

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada masa kini teknologi mulai berkembang pesat. Adanya teknologi komunikasi yang sangat berkembang pada saat sekarang, adapun perkembangannya berawal dari komputer, laptop dan *smartphone*. Teknologi dapat membantu dan memudahkan seorang mengerjakan pekerjaan agar dapat selesai dengan lebih efektif dan efisien. Teknologi komunikasi menekankan aspek pencapaian target selama proses komunikasi yang memungkinkan adanya data dan informasi mencapai kriteria komunikasi yang lebih efektif¹.

Teknologi informasi dapat membedakan berbagai pola komunikasi manusia (*patterns of human communication*), yang merupakan inti dari hubungan interpersonal (*interpersonal relations*). Pertemuan tatap muka (*face to face*) mampu dilakukan dari tahap gambar ke gambar (*image to image*)².

Teknologi menjadi sangat mudah untuk dikomunikasikan dengan berbagai informasi tentang peristiwa yang terjadi. Kesenangan ini ditunjukkan dengan berbagai jenis media massa yang digunakan untuk menyebarkan informasi tersebut, membuat media cetak, media elektronik, atau dengan media yang kini ramai menyatu dengan banyak orang saat ini yaitu media sosial. Media sosial

¹ Abdul Wahab Noradilah, Muhamad Najmi, And Ismail Mohd Sani, 'Media Sosial Sebagai Medium Dakwah Masa Kini [Social Media As A Medium Dakwah Nowadays]', *International Social Science And Humanities Journal*, 2.1 (2019), H. 14–23.

² A. Marsal And F. Hidayati, 'Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Kinerja Pegawai Di Lingkungan Uin Suska Riau', *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 4.1 (2018), H. 91–98.

yang memungkinkan para penggunanya terlibat saling memberikan dan membuat konten seperti jaringan, *blog*, *wiki*, forum dan kehidupan³. Pada saat ini media sosial sudah merupakan gaya hidup pada kalangan orang banyak dari berbagai usia, dari anak usia dini, remaja sampai kalangan orang tua.

Data Departemen Komunikasi dan Informasi menunjukkan 95% orang Indonesia menggunakan internet untuk mengakses media sosial dan pengguna paling banyak adalah remaja usia 10-14 (remaja awal) tahun dan 15-20 tahun (remaja akhir)⁴.

Media sosial dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat, salah satunya adalah remaja yang merupakan pengguna tertinggi media sosial yaitu dengan persentase 75,50%. Masa remaja merupakan masa transisi dari kanak-kanak menuju dewasa dengan berbagai perubahan baik secara *biologis*, *kognitif* dan *sosioemosional*. Jika dilihat dari perubahan *sosioemosional* yang dialami remaja, yaitu lebih mementingkan teman sebayanya dan muncul permasalahan pada orang tuanya. Hal ini menyebabkan masa remaja relatif bergejolak dibandingkan dengan masa perkembangan lainnya. Hal tersebut menyebabkan masa remaja menjadi sangat penting untuk diperhatikan⁵.

Tahapan yang sangat penting dilalui oleh remaja yaitu ketika pada masa remaja tengah. Hal tersebut dikarenakan pada masa ini remaja berada pada tahap masa pencarian identitas diri, sangat membutuhkan peran teman sebaya, berada

³ A. Marsal And F. Hidayati, 'Pengaruh Penggunaan Media Sosial' H. 91–98.

⁴ Hardjito Muhammad Rifki, Adinda Putri Damai Yanti, Salsa Bella Rizky, Adlan Fauzi Lubis, "Edukasi Bahaya Media Sosial Pada Remaja Di Kelurahan Pondok Cabe Kota Tangerang Selatan," *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat Lppm Umj* 2714–6286 (2022): H. 1–6.

⁵ Rizki Aprilia, Aat Sriati, And Sri Hendrawati, 'Tingkat Kecanduan Media Sosial Pada Remaja', *Journal Of Nursing Care*, 3.1 (2020), H. 41–53.

dalam kondisi kebingungan karena belum mampu menentukan aktivitas yang bermanfaat serta memiliki keingintahuan yang tinggi terhadap berbagai hal yang belum diketahuinya. Pada penggunaan media sosial, remaja usia tengah cenderung menggunakannya untuk memenuhi keingintahuan terhadap berbagai hal yang terdapat di media sosial dan juga remaja menggunakan media sosial karena media sosial sedang menjadi trend di kalangan teman sebayanya⁶.

