldy Fatha Pringgar. "Penelitian Kepustakaan (Library Research) Modul Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Pembelajaran Siswa", *Jurnal IT-EDU*, Vo. 05 No. 01 Tahun 2020, hlm. 319.

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.

metode kualitatif lebih cenderung menggunakan analisis, proses, dan makna yang lebih ditonjolkan.³⁴

Oleh karena itu, pentingnya analisis dengan pendekatan ilmu *ma'anil* hadis ini berguna untuk mengetahui makna dari suatu hadis berdasarkan pertimbangan dari beberapa konteks semantis, struktur linguistik teks hadis, sebab munculnya hadis, kedudukan nabi, *audience* yang menyertakan Nabi dan bagaimana menghubungkan teks hadis terdahulu dengan konteks masa kini.³⁵ Kemudian, dikaitkan berdasarkan perspektif ilmu psikologi akan dampak dan bahaya fenomena *gaming disorder* yang dapat mengancam fisik dan psikis di kalangan generasi muda saat ini.

B. Sumber Data Penelitian

Data dalam penelitian ini terdiri dari sumber primer dan sumber sekunder.

1. Sumber data primer. Menurut Saefudin Azwar, sumber data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian dengan teknik pengambilan data langsung pada subjek sebagai sumber data yang dicari.³⁶ Adapun sumber data utama yang dijadikan rujukan pokok dalam penelitian ini, seperti buku-buku yang berkaitan dengan tema yang sedang diteliti. Adapun kitab-kitab yang menjadi sumber primer yaitu *Shahih Bukhari*, *Sunan At-Tirmidzi*, kitab *Syarh Fath al Bari*, *Syarh Tirmidzi* yaitu kitab *Tuhfatul Ahwadzi*, serta informasi dari responden atau informan terkait seperti *user game online*, maupun psikolog yang ahli dengan masalah kecanduan/ketergantungan.
2. Sumber data sekunder. Menurut Sugiyono, sumber data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Data ini penulis dapatkan dari berbagai literatur-literatur yang ada kaitannya dengan tema serta permasalahan

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2013), hlm. 9.

³⁵ Abdul Mustaqim, *Ilmu Ma'anil Hadis : Paradigma Interkoneksi Berbagai Teori dan Metode Memahami Hadis Nabi*, (Yogyakarta: Idea Press Yogyakarta, 2016), hlm. 4.

³⁶ Saefudin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, Cet. 3, 2001), hlm. 91.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak cipta: milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Saif Kasim Riau

yang dibahas, baik berupa buku, artikel, maupun bahan pustaka lainnya yang dapat dijadikan bahan untuk memperkuat argumentasi dari hasil penelitian.

Informan Penelitian

Informan memiliki peran penting terhadap penelitian kualitatif berbasis *field research*. Informan adalah subyek penelitian yang dapat memberikan informasi mengenai fenomena/permasalahan yang diperlukan dalam penelitian.³⁷ Adapun teknik yang digunakan dalam menentukan informan, penulis menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang mempertimbangkan hal-hal tertentu dalam pengambilan sampelnya.³⁸ Mencermati hal tersebut diatas, maka penulis memilih beberapa informan berdasarkan kriteria, diantaranya :

1. *Gamers*, yaitu mereka yang tergolong berkecimpung atau terlibat langsung didalam kegiatan yang diteliti.
2. Pakar Psikologi yang memang menguasai atau memahami fenomena/permasalahan terkait pokok penelitian.
3. Orang tua dari *gamers* yang secara langsung mengawasi dan memantau perkembangan sang anak.
4. Ulama yang dapat memberikan informasi secara detail terkait fenomena *gaming disorder* berdasarkan pemahaman Al-Quran dan Hadis Nabi.
5. Pemerintah dan tokoh masyarakat yang secara langsung melihat dampak yang ditimbulkan oleh generasi muda akibat kecanduan/ketergantungan bermain *game online*.
6. Guru atau tenaga pendidik yang memahami bahaya kecanduan/ketergantungan bermain *game online* untuk generasi muda saat ini.

