

DAMPAK NEGATIF GAME ONLINE TERHADAP PELAKSANAAN IBADAH SHALAT REMAJA DI NAGARI ALAHAN PANJANG KECAMATAN LEMBAH GUMANTI KABUPATEN SOLOK

Rahmida Fitri & Indah Muliati

Universitas Negeri Padang

rahmidafitri12@gmail.com ; indahmuliati1979@gmail.com

Abstract

Online games is a game that is played with the supported of an internet network. Along with the development of increasingly sophisticated technology, this online game will have a bad impact for an individual if he can't manage the time while playing the game. At this time, online Indonesian people, including teenagers. Online games at this time have become a necessity that cannot be abandoned by many people starting from children, teenagers and even adults but at this time the most enthusiasts of online game are among teenagers. This study aims to determine the impact of online games on the implementation of prayer worship, to determine the factors that cause the negative impact of online games and to determine the efforts to overcome the impact of online games on the implementation of youth prayers in Nagari Alahan Panjang. This study uses a qualitative method with the type of research that is descriptive. Sources of data were taken from fifteen informants through in-depth interviews who had been selected using the purposive sampling technique, the informants consisted of ten teenagers ranging in age from 12-18 years and five parents of teenagers playing online games. The result of this study indicate that negative impacts. In addition to the positive impact, it turns out that is online game also has negative impact namely: 1) Causing addiction, 2) Procrastinating prayers times, neglecting and even leaving the implementation of prayer, 3) Laziness to pray, 4) Waste of time and material, 5) Words that are not polite, 6) Rebbiting parents, 7) Irritability, 8) Can interfere with health. The result of this study can be used as information for researchers in examining this problem in a more in-depth context.

Keywords : *Impact, Online Games, Prayers*

Abstrak : Game online merupakan sebuah permainan yang di mainkan dengan adanya bantuan dari jaringan internet. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, maka permainan game online ini akan banyak memberikan dampak yang tidak baik bagi seorang individu apabila tidak bisa mengontrol waktu pada saat bermain game. Permainan game online pada saat ini menjadi sebuah kebutuhan yang sulit untuk ditinggalkan oleh banyak orang mulai dari anak-anak, remaja bahkan orang dewasa namun pada saat ini yang menjadi peminat game online terbanyak adalah kalangan remaja. Sebagian remaja akan memilih permainan ini sebagai penghibur diri ketika merasa lelah dengan aktivitas sehari-hari, dari permainan game online tersebut remaja sering

menunda-nunda, melalaikan bahkan meninggalkan ibadah shalat. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak game online terhadap pelaksanaan ibadah shalat, untuk mengetahui faktor penyebab timbulnya dampak negatif game online dan untuk mengetahui upaya penanggulangan dampak game online terhadap pelaksanaan ibadah shalat remaja di Nagari Alahan Panjang. Penelitian ini menggunakan metode Kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Sumber data diambil dari lima belas orang informan melalui wawancara mendalam yang telah dipilih dengan menggunakan teknik Purposive Sampling, informan tersebut terdiri dari sepuluh orang remaja yang berumur mulai dari 12-18 tahun dan lima orang orang tua dari remaja yang bermain game online. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan game online banyak memiliki dampak negatif terhadap remaja, diantara dampak negatifnya yaitu : 1) Menyebabkan ketagihan, 2) Menunda-nunda waktu shalat, melalaikan bahkan meninggalkan pelaksanaan ibadah shalat, 3) Rasa malas untuk mengerjakan shalat, 4) Boros dari segi waktu dan materil, 5) Berkata-kata yang tidak sopan, 6) Membantah orang tua, 7) Mudah marah, 8) Dapat mengganggu kesehatan. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi awal bagi peneliti dalam mengkaji permasalahan ini dalam konteks yang lebih mendalam.