Kebanyakan dari remaja beranggapan bahwa semakin aktif dirinya di media sosial, maka mereka akan semakin dianggap keren dan gaul. Sedangkan, remaja yang tidak memiliki media sosial biasanya dianggap kurang gaul atau ketinggalan jaman. Padahal remaja sebagai salah satu pengguna media sosial masih belum mampu memilah aktivitas yang bermanfaat. Mereka juga cenderung mudah terpengaruh terhadap kehidupan sosial yang ada di media sosial, tanpa memikirkan dampak positif dan negatif yang ditimbulkan dari aktivitasnya⁷.

Sedangkan Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer yang biasa digunakan dengan internet dan sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel⁸. Banyaknya riset tentang kecanduan game online dilakukan dengan subjek remaja salah satunya pada masa usia-usia sekolah menengah⁹.

⁶ Rizki Aprilia And All, 'Tingkat Kecanduan Media Sosial Pada Remaja' H. 41–53.

⁷ Rizki Aprilia And All, 'Tingkat Kecanduan Media Sosial Pada Remaja' H. 41–53.

⁸ Mirwa Yudha Setyaningrum, 'Hubungan Antara Frekuensi Bermain Game Onile Dan Dukungan Orang Tua Dengan Prestasi Belajar Siswa Sd', Jurnal Psikologi, 2019, H. 1–18.

⁹ Maria Agustina Lebho And Others, Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Kesepian Dan Kebutuhan Berafiliasi Pada Remaja, Journal Of Health And Behavioral Science, 2020, H. 202-212.

Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan game online daripada orang dewasa. Masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru. Masa remaja juga lekat dengan *stereotype* periode bermasalah, yang memungkinkan percobaan terhadap hal baru tersebut berisiko menjadi perilaku bermasalah. Akibatnya, remaja yang kecanduan game online cenderung kurang tertarik terhadap kegiatan lain, merasa gelisah saat tidak dapat bermain game online, penurunan prestasi akademik, relasi sosial, dan Kesehatan¹⁰.

Sebuah studi menunjukkan bahwa kecanduan game online lebih sering terjadi pada remaja. Kecanduan game online yang dialami remaja akan sangat banyak menghabiskan waktunya. Remaja menghabiskan waktu saat bermain game lebih dari dua jam/hari, atau lebih dari 14 jam/minggu, bahkan 55 jam dalam seminggu atau rata-rata 20-25 jam dalam seminggu¹¹.

Penelitian yang dilakukan Jap, Tiatri, Jaya, dan Suteja mengungkapkan bahwa 10,15% remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan game online. Artinya, 1 dari 10 remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan game online. Fenomena kecanduan game online ini semakin meluas dan semakin memprihatinkan, terutama karena banyaknya remaja yang menjadi pecandu game online¹².

Ghuman dan Griffiths menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain game online yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap

¹⁰ Eryzal Novrialdy, 'Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya', Buletin Psikologi, 27.2 (2019), H. 148–158.

¹¹ Eryzal Novrialdy, 'Kecanduan Game Online' H. 148–158.

¹² Eryzal Novrialdy, 'Kecanduan Game Online' H. 148–158.

kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting. Bahaya utama yang ditimbulkan akibat kecanduan game online adalah investasi waktu ekstrem dalam bermain¹³.

Sebagaimana hadits Nabi SAW dibawah ini:

صحيح البخاري ٥٩٣٣: حَدَّثَنَا الْمَكِّيُّ بْنُ إِبْرَاهِيمَ أَخْبَرَنَا عَبْدُ اللَّهِ بْنُ سَعِيدٍ هُوَ ابْنُ أَبِي هِنْدٍ

عَنْ أَبِيهِ عَنْ ابْنِ عَبَّاسٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا قَالَ

قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ نِعْمَتَانِ مَغْبُونٌ فِيهِمَا كَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ الصِّحَّةُ وَالْفَرَاغُ