³⁷ Kiki Sapmala Marbun, “Kesalahan Berbahasa pada Penulisan Media Luar Ruang di Barus Tapanuli Tengah”, Vol. 1 No. 2, Tahun 2022, hlm. 58.

³⁸ Muhammad Idrus, *Metode Penelitian Ilmu Sosial Kualitatif dan Kuantitatif*, Edisi Ke-2 (Jakarta: Erlangga, 2009), hlm. 96.

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

D. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa:

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian, data-data penelitian tersebut dapat diamati oleh peneliti. Kegiatan ini merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang atau lebih untuk mendapatkan suatu data yang diperoleh dari suatu pengamatan yang melibatkan seluruh indera yang dimiliki manusia.³⁹ Metode observasi ini merupakan salah satu teknik yang paling banyak dilakukan dalam sebuah penelitian, baik itu kualitatif, maupun kuantitatif. Dalam teknik pengumpulan data, observasi dibagi menjadi dua yaitu, *participant observation* (observasi partisipasi) dan *non participant observation*.⁴⁰

Adapun jenis observasi yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah *participant observation*, dimana peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau digunakan sebagai sumber data penelitian.⁴¹ Hal ini bertujuan untuk mengetahui dampak kecanduan/ketergantungan yang ditimbulkan dari aktivitas *gaming disorder* pada generasi muda di Pekanbaru Khususnya.

Wawancara (*Interview*)

Menurut Sugiyono, wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan interaksi dua orang yang berdasarkan pada laporan tentang diri sendiri atau *self-report*, atau setidaknya pada pengetahuan dan atau keyakinan pribadi. Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan wawancara

³⁹ Hartono, *Analisis Item Instrumen: Analisis Tes hasil Belajar dan Instrumen Penelitian*, (Pekanbaru: Zanafa Publishing, 2010), hlm. 77.

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2015), hlm. 204

⁴¹ *Ibid*

tidak terstruktur, yaitu wawancara yang bebas dan tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara tidak terstruktur ini hanya berupa garis-garis besar dari permasalahan seputar topik penelitian.⁴² Adapun yang menjadi fokus penulis pada pelaksana wawancara yaitu *gamers*, ulama, dan pakar psikologi/psikolog. Hal ini bertujuan untuk mencari informasi yang lebih mendalam seputar fenomena *gaming disorder* dari sudut pandang Islam, dan perspektif ilmu psikologi.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik yang dilakukan oleh penulis dengan memanfaatkan dokumen-dokumen tertulis, gambar, foto, maupun benda-benda lainnya yang berkaitan dengan aspek yang diteliti.⁴³ Hal ini bertujuan untuk mempelajari data-data yang telah didokumentasikan. Teknik dokumentasi menjadi teknik pengumpulan data terakhir untuk mendukung dan memperkuat data yang penulis dapatkan selama melakukan penelitian di lapangan.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menurut Bogdan dalam Sugiyono yaitu proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat dengan mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.⁴⁴

Teknik yang digunakan dalam menganalisis data pada penelitian ini adalah analisis deskriptif, dimana tujuan dari analisis ini adalah untuk menggambarkan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta serta hubungan antara fenomena *gaming disorder* dengan hadis yang tercantum. Menurut Miles &

⁴²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, hlm. 197.

⁴³Widodo, *Cerdik Menyusun Proposal Penelitian*, (Jakarta; Yayasan Kelopak-Magna Scrip, 2005), hlm. 51.

⁴⁴Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 334.

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.

Huberman, analisis terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, diantaranya :

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis dilapangan. Reduksi data berlangsung terus-menerus selama proyek yang berorientasi penelitian kualitatif berlangsung. Selama pengumpulan data berlangsung, terjadilah tahapan reduksi selanjutnya (membuat ringkasan, mengkode, menelusur tema, membuat gugus, partisi, dan membuat memo). Reduksi data/transomasi ini berlanjut terus sesudah penelitian lapangan, hingga laporan hasil akhir lengkap tersusun.⁴⁵ Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema polanya.⁴⁶

2. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah data direduksi maka langkah selanjutnya yaitu menyajikan data-data. Penyajian data dalam penelitian ini berbentuk teks naratif. Miles & Huberman membatasi suatu penyajian sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi potensi adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Mereka meyakini bahwa penyajian-penyajian yang lebih baik merupakan suatu cara yang utama bagi analisis kualitatif yang valid, yang meliputi: berbagai jenis marik, grafik, jaringan dan bagan.⁴⁷

3. *Conclution/verification* (Kesimpulan dan verifikasi)

Tahap yang terakhir adalah verifikasi dan penarikan kesimpulan, yaitu tahap untuk memberikan jawaban atas permasalahan-permasalahan yang ada pada penelitian sehingga didalam kesimpulan harus memuat kejelasan terhadap

⁴⁵ Farida Nugrahani, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Solo: Cakra Books, 2014), hlm. 175.

⁴⁶ Lexy J Moloeng, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakara, 2002), hlm. 247.

⁴⁷ Miles dan Huberman, *Analisis Data Kualitatif*, (Jakarta: Universitas Indonesia Press, 1992), hlm. 19.

hasil penelitian sesuai dengan data dan informasi yang sesuai dengan fakta pada lapangan.⁴⁸

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penyajian data dan informasi yang ada pada penelitian kualitatif berbentuk narasi yang memuat uraian singkat mengenai hasil temuan yang ada pada lokasi penelitian, dan dokumen yang bertujuan untuk menguatkan bahwa penelitian benar adanya dan dilakukan dengan sungguh-sungguh. Penyajian materi yang sederhana serta mudah dipahami tentu akan memudahkan setiap pembaca untuk memahami permasalahan yang dikaji serta pengambilan solusi yang tepat dari permasalahan yang dihadapi.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Saifudin Al-Jufri Al-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.



⁴⁸ Jogyanto Hartono, *Metoda Pengumpulan Dan Teknik Analisis Data* (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2018), hlm. 49.



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 V PENUTUP

A Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah penulis paparkan pada bab-bab sebelumnya, dapat diambil kesimpulan mengenai *gaming disorder* perspektif hadis dan ilmu psikologi adalah sebagai berikut :

1. Status dan pemahaman hadis tentang menjaga nikmat sehat dan waktu lapang yang terdapat pada hadis riwayat Bukhari nomor 6412 berstatus shahih, serta meninggalkan sesuatu yang tidak bermanfaat pada Tirmidzi nomor 2317 dapat disimpulkan bahwa hadis tentang “meninggalkan sesuatu yang tidak bermanfaat” berstatus Hasan, karenanya masih terdapat sisi kedha’ifan secara isnad dalam salah satu thabaqat, tetapi hadis ini bisa naik statusnya menjadi hadis *Shahih li ghairihi* dengan dibuktikan ada *syawahid* dan *mutabi’* dari jalur hadis riwayat yang lain, seperti dari riwayat Ibnu Majah, Imam Malik, dan Imam Ahmad.
2. Melihat dari perspektif hadis Nabi SAW., fenomena bermain *game online* secara berlebihan bertolak-belakang dengan kandungan dan makna hadis yang berkenaan dengan permainan maupun mensyukuri nikmat sehat dan waktu lapang. Permainan pada umumnya diperbolehkan namun dengan mengikuti syarat-syarat *syar’i* berdasarkan dalil-dalil yang ada. Permainan yang membahayakan fisik dan psikis seperti permainan yang melibatkan unsur senjata tajam, terdapat unsur judi atau mengundi nasib, bahkan dalam konteks modern saat ini, berlarut-larut dengan *game online* jelas harus dihindari bahkan diharamkan karena terdapat lebih banyak *mudharat* dibandingkan manfaat untuk diri sendiri dan orang 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.