Kata Kunci: Dampak, Game Online, Ibadah Shalat

PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini perkembangan di bidang komunikasi berkembang dengan sangat pesat dan canggih, segala sesuatu yang diinginkan akan sangat mudah untuk diraih. Pada zaman sekarang alat komunikasi berupa handphone sangat mudah untuk didapatkan dengan berbagai merk dan kualitas yang terbaik serta dengan harga yang bisa dijangkau oleh pengguna. Perkembangan teknologi dan informasi akan semakin berkembang seiring dengan berjalannya waktu, bahkan pemakaian media internet yang lama kelamaan akan semakin meningkat. Apalagi ditunjang dengan adanya media berupa handphone. Perkembangan teknologi tersebut tidak hanya terjadi di kota-kota besar saja, namun semakin lama akan menyebar di daerah-daerah kecil tidak terkecuali di wilayah pedesaan. Hal ini tidak terlepas dari adanya jaringan internet, dengan adanya jaringan internet maka seseorang akan mudah untuk berkomunikasi dengan orang lain walaupun dengan jarak yang begitu jauh (Andang Ismail, 2016).

Pada saat ini seorang individu akan di pengaruhi oleh perkembangan teknologi yang berkembang dengan pesat (Dewi Salma, 2013). Salah satu bukti dari perkembangan teknologi pada saat sekarang ini adalah semakin berkembangnya jaringan *internet*. Jaringan *Internet* merupakan salah satu bentuk dari kemajuan teknologi yang di hasilkan dari pengetahuan manusia. Salah satu bukti dari perkembangan internet adalah munculnya aplikasi *game online*, yaitu sebuah aktivitas yang dimainkan oleh seseorang secara online. Artinya permainan yang mempunyai serangkaian aturan tertentu sehingga akan ada yang

kalah dan menang, biasanya pada permainan game tidak ada unsur serius melainkan hanya sebagai hiburan bagi pemainnya (Wilis Kaswidjanti, 2011).

Beberapa tahun terakhir ini game online menjadi sebuah permainan yang paling banyak diminati di kalangan masyarakat khususnya remaja. *Game online* akan semakin berkembang dan mendunia di berbagai penjuru dunia tidak terkecuali di daerah pedesaan. Bermain merupakan semua kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dengan tujuan agar mendapatkan kesenangan diri sendiri tanpa mempertimbangkan dampak akhir yang akan ditimbulkannya. Bermain juga diartikan sebagai suatu kegiatan yang tidak memiliki aturan kecuali pemain itu sendiri yang menetapkannya dan hasil akhir dari bermain tersebut adalah kemenangan (Hurlock, 1995:320).

Game adalah permainan yang banyak diakses oleh para peminat game dalam waktu yang bersamaan melalui sebuah jaringan internet secara online. (Kim, dkk dalam Azis, 2011:13). Game online tidak akan berdampak buruk terhadap kehidupan seorang individu jika tidak dimainkan secara berlebihan. Di zaman sekarang pemain akan menghabiskan waktu dengan bermain game yang dapat dimainkan kapanpun dan dimana saja. Bermain game online menjadi salah satu kebutuhan dasar bagi seorang manusia, karena dengan bermain dapat menghilangkan rasa jenuh dan rasa penat setelah melakukan aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh seorang individu. Oleh karena itu, setiap manusia akan memiliki kemauan yang sama dalam bermain *game online*. *Game online* dapat di akses dengan menggunakan jaringan internet kemudian dimainkan oleh dua orang atau lebih sehingga akan saling berkomunikasi antar sesama pemain dalam sebuah ruangan yang sama (Alif Harsan, 2011:1).

Game online merupakan permainan yang pada saat ini diminati oleh penggemarnya mulai dari anak-anak, remaja bahkan orang dewasa. *Game online* menyebabkan para pemainnya lupa waktu, hal ini disebabkan karena pemain game akan menjadikan *game online* sebagai sebuah aktivitas yang menyenangkan sehingga dapat menghilangkan penat, game online juga dapat menyebabkan seseorang menjadi candu sehingga akan membuat penggemar game online akan banyak menghabiskan waktu ketika bermain game bahkan pemainnya tidak ingin diganggu oleh orang lain karena dapat menyebabkan tingkat kefokusannya menjadi berkurang. Terdapat beberapa kasus pemain game akan candu sehingga banyak waktu yang terbuang hanya untuk dapat memenangkan sebuah permainan sehingga akan menyebabkan pemain akan sering lupa makan, mandi, menunda waktu shalat bahkan tidak mengerjakan sama sekali bahkan para remaja yang masih duduk dibangku

sekolah yang melupakan kewajibannya sebagai seorang pelajar sehingga akan lalai untuk mengerjakan tugas-tugas yang sudah diberikan oleh guru hanya agar dapat bermain game online. Seseorang yang telah candu dengan sebuah permainan maka yang ada dipikiran mereka hanya game dan memikirkan strategi agar dapat memenangkan game yang dimainkannya. Saat sekarang ini banyak orang tua yang merasa tidak nyaman jika remaja terlalu aktif dalam sebuah permainan game online (Alif Harsan, 2011:1).