قَالَ عَبَّاسُ الْعَنْبَرِيُّ حَدَّثَنَا شَفْوَانُ بْنُ عَيْسَى عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ سَعِيدٍ بْنِ أَبِي هِنْدٍ عَنْ أَبِيهِ سَمِعْتُ

ابْنَ عَبَّاسٍ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مِثْلَهُ

Artinya:

Shahih Bukhari 5933: “Telah menceritakan kepada kami Al Makki bin Ibrahim telah mengabarkan kepada kami Abdullah bin Sa'id yaitu Ibnu Abu Hind dari Ayahnya dari Ibnu Abbas radliallahu 'anhuma dia berkata: Nabi shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda: "Dua kenikmatan yang sering dilupakan oleh kebanyakan manusia adalah kesehatan dan waktu luang." 'Abbas Al 'Anbari mengatakan: telah menceritakan kepada kami Shufwan bin Isa dari Abdullah bin Sa'id bin Abu Hind dari Ayahnya saya mendengar Ibnu Abbas dari Nabi shallallahu 'alaihi wa sallam seperti hadits di atas”.

¹³ Eryzal Novrialdy, 'Kecanduan Game Online' H. 148–158.

Berdasarkan hadits di atas, terdapat dua kenikmatan yang telah dikaruniakan Allah swt kepada hamba-Nya dan sering dilupakan oleh manusia yaitu nikmat sehat dan nikmat waktu luang. Sangatlah merugi seseorang ketika tidak mensyukuri atas apa yang telah Allah berikan kepadanya. Oleh karena itu, sepatutnyalah kita bersyukur kepada Allah SWT, karena masih diberi nikmat sehat dan waktu luang. Dari hadits ini kita dapat mengambil pelajaran untuk senantiasa menjaga kesehatan kita dan memanfaatkan waktu kita sehingga kita dapat melaksanakan perintah Allah dengan sebaik-baiknya, jangan sampai kita lalai dalam melaksanakannya.

Berbagai hal yang berkaitan dengan ibadah, Islam mengatur kehidupan seluruh ruang hidup orang muslim, diawali dari tata cara makan dan minum, keluar masuk kamar mandi, hingga urusan dalam mengelola negara, kebijakan pemerintah, kebijakan keuangan dan ekonomi, masalah transaksional dan hukum, juga menciptakan hubungan internasional yang harmonis di masa damai maupun di masa perang¹⁴. Pada intinya ibadah itu mendorong kesadaran bahwa manusia adalah makhluk Allah SWT yang diciptakannya menjadi hamba yang taat atau beribadah kepada-Nya, sebagaimana dijelaskan dalam firman Allah SWT:

﴿ وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ ﴿٥٦﴾ ﴾ (الذّٰرِيَّت/51: 56)

Artinya:

Tidaklah Aku menciptakan jin dan manusia kecuali untuk beribadah kepada-Ku.

(Az-Zariyat/51:56)

¹⁴ Ramadhan Syahmedi Siregar, 'Kebiasaan ('Adah) Dalam Perspektif Hukum Islam', *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 1.2 (2016), H. 257.

Ayat diatas dijelaskan dalam Tafsir al-Mishbah ibadah tidak sekedar ketundukan dan ketaatan, tetapi ibadah adalah ketaatan dan ketundukan yang mencapai pada puncaknya karena ada rasa dalam diri jiwa seseorang. Rasa tersebut adalah rasa keagungan dalam jiwa manusia dan kesadaran manusia terhadap Allah SWT. Hal tersebut dikatakan oleh Syeikh Muhammad Abduh. Dampak dari keyakinan kita kepada Allah adalah ibadah. Ibadah adalah suatu pengabdian. Pengabdian yang tertuju kepada yang tidak terjangkau arti hakikatnya dan kekuasaan yang tidak ada batasnya. Menurut penjelasan yang dikatakan oleh Thabathaba'i kehadiran di hadapan Allah rabbal alamin dan penghambaan kepada-Nya dengan kerendahan diri merupakan makna dari ibadah. Dan semua kebutuhan hanya kepada Tuhan sebagai pemilik kekayaan murni dan kemuliaan mutlak¹⁵.