B Saran-saran

1. Analisis pada hadis di atas mengajarkan kepada kita untuk bersyukur kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunia yang telah diberikan kepada kita dan hadis ini juga mengingatkan kepada kita untuk senantiasa menghargai nikmat sehat dan waktu luang melalui kegiatan-kegiatan positif.
2. Hasil penelitian skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, terutama pada kelengkapan data yang penulis hadirkan. Untuk kedepannya, penulis berharap agar penelitian kedepan lebih memerhatikan fenomena terkini yang di dukung dengan data-data yang relevan. Terakhir, penulis berharap semoga di dalamnya dapat memberikan pelajaran kepada kita semua, juga adanya saran dan masukan yang membangun untuk penelitian kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anir, Farid. “Jiwa dan Qalbu dalam Hadis”, Shahih: *Jurnal Ilmu Kewahyuan* Vol. 6 No. 1, Tahun 2023
- Augustina Lebho, Maria. “Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesenian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja”, *Jurnal Kesehatan dan Ilmu Perilaku Manusia* Vol. 2 No. 2 Tahun 2020
- Asbar. Diong Liong ,Budiyanto, “*Konsep Kesehatan Dalam Al-Qur’an dan Hadis*” Al-Bayan: Jurnal Ilmu Al Qur’an dan Hadist, Vol. 3, No. 2, 2020
- Al-Ghazali, Abu Hamid, “*Ihya’ ulum al-Din*”, Beirut: Dar al-Ma’rifah
- ALODOKTER, “*Kecanduan*”<https://www.halodoc.com/kesehatan/kecanduan> diakses pada 5 Desember 2022
- al-Tahhan. Mahmud “*Taysir Mushthalah al-Hadis*”.Beirut : Dar al-Tsaqafah al-Islamiyah.
- An-Nawawi, Yahya bin Syarf. 1392 H. *Al-Minhaj Syarh Shahih Muslim*. Beirut : Dar al-Ihya’ At-Turats.
- asy-Syuyuthi, Jalaluddin. 2003. *Fath al-Kabir fi Dhamm az-Ziyadah ila al-Jami’ ash-Shaghir*. Beirut : Dar al-Fikr. Dalam CD Software Maktabah Syamilah.
- As-Syarqawi, “*Nahwa Ilm an-Nafsi al-Islami*”. Mesir: Iskandaria al-Haiâh al-Misriyah al- Ammah lil Kitab,1979
- Aswar. Saefudin “*Metode Penelitian*”, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, Cet. 3, 2001
- Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa, *KBBI Daring Edisi V* 2016, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> diakses 5 Desember 2022.
- Dalam Ilmu Hadis *Kutub al-Sittah* adalah istilah yang digunakan untuk menyebutkan enam kitab hadis, yang terdiri dari : *Shahih al-Bukhari, Shahih Muslim, Sunan Abi Dawud, Sunan al-Turmudzi, Sunan al-Nasa’iy* dan *Sunan Ibni Majah*. Sedangkan *Kutub al-Tis’ah* adalah istilah yang digunakan untuk menyebutkan enam kitab hadis, yang terdiri dari : *Shahih al-Bukhari, Shahih Muslim, Sunan Abi Dawud, Sunan al-Turmudzi, Sunan al-Nasa’iy* dan *Sunan Ibni Majah, al-*

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

Muwatta Imam Malik, Musnad Imam Ahmad dan Sunan al-Darimi. Lihat AJ. Wensinck, *Miftah Kunuz al-Sunnah*, Ed. Mohd. Fu'ad Abd. al-Baqi', (Kairo : Maktabah Dar al-Salam, 2008).

Darussamin. Zikri “*Kuliah Ilmu Hadis*”. Yogyakarta: Kalimedia, 2020.

Dawam Rahardjo, Muhammad. 1996. *Ensiklopedia al-Qur'an: Tafsir Sosial Berdasarkan Konsep-Konsep Kunci*. Jakarta: Paramadina.

Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*.

Departemen Pendidikan Nasional, 2007. *Psikologi*. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Depdikbud, “*Kamus Besar Bahasa Indonesia*”, Jakarta: Balai Pustaka, Cet. III, 1994

Fatimah, “*Pengaruh Kesehatan Mental Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMP Piri Jati Agung*” Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019.

Fiantika, Feny Rita. 2022. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.

Hakim. Siti Nurina “*Dampak Kecanduan Internet (Internet Addiction) Pada Remaja*, Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2017.

Hartono, 2010. *Analisis Item Instrumen: Analisis Tes hasil Belajar dan Instrumen Penelitian*. Pekanbaru: Zanafa Publishing.