Pada saat ini remaja menjadi peminat paling banyak dalam permainan *game online*, masa remaja ialah masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Masa remaja juga sering di katakan sebagai masa transformasi berupa perubahan tingkah laku, postur tubuh, emosi, keinginan, pola perilaku serta masalah-masalah lainnya . (Djamaluddin Ancok & Fuad Nashori Suroso, 2011:71). Oleh karena itu banyak penyebab yang akan menyebabkan permainan game online ini akan berdampak aktivitas keseharian seseorang yang diakibatkan karena banyaknya waktu yang dihabiskan pada saat bermain game online sehingga akan melalaikan seseorang dalam hal kewajibannya sebagai seorang manusia pada saat melaksanakan ibadah shalat

Ibadah shalat adalah sebuah sarana ibadah yang bertujuan untuk meraih ridho Allah Swt, dimana shalat menjadi salah satu kewajiban yang sangat penting dalam islam. Pelaksanaan Shalat juga memiliki arti yang sangat penting serta kedudukan yang tertinggi jika dibandingkan dengan ibadah-ibadah lainnya (Shalil bin Ghanim as-Sadlan, 2006:30).

Berdiri kokoh atau tidaknya agama seseorang itu tergantung pada shalat serta bagaimana seseorang tersebut dalam mengamalkan ibadah shalatnya, dengan menegakkan shalat maka akan memperoleh rahmat-Nya serta shalat merupakan sebuah kunci untuk semakin mendekat pada pintu surga (Rubino, 2008:199-200). Shalat juga sebagai pembeda antara umat muslim dan non muslim sebagaimana sabda Rasulullah Saw yang membedakan antara orang kafir (non muslim) dengan orang islam terdapat dalam shalatnya (Deden Suparman, 2015:48).

Dari penjelasan di atas, maka dapat di simpulkan bahwa *game online* sebenarnya secara tidak langsung berdampak pada ibadah shalat seseorang melainkan ada faktor lain yang menjadi penyebab seorang individu banyak menghabiskan waktu pada saat bermain game sehingga dapat berdampak langsung pada pelaksanaan ibadah shalat seseorang. Semakin tinggi intensitas pada permainan *game online* maka akan besar kemungkinan menyebabkan masalah baru pada remaja dalam ibadah shalat. Namun jika remaja tersebut

mampu mengatur dan mengelola waktu dengan baik maka pengaruh tersebut akan kecil kemungkinan untuk terjadi.

Di Sumatera Barat terdapat sebuah daerah yang membuat peneliti tertarik untuk mengkaji lebih mendalam tentang judul diatas yaitu Dampak *Game Online* Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Remaja di Nagari Alahan Panjang, Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok, lebih tepatnya di daerah Jorong Bukit Cangang. Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan yaitu pada remaja yang ada di nagari tersebut, penulis menemukan remaja yang menginstal aplikasi game online di layanan *Google Playstore* dengan mudah bahkan pada zaman sekarang ini kebanyakan dari remaja telah mempunyai merk handphone dengan berbagai tipe yang canggih. Maka hal inilah yang membuat remaja terlalu menyibukkan diri dengan bermain *game online* sehingga lupa waktu, emosi tidak stabil, kesehatan terganggu, merasa acuh tak acuh ketika adzan berkumandang, tidak fokus dan menunda waktu shalat. Dalam penelitian ini peneliti akan memfokuskan pada pelaksanaan ibadah shalat remaja di nagari Alahan Panjang.

METODE

Jenis Penelitian

Pendekatan dalam penelitian yang penulis lakukan merupakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif (*descriptive research*) yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan kejadian/peristiwa yang ditemukan dilapangan dengan menggunakan kata-kata, gambaran-gambaran dan pada umumnya tidak dalam bentuk angka-angka (Sudaryono, 2016).

Waktu dan Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni s/d Juli 2022 di Nagari Alahan Panjang, Kecamatan Lembah Gumanti, Kab. Solok Provinsi Sumatera Barat dengan subjek penelitian remaja yang berumur 12-18 tahun serta orang tua remaja.