Manusia telah diberikan aturan dari Allah SWT. untuk melakukan ibadah dan selalu taat kepada Allah. Petunjuk Allah tersebut dinamakan *al-Diin* atau *al-Millah* (Islam). Seperti apa yang telah diterangkan, bahwa ruang lingkup ibadah dibagi menjadi dua, yakni ibadah *mahdah* (khusus) ini sudah ditetapkan metodenya, waktu dan tempatnya, oleh syari'at yang berarti habluminallah atau yang berhubungan kepada Allah. Adapun bagian ibadah *mahdah*, missal melaksanakan shalat, berpuasa, membayar zakat, berhaji, dan yang lainnya. Kalau ibadah *ghairu mahdah* (umum) atau ibadah umum, ibadah ini sesuatu yang

¹⁵ M.Quraish Shihab, Tafsir Al-Mishbah Volume 13, (2016), H. 356.

berhubungan antara manusia dengan manusia lainnya atau manusia dengan alam yang bermakna ibadah¹⁶. sebagaimana di jelaskan dalam haditts Nabi SAW:

سنن ابن ماجه ٤٠٩٧: حَدَّثَنَا نَصْرُ بْنُ عَلِيٍّ الْجَهْضَمِيُّ حَدَّثَنَا عَبْدُ اللَّهِ بْنُ دَاوُدَ عَنْ عِمْرَانَ

بْنِ زَائِدَةَ عَنْ أَبِيهِ عَنْ أَبِي خَالِدٍ الْوَالِبِيِّ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ وَلَا أَعْلَمُهُ إِلَّا قَدْ رَفَعَهُ قَالَ

يَقُولُ اللَّهُ سُبْحَانَهُ يَا ابْنَ آدَمَ تَفَرَّغْ لِعِبَادَتِي أَمَلًا صَدْرَكَ غَنِيًّا وَأَسَدًا فَفَرَّكَ وَإِنْ لَمْ تَفْعَلْ مَلَأْتُ

صَدْرَكَ شُغْلًا وَلَمْ أُسَدِّ فَفَرَّكَ

Artinya:

Sunan Ibnu Majah 4097: Telah menceritakan kepada kami Nashr bin Ali Al Jahdlami telah menceritakan kepada kami Abdullah bin Daud dari Imran bin Zaidah dari Ayahnya dari Abu Khalid Al Walibi dari Abu Hurairah dia berkata - Saya tidak mengetahui hadits ini melainkan ia telah memarfukannya (kepada Nabi) beliau bersabda: "Allah berfirman: "Wahai anak Adam, penuhilah waktumu untuk beribadah kepada-Ku, niscaya Aku akanenuhi dadamu dengan kekayaan (batin). Akan Aku tutupi kemiskinanmu. Dan jika kamu tidak melakukannya, maka Aku akan masuki hatimu dengan kesibukan dan tidak akan Aku tutupi kemiskinanmu."

Dalam hadits di atas menjelaskan, bahwasanya Allah SWT menjanjikan kepada orang yang beribadah kepadaNya sepenuhnya dengan dua hadiah, sebaliknya mengancam bagi yang tidak beribadah kepadaNya dengan sepenuhnya dengan dua siksa. Adapun dua hadiah itu adalah Allah mengisi hati

¹⁶ Ramadhan Syahmedi Siregar, 'Kebiasaan ('Adah) Dalam Perspektif Hukum Islam', *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 1.2 (2016), H. 257.

orang yang beribadah kepadaNya sepenuhnya dengan kekayaan serta memenuhi kebutuhannya. Sedang dua siksa itu adalah Allah memenuhi kedua tangan orang yang tidak beribadah kepadaNya sepenuhnya dengan berbagai kesibukan, dan ia tidak mampu memenuhi kebutuhannya, sehingga ia tetap membutuhkan kepada manusia.

Asal makna shalat menurut bahasa Arab adalah “doa”, sedangkan pengertian secara lain yaitu ibadah yang tersusun dari beberapa perkataan dan perbuatan yang dimulai dengan takbir, disudahi dengan salam, dan memenuhi beberapa syarat yang telah ditentukan. shalat itu sebagai ibadah yang paling awal disyariatkan dan mempunyai kedudukan yang paling penting dalam kehidupan seorang muslim dan menempati urutan kedua dalam rukun Islam setelah syahadat. Pada hahikatnya shalat merupakan perjalanan spiritual untuk berhubungan dan bertemu dengan Allah yang di lakukan pada waktu tertentu¹⁷.