Hartono, Jogiyanto. 2018. *Metoda Pengumpulan Dan Teknik Analisis Data*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

<https://amp.suara.com/health/2021/08/02/153322/dokter-zaidul-akbar-singgung-motto-mens-sana-in-corpore-sano-disebut-keliru-total>

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/>

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/perspektif/>

<https://kumparan.com/pengertian-dan-istilah/arti-perspektif-secara-umum-menurut-para-ahli-dan-jenis-jenisnya-20m2fahK8XC/full/>

<https://rumaysho.com/2322-meninggalkan-hal-yang-tidak-bermanfaat.html>

<https://whatsthebigdata-com.translate.goog/number-of-gamers/?/>

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

<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20240422232628-213-1089213/pemain-game-online-era-lebaran-meroket-lampau-peningkatan-netizen/amp/>

<https://www.halodoc.com/artikel/kapan-kecanduan-game-online-jadi-masalah-kesehatan-mental>

<https://www.halodoc.com/artikel/kenalan-dengan-gaming-disorder-yang-siap-mengincar>

<https://www.siloamhospitals.com/informasi-siloam/artikel/ciri-ciri-kecanduan-gadget-dan-cara-mengatasi>

<https://databok.katadata.co.id/datapublish/2022/08/17/10/negara-dengan-pemain-video-game-terbanyak-ri-peringkat-berapa?/>

<https://muslim.or.id/444-meninggalkan-perkara-tidak-bermanfaat-1.html>

<https://uin-malang.ac.id/r/151001/penyakit-hati-dan-cara-pengobatannya.html/>

Huberman, Miles. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.

Ibnu Qayyim Al-Jauziyah, 2018. *Thibbul Qulub* Terj. Fib Bawaan Arif Topan. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar.

Ichsan Nawawi, Muhammad. “Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/I Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar”, *Jurnal Publikasi Teknik Informatika* Vol. 3 No. 1 Tahun 2021

Idrus, Muhammad. 2009. *Metode Penelitian Ilmu Sosial Kualitatif dan Kuantitatif*, Edisi Ke-2. Jakarta: Erlangga.

Jaludin, 2003. *Psikologi Agama*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Jiandi, Rio Sayang. “Analisis Aspek Ekonomi dan Sosial Kota Pekanbaru Sebagai Kota Layak Huni”, *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Riau*, Vol. 4 No. 2, Tahun 2021

Kamaruddin, Ilham. “Dampak Penggunaan Gadget pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah”, *Jurnal On Education*, Vol. 6 No. 1 Tahun 2023.

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.