Sumber Data, Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Informan pada penelitian ini adalah Remaja dan orang tua yang berada di Nagari Alahan Panjang, Kecamatan Lembah Gumanti, Kabupaten Solok yang akan memberikan informasi terkait penelitian yang penulis lakukan.

Instrumen pada penelitian ini adalah peneliti sendiri yang berperan langsung untuk mendapatkan informasi dalam penelitian yang sedang peneliti lakukan. Peneliti akan terjun langsung ke lapangan untuk dapat berinteraksi langsung dengan informan yang telah penulis tetapkan sebelumnya.

Teknik pengumpulan data yang akan peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara dan dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Data yang penulis dapatkan di lapangan pada saat mengumpulkan data dengan informan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi adalah data deskripsi mengenai sudut pandang, pengetahuan, pengalaman dan aspek lainnya untuk disajikan serta dianalisis sehingga data yang didapatkan tersebut memiliki makna. Teknik analisis data yang penulis lakukan pada penelitian kualitatif memiliki tiga tahapan yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*Display data*) dan penarikan kesimpulan (*verifikasi*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak *Game Online* Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Remaja Di Nagari Alahan Panjang Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok.

1. Dampak Negatif Game Online terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Remaja

Menurut KBBI dampak adalah sebuah benturan, yang akan mendatangkan dampak positif maupun dampak negatif yang akan timbul dari orang atau benda yang akan membentuk sikap, kepercayaan atau kelakuan seseorang (Suharno & Retnoningsih, 2008)

Perkembangan teknologi yang semakin canggih menjadi salah satu bukti berkembangnya jaringan internet dengan berbagai macam penawaran berupa aplikasi-aplikasi game online yang banyak menarik perhatian penggunanya sehingga pemain akan terhibur dengan berbagai penawaran aplikasi game yang tersedia. Hal ini akan menyebabkan munculnya akibat-akibat yang akan berdampak pada aktivitas keseharian manusia tidak terkecuali pada remaja. Permainan game online akan memberikan dampak negatif bagi individu apabila tidak pandai mengendalikan diri pada saat memainkan permainan tersebut.

Dampak permainan game online lebih banyak memberikan dampak negatif bagi remaja terhadap pelaksanaan ibadah shalat, dampak negatifnya antara lain: dapat melalaikan shalat, menunda-nunda waktu shalat, mengerjakan shalat hanya ketika ingat bahkan remaja juga sering meninggalkan shalat dengan alasan permainan game online yang seru membuat remaja akan lupa waktu sehingga akan melalaikan kegiatan yang sudah menjadi kewajiban sehari-hari.

2. Faktor-faktor penyebab timbulnya Dampak Negatif *Game Online* Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Remaja

Terdapat dua faktor yang menyebabkan timbulnya dampak negatif game online yaitu:

a. Faktor dari orang tua

Kesibukan yang dilakukan oleh orang tua pada saat bekerja akan menyebabkan berkurangnya waktu bersama dengan remaja pada saat berada di rumah, orang tua yang terlalu memberikan kebebasan terhadap remaja sehingga mereka akan merasa bebas untuk melakukan hal-hal yang diinginkannya misalnya akan mengganggu shalat remaja apabila orang tua tidak mengawasi dan membatasi waktu ketika mereka dalam bermain game online. Selain itu, orang tua akan memberikan fasilitas lengkap berupa handphone dengan model terbaru yang mendukung remaja untuk semakin banyak menghabiskan waktu dengan permainan game online sehingga akan menyebabkan pelaksanaan shalatnya menjadi terganggu.

b. Faktor dari remaja.

Faktor lingkungan sangat berdampak terhadap sikap dan perilaku seorang remaja yang mudah terpengaruh dengan pergaulan teman bermainnya yang tidak melaksanakan shalat karena asik dengan bermain game online, maka remaja tersebut akan mencontoh apa saja yang dilakukan oleh temannya sehingga hal ini akan menyebabkan timbulnya rasa malas dalam dirinya untuk ikut-ikutan meninggalkan shalat yang disebabkan karena permainan game online yang seru lebih menarik perhatian remaja daripada untuk melaksanakan shalat.