Penelitian ini dilakukan di kelas X Desain Komunikasi Visual SMKN 01 Bengkulu Selatan, berdasarkan informasi yang peneliti peroleh dari hasil observasi awal baik itu informasi dari dewan guru dan siswa itu sendiri.

Berdasarkan informasi dari dewan guru dan beberapa siswa bahwa banyak siswa yang lalai dan terkadang tidak menjalankan ibadah shalat fardhu, peneliti juga mendapatkan informasi bahwa banyak siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual SMKN 01 Bengkulu Selatan yang aktif menggunakan media sosial dan juga bermain game online, mereka juga mengatakan bahwa mereka bermain

¹⁷ Syafiq Humaisi Umahatul Mardiyah, ‘Nilai- Nilai Pendidikan Dalam Shalat Fardhu Menurut Kajian Kitab Mabadi ’ Ul Fiqhiyah’, Prosiding Adaptivia, 2 (2021), H. 259–270.

media sosial dan game online bisa kapan saja dimana saja dan dengan durasi yang tak menentu sesuai dengan mood mereka.

Peneliti mendapatkan data dari hasil observasi awal bahwa dari 115 orang siswa kelas X Desain Komunikasi Visual, didapati bahwa seluruh siswa menggunakan dan bermain media sosial instagram dengan persentase pengguna mencapai 100% sedangkan jumlah pengguna aplikasi media sosial lain seperti facebook ada 80% dan juga tiktok ada 60%.

Sedangkan dari 115 orang siswa kelas X Desain Komunikasi Visual, didapati siswa yang menggunakan dan bermain game online mobile legend dengan persentase pengguna mencapai 80% sedangkan jumlah pengguna game online lain seperti freefire 60% dan juga PUBG 40%.

Maka dari latar belakang di atas, peneliti tertarik memilih tema media sosial dan game online serta pengaruhnya terhadap pelaksanaan ibadah siswa. Alasan peneliti memilih tema ini karena peneliti ingin menganalisis pelaksanaan ibadah siswa utamanya shalat fardhu, karena dengan maraknya penggunaan media sosial dan game online disaat ini utamanya dikalangan remaja ataupun siswa, peneliti ingin membuktikan bagaimana penggunaan media sosial dan game online mempengaruhi waktu dan kualitas ibadah shalat fardhu siswa.

Dengan adanya informasi tersebut, peneliti tertarik untuk mengangkat judul tesis yang berjudul : **“Pengaruh Media Sosial Dan Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual SMKN 01 Bengkulu Selatan”**.

B. Identifikasi Masalah

Melihat dari penjelasan beberapa fenomena, berdasarkan dari penjelasan latar belakang di atas peneliti menyusun identifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Seringnya siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual SMKN 01 Bengkulu Selatan bermain media sosial secara berlebihan menjadikan mereka seringkali lupa waktu untuk beribadah.
2. Masih banyaknya siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual SMKN 01 Bengkulu Selatan yang terlalu asyik bermain game online sehingga membuat mereka acap kali lalai dalam melaksanakan ibadah.
3. Kurangnya pemahaman siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual SMKN 01 Bengkulu Selatan tentang ibadah.
4. Kurangnya pembinaan guru agama pada siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual SMKN 01 Bengkulu Selatan sehingga membuat mereka lebih mementingkan bermain game online dari pada ibadah.
5. Maraknya perkembangan media sosial dan game online membuat siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual SMKN 01 Bengkulu Selatan terbuai akan fitur-fitur yang di suguhkan sehingga membuat mereka malas melaksanakan ibadah.