- Kamus Besar Bahasa Indonesia Online, kbbi.web.id diakses pada hari Ahad, 4 Desember 2022, pukul 20.39 WIB.
- Kementerian Agama RI. 2017. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Jakarta Timur: Ummul Qura.
- Khairul Nuzuli, Ahmad. "Gangguan Komunikasi Pada Mahasiswa Pecandu Game Online Mobile Legend", *Jurnal PIKMA*, Vol. 5 No. 2, Tahun 2023.
- Khotyah, Maryatul. "Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja dan Penanganannya Dalam Konseling Islam", *Counseling Asy-Syamil : Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Islam*, Vol. 3 No. 1, Tahun 2023.
- Latif. Umar "Al-Qur'an Sebagai Sumber Rahmat dan Obat Penawar (Syifa') Bagi Manusia", *Jurnal Al-Bayan*, Vol. 21, No. 30, Juli-Desember 2014.
- Lebho. Maria Agustina "Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesenian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja". Vol.2 No.2 September 2020.
- Lestari. Merita Ayu "Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja, Studi di Sekolah Menengah Pertama Sawunggaling Jombang kelas 2)" Skripsi, Program Studi S1 Ilmu Keperawatan (Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang, 2018.
- Long Akbar, Diong. "Konsep Kesehatan Dalam Al-Qur'an dan Hadis" *Al-Bayan: Jurnal Ilmu al-Quran dan Hadist* Vol. 3 No. 2 tahun 2020.
- Marbun, Kiki Sapmala. "Kesalahan Berbahasa pada Penulisan Media Luar Ruang di Barus Tapanuli Tengah", Vol. 1 No. 2, Tahun 2022
- Moloeng, Lexy J. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakara.
- Mujahidin, Endin. "Konsep Manajemen Waktu dalam Perspektif Pendidikan Islam", *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 11 No. 1, Tahun 2022.
- Mustafa. Sahidi "Konsep Jiwa dalam Al-Qur'an", *Tasfiah: Jurnal Pemikiran Islam*, Vol. 2, No. 1, Februari, 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Mustaqim, Abdul. 2016. *Ilmu Ma'anil Hadis : Paradigma Interkoneksi Berbagai Teori dan Metode Memahami Hadis Nabi*. Yogyakarta: Idea Press Yogyakarta.
- Najati. Muhammad Ustman “*Al-Dirasat al-Nafsaniyah ‘Inda al-Ulama’ al-Muslimin*”, Kairo, Dar al-Syuruq, 1993
- Nawawi. M. Ichsan “*Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/I Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar*”.
- Norlita, Wiwik. “Ketajaman Penglihatan Berdasarkan Intensitas Bermain Game pada Anak Sekolah Dasar Kelas 5 dan 6 di SD Al-Rasyid Pekanbaru”, *Photon: Jurnal Sains dan Kesehatan*, Vol. 10 No. 2 Tahun 2020
- Nugrahani, Farida. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*. Solo: Cakra Books.
- Pratiwi. Pradipta Christy dkk, “*Perilaku Adiksi Game Online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial Pada Remaja di Surakarta*” Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret, 2012.
- Purwakania Hasan. Aliah B. “*Pengantar Psikologi Kesehatan Islami*” Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2008.
- Rahardjo. M. Dawam “*Ensiklopedia al-Qur’an: Tafsir Sosial Berdasarkan Konsep-Konsep Kunci*”, (Jakarta: Paramadina, 1996).
- Radhiani Fitri, Ahyani. 2016. *Psikologi Adiktif*. Pekanbaru: Al-Mujtahadah Press.
- Saputra. Feri Agung dkk, “*Kesehatan Mental dan Koping Strategi di Kudangan, Kecamatan Delang, Kabupaten Lamandau Kalimantan Tengah: Suatu Studi Sosiodemografi*”. Vol. 2 No. 1, 2018.
- Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*”, Bandung: Penerbit Alfabeta, 2015.
- Shaimi, “*Gangguan Jiwa Dalam Perspektif Kesehatan Mental Islam*”, *Jurnal Risalah*, Vol. 26, No.4, Desember 2015.
- Sharno dan Retnoningsih, “*Kamus Besar Bahasa Indonesia*”. Semarang: Widya Karya.

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.

- Sumarno, “Wawasan Al-Qur’an Tentang Kesehatan”, *An-Naba: Jurnal of Islamic Education*, Vol. 8 No. 2, Tahun 2022.
- Wensinck, A.J. 1936. *Mu’jam al-Mufahras li Alfazh al-Hadits an-Nabawi*. Leiden : Library of Birbill.
- Widodo, 2005. *Cerdik Menyusun Proposal Penelitian*. Jakarta: Yayasan Kelopak-Magna Scrip.
- Wiguna. Ganda Yogi “*Coping Pada Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online*”. Vol. 5 No. 2, 2018
- Yasmin. Zahra dkk, “*Indeks Kesehatan Mental Menurut Rasulullah Saw: Studi Takhrij dan Syarah Hadis dengan Pendekatan Psikologis*”. Vol. 8, 2022.
- Yuhani’ah, Rohmi. “Psikologi Agama Dalam Pembentukan Jiwa Agama Remaja”, *Jurnal Kajian Pendidikan Islam UIN Raden Intan Lampung*, Vol. 1 No. 1 Tahun 2022.
- Zulfatmi, “Al-Nafs Dalam Al-Quran (Analisis Terma al-Nafs sebagai Dimensi Psikis Manusia)”, *Jurnal MUDARRISUNA* Vol. 10 No. 2 tahun 2020.