Selain itu, faktor yang menjadi penyebab timbulnya dampak negatif game online ialah kurangnya perhatian remaja terhadap wajibnya ibadah shalat. kurangnya pemahaman remaja tentang wajibnya ibadah shalat menyebabkan mereka akan mudah untuk meninggalkan shalat apalagi perhatian mereka lebih terfokus pada permainan game online yang menyebabkan mereka lupa waktu sehingga akan melalaikan, menunda-nunda bahkan meninggalkan pelaksanaan ibadah shalat.

3. Upaya Penanggulangan Dampak Game Online terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Remaja.

Agar permainan game online ini tidak semakin berdampak pada pelaksanaan ibadah shalat remaja, maka hal yang perlu menjadi perhatian orangtua ialah memberikan batasan waktu ketika bermain game. Dengan adanya batasan waktu bermain maka remaja akan memiliki waktu untuk mengerjakan shalat bahkan aktivitas lain seperti belajar, membantu pekerjaan orang tua. Orang tua harus membuat kesepakatan dengan remaja apabila ingin bermain game online maka harus menyelesaikan semua kewajiban mereka seperti menyelesaikan PR, membantu orang tua serta mengerjakan shalat pada waktunya. Orang tua harus memiliki sifat tegas pada remaja agar tidak terlalu bebas pada saat bermain game online yang dapat mengganggu aktivitasnya sehari-hari.

Pembahasan Dampak *Game Online* terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Remaja di Nagari Alahan Panjang Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok.

1. Dampak *Game Online* terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Remaja

Permainan game online yang dimainkan secara berlebihan akan menyebabkan seorang remaja menjadi ketagihan sehingga akan berdampak pada kegiatan sehari-hari, jenis permainan yang menantang dan mengasikkan akan lebih menarik perhatian remaja untuk semakin tidak ingin mengakhiri game sehingga mereka akan banyak menghabiskan waktu berlama-lama hanya untuk sebuah permainan game hal inilah yang menyebabkan terganggunya aktivitas yang seharusnya mereka lakukan tepat pada waktunya.

Setelah banyaknya waktu yang terbuang akibat bermain game maka aktivitas sehari-hari akan menjadi terganggu sehingga akan berdampak pada pelaksanaan ibadah shalat seorang remaja, banyaknya waktu yang dihabiskan

akibat bermain game online menyebabkan remaja akan memulai untuk mencoba menunda-nunda waktu shalat, melalaikan shalat, yang pada akhirnya akan menunda-nunda waktu shalat bahkan saat sekarang ini banyak kita lihat dari remaja yang meninggalkan shalat hanya karena serunya permainan game online yang menyebabkan remaja menjadi ketagihan.

2. Faktor-faktor penyebab timbulnya Dampak Negatif *Game Online* Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Remaja

Terdapat 2 faktor yang menjadi penyebab timbulnya dampak negatif game online terhadap pelaksanaan ibadah shalat remaja, antara lain:

Orang tua menjadi tempat yang ternyaman bagi seorang anak dalam hal apapun sehingga maka dalam hal ini dibutuhkan komunikasi antara orang tua dan remaja, akibat dari sibuknya orang tua pada saat bekerja akan berdampak pada komunikasi yang kurang efektif sehingga akan menyebabkan remaja akan semakin bebas untuk melakukan hal-hal yang dikehendakinya. Hal tersebut juga disebabkan karena orang tua memberikan handphone dengan model terbaru pada remaja sehingga mereka akan bebas dalam mengunduh aplikasi game online yang diinginkannya, kesibukan orang tua yang menyebabkan mereka tidak bisa mengontrol aktivitas anak ketika bermain yang menyebabkan mereka menjadi kecanduan dengan permainan game.

3. Upaya Penanggulangan Dampak *Game Online* terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Remaja.

Orangtua sangat berperan penting serta memiliki tanggung jawab yang besar terhadap anaknya, agar anak tidak salah dalam melangkah. Orang tua harus mampu untuk menasehati dengan bahasa yang mudah dipahami, sehingga remaja tidak mudah untuk membantah atau menentang perkataannya. Hal tersebut dapat diatasi dengan cara memberikan batasan waktu bermain kepada anak, sehingga diharapkan agar anak dapat menjadi lebih disiplin dalam hal waktu. Orang tua harus mampu untuk bersikap tegas dalam mendidik dan membimbing anaknya agar nanti terjerumus pada hal dampak negatif game online. Selain itu orangtua harus membiasakan anak untuk tidur tepat waktu agar waktu istirahatnya dapat terpenuhi sehingga tidak mengganggu kesehatan remaja, Hal ini sangat perlu untuk

