

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Media Sosial

a) Pengertian Media Sosial

Media Sosial sebagai platform digital yang memfasilitasi penggunaanya untuk saling berkomunikasi atau membagikan konten berupa tulisan, foto, video dan merupakan platform digital yang menyediakan fasilitas untuk melakukan aktivitas sosial bagi setiap penggunaanya. 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)¹.

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

¹ 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.

kehidupan sosial yang ada di media sosial, tanpa memikirkan dampak positif dan negatif yang ditimbulkan dari aktivitasnya².

Salah satu bentuk dari keberadaan New Media adalah fenomena munculnya jejaring sosial (media sosial). Pada media sosial ternyata aktivitas sosial tidak hanya dapat dilakukan di dalam dunia nyata (*real*) tetapi juga dapat dilakukan di dunia maya (*unreal*). Media sosial dan internet yang merupakan kemajuan Teknologi Informasi Komunikasi mengubah wajah media secara *fundamental*, dari komunikasi satu arah (yang hanya menyampaikan berita dan informasi) menjadi interaksi dua arah (di mana pengguna dapat berinteraksi dengan penyedia informasi, atau antar pengguna). Media sosial memang benar-benar telah mengubah pola komunikasi manusia secara langsung yang juga berdampak pada pola hubungan manusia antar individu, Media sangat mempengaruhi benak dan persepsi khalayaknya. Saat ini, pembicaraan masyarakat hampir tidak lepas dari media massa termasuk media sosial instagram³.

Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai “sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi *Web 2.0*, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*”⁴. Kotler dan Keller

² Rizki Aprilia, Aat Sriati, And Sri Hendrawati, ‘Tingkat Kecanduan Media Sosial Pada Remaja’, *Journal Of Nursing Care*, 3.1 (2020), H. 41–53

³ Neng Dewi Kurnia, Riche Cynthia Johan, And Gema Rullyana, “Hubungan Pemanfaatan Media Sosial Instagram Dengan Kemampuan Literasi Media Di Upt Perpustakaan Itenas,” *EduLib* 8, No. 1 (2018): H. 1–17.

⁴ Muhammad Rifki And Others, ‘Edukasi Bahaya Media Sosial Pada Remaja Di Kelurahan Pondok Cabe Kota Tangerang Selatan’, *Jurnal Education Umj*, 2022, H. 1–6.

mendefinisikan media sosial sebagai alat atau cara yang dilakukan oleh konsumen untuk membagikan informasi berupa teks, gambar, audio, dan video kepada orang lain dan perusahaan atau sebaliknya⁵.

Kartajaya menjelaskan bahwa media sosial adalah perpaduan sosiologi dan teknologi yang mengubah monolog (*one to many*) menjadi dialog (*many to many*) dan demokrasi informasi yang mengubah orang-orang dari pembuka konten menjadi penerbit konten. Media sosial telah menjadi sangat populer karena memberikan kesempatan orang-orang untuk terhubung di dunia online dalam bentuk hubungan personal, politik dan kegiatan bisnis⁶.

Kaplan dan Haenlein menyebutkan bahwa Media Sosial merupakan layanan aplikasi berbasis internet yang memungkinkan konsumen untuk berbagi pendapat, pemikiran, cara pandang dan pengalaman. Sedangkan menurut Yoo dan Gretzel, media sosial mampu memenuhi kebutuhan konsumen atas informasi dengan menawarkan informasi yang faktual, spesifik, berbasis pengalaman dan bersifat non-komersial, yang dapat diperoleh dan diakses melalui sumber-sumber informasi diluar batasan lingkaran kehidupan sosial konsumen tersebut⁷.

Pendapat lain mengatakan bahwa media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial dan media sosial menggunakan teknologi

⁵ Citra Sugianto Putri, "Pengaruh Media Sosial Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Cherie Melalui Minat Beli," *Performa : Jurnal Manajemen Dan Start-Up Bisnis* 1, No. 5 (2018): H. 594–603.

⁶ Winda Kustiawan And Others, 'Media Sosial Dan Jejaring Sosial', *Jurnal Perpustakaan Dan Informasi*, 2.2 (2022), H. 26–30.

⁷ Winda Kustiawan And All, 'Media Sosial Dan Jejaring Sosial', H. 26–30.

berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Pengertian media sosial adalah seperangkat alat komunikasi dan kolaborasi baru yang memungkinkan terjadinya berbagai jenis interaksi yang sebelumnya tidak tersedia bagi orang awam⁸.

Media sosial adalah media di Internet yang memungkinkan pengguna untuk mengusulkan, berinteraksi, berkolaborasi, berbagi, berkomunikasi, dan membuat hubungan sosial virtual dengan pengguna lain. Media sosial adalah lingkungan digital di mana realitas sosial diciptakan dan berinteraksi dengan pengguna melintasi ruang dan waktu⁹.

Dari definisi-definisi diatas, peneliti menyimpulkan definisi media sosial adalah sebuah proses atau kegiatan yang dilakukan seseorang dengan sebuah media yang dapat digunakan untuk berbagi informasi, ide, berkreasi, berfikir, berdebat, bekerja sama, berkomunikasi, menemukan teman baru serta membentukikatan secara virtual dengan sebuah aplikasi online atau melalui dunia maya yang dapat digunakan melalui *smartphone*.

b) Pengertian Media Sosial Instagram

⁸ Winda Kustiawan And All, 'Media Sosial Dan Jejaring Sosial', Jurnal Perpustakaan Dan Informasi, 2.2 (2022), H. 26–30.

⁹ Imam Azhari Harahap, Nazmia Yusdi Arwana, And Suci Wahyu Tami Br Rambe, 'Teori Dalam Penelitian Media', Jurnal Edukasi Nonformal, 3.2 (2020), H. 136–140.



Gambar 2.1

Logo Instagram



Gambar 2.2

Display Instagram

Instagram adalah sebuah aplikasi berbagi foto dan video yang memungkinkan pengguna mengambil foto, mengambil video, menerapkan *filter* digital, dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial, termasuk milik Instagram sendiri. Foto atau video yang dibagikan nantinya akan terpampang di *feed* pengguna lain yang menjadi *follower* kita¹⁰.

Instagram atau sering disebut IG merupakan jenis media sosial berupa aplikasi yang digunakan penggunanya untuk berbagi gambar serta video dan dapat menerapkan filter pada foto maupun video kemudian menyebarkannya ke jejaring sosial lainnya. Instagram berasal dari dua kata, yaitu “*insta*” dan “*gram*”. Kata “*insta*” berasal dari kata instan, yang berarti pengguna aplikasi ini dapat membagikan foto maupun video secara instan. Sedangkan “*gram*” berasal dari kata telegram, yang berarti pengguna aplikasi ini dapat membagikan foto maupun video dengan cepat¹¹.

¹⁰ Muhammad Nurul Fahmi, ‘Endorse Dan Paid Promote Instagram