C. Batasan Masalah

Dari penjelasan latar belakang di atas dan dari informasi yang penulis dapatkan penulis memfokuskan permasalahan penelitian ini yaitu penggunaan Media Sosial dalam hal ini Instagram dan Game Online yaitu Mobile Legends yang berdampak pada pelaksanaan ibadah yaitu Shalat Fardhu siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual SMKN 01 Bengkulu Selatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas, rumusan masalah pada tesis ini adalah:

1. Apakah penggunaan media sosial mempengaruhi aktivitas ibadah shalat fardhu siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual SMKN 01 Bengkulu Selatan?
2. Apakah penggunaan game online mempengaruhi aktivitas ibadah shalat fardhu siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual SMKN 01 Bengkulu Selatan?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media sosial dan game online terhadap aktivitas ibadah shalat fardhu siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual SMKN 01 Bengkulu Selatan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas peneliti menyusun tujuan penelitian ini untuk:

1. Untuk mengetahui apakah penggunaan media sosial mempengaruhi aktivitas ibadah shalat fardhu siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual SMKN 01 Bengkulu Selatan.
2. Untuk mengetahui apakah penggunaan game online mempengaruhi aktivitas ibadah shalat fardhu siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual SMKN 01 Bengkulu Selatan.
3. Untuk mengetahui apakah penggunaan penggunaan media sosial dan game online mempengaruhi aktivitas ibadah shalat fardhu siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual SMKN 01 Bengkulu Selatan.

F. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan penulis capai, sehingga hasil penelitian ini penulis berharap bisa dimanfaatkan sebagai sumbangsih baik secara teoritis maupun secara praksis kepada seluruh yang berkaitan dengan penelitian ini. Ada beberapa manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis

Penulis berharap dapat menjadi bahan refrensi untuk perkembangan pendidikan, khususnya di bidang pengajaran yang berhubungan dengan pendidikan agama Islam dan umumnya untuk yang lainnya. Bahkan peneliti berharap dapat menjadi bahan refrensi bagi para penelitian berikutnya.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi peserta didik dan proses belajar adalah peningkatan proses hasil belajar.
- b) Bagi guru adalah dapat mengetahui pengaruh media sosial dan game online terhadap pelaksanaan ibadah shalat fardhu.
- c) Bagi sekolah adalah dapat membuat peraturan batasan dalam menggunakan media sosial dan game online agar dapat pemahaman ibadah shalat fardhu dengan baik.
- d) Bagi peneliti ingin memperluas wawasan dan pengalaman dalam menggunakan media sosial, game online dan pemahaman ibadah shalat fardhu.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan proposal tesis ini, peneliti menyusun ke dalam tiga bab sebagaimana yang terdapat di bawah ini:

Bab I : Pendahuluan, untuk mengawali penelitian ini pada bab pertama akan ditulis mengenai latar Belakang masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan masalah, Tujuan penelitian dan Kegunaan Penelitian, dan Sistemika Pembahasan.

Bab II : KerangkaTeori, pada bab kedua ini akan membahas tentang Tinjauan Pustaka atau Kerangka Teori (pengertian media sosial, pengertian instagram, karakteristik Instagram, dampak Instagram, hukum Instagram dalam pandangan Islam, pengertian game online, pengertian Mobile Legends, karakteristik Mobile Legends, dampak Mobile

Legends, hukum Mobile Legends dalam pandangan Islam, pengertian ibadah, makna shalat fardhu, ketentuan dalam shalat fardhu, rukun shalat, Penelitian Yang Relevan, Kerangka Berpikir dan Hipotesis Penelitian.

Bab III : Metode Penelitian, pada Bab Ketiga ini akan membahas tentang metode Penelitian yang terdiri dari : Jenis Penelitian, Tempat Dan Waktu Penelitian, Populasi Dan Sample Penelitian, Variabel Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Uji Validitas Dan Reliabilitas, Teknik Analisis Data.

Bab IV : Hasil Penelitian Dan Pembahasan, pada bab ke empat ini membahas tentang deskripsi hasil penelitian yang terdiri dari: deskripsi wilayah penelitian, Data penelitian, Pengujian Data meliputi Uji Validitas dan Reliabilitas, Uji t (Uji Signifikan Parsial), Uji-F (Uji Signifikan Simultan) Anova, Uji R^2 (uji koefisien determinasi), Uji Koefisien Regresi Linier Berganda dan terakhir pembahasan.

Bab V : Penutup, pada bab ke lima ini dijelaskan hasil dari penelitian yang dituliskan pada bagian kesimpulan, dilanjutkan dengan implikasi dan diakhiri dengan saran.