dilakukan oleh orangtua agar tingkat ketagihan anak dengan permainan game online dapat dibatasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan observasi, wawancara dan dokumentasi dalam penelitian ini, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Game online sangat berdampak terhadap pelaksanaan ibadah shalat remaja di Nagari Alahan Panjang, Kecamatan Lembah Gumanti, Kabupaten Solok, yang telah merubah perilaku remaja dari sebelumnya. Pada zaman sekaran Hp menjadi sebuah sarana komunikasi yang dibutuhkan oleh semua orang tidak terkecuali bagi remaja, akan tetapi semenjak berkembangnya permainan game online ini banyak membawa dampak yang tidak baik apabila game ini dilakukan secara terus-menerus tanpa adanya batasan waktu akan berdampak pada pelaksanaan ibadah shalat seorang remaja. Remaja yang terlalu lama bermain game online akan sering sering lupa waktu sehingga akan menyebabkan lalai shalat, menunda-nunda bahkan meninggalkan pelaksanaan ibadah shalat.
2. Faktor-faktor yang menjadi penyebab timbulnya dampak negatif game online terhadap pelaksanaan ibadah shalat remaja di Nagari Alahan Panjang terdapat 2 faktor yaitu : a) faktor dari remaja itu sendiri yang disebabkan karena lingkungan dan teman bergaulnya apapun yang dilakukan temannya maka juga akan diikuti olehnya, selain itu rasa malas yang ada dalam diri seorang remaja untuk melaksanakan shalat serta kurangnya perhatian remaja terhadap wajibnya pelaksanaan ibadah shalat. b) Faktor dari orangtua remaja yang sibuk dengan pekerjaan masing-masing sehingga akan menyebabkan remaja melakukan hal apa saja yang dikehendakinya, selain itu orangtua juga kurang mengawasi remaja dalam bermain game online sehingga akan banyak waktu yang dihabiskan ketika bermain game serta orangtua memberikan fasilitas yang lengkap kepada remaja dalam bentuk hp dan membelikan kouta internet, hal inilah yang menyebabkan seorang akan melakukan apapun yang mereka inginkan.
3. Upaya penanggulangan dampak game online terhadap pelaksanaan ibadah shalat remaja di Nagari Alahan Panjang yaitu orangtua harus membatasi waktu kepada remaja untuk bermain agar mereka tidak terlalu ketagihan dengan

permainan tersebut, selain itu orangtua juga harus memberikan perhatian dan pengawasan yang ekstra kepada remaja agar dapat memainkan game online sesuai dengan kebutuhan hal terpenting yang harus dilakukan orangtua yaitu membatasi pemberian uang saku agar remaja tidak bebas untuk membeli kouta internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Ancok, D., & Fuad, N.S. (2011). *Psikologi Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- As-Sadlan, S. D. (2006). *Fiqih Shalat Berjamaah*. Jakarta: Pustaka as-Sunnah.
- Elizabeth, H. (1995). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* Terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Harsan, A. (2011). Jago Bikin Game Online. Jakarta: Trans Media.
<https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/JPM/article/view/1894>
<https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/istek/article/view/188>
- Ismail, A. (2016). *Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media. 16.
- Kaswidjanti, W. (2011, February 3). Internet dan Game Online. Diambil dari <http://www.wilis.himatif.or.id/download/20GAME%20ONLINE.doc>.
- Prawiradilaga, D.S, dkk. (2013). *Mozaiik Teknologi Pendidikan Elearning*. Jakarta: Kencana Prenadema Group.
- Ragil, A. (2011). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. Skripsi. Fakultas Psikologi, Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Rubino. (2008). *Studi Korelasi tentang Pemahaman Pentingnya Ibadah Shalat dan Pengamalannya*. *Jurnal: Pendidikan Madrasah*, 3 (1), 199-200.
- Sudaryono. (2016). *Manajemen Pemasaran Teori dan Implementasi*. Yogyakarta: ANDI
- Suharno & Retnoningsih. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: Widya Karya.
- Suparman, D. (2015) *Pembelajaran Ibadah Shalat Dalam Perspektif Psikis dan Medis*. *Jurnal: ISTEK*, 9 (2), 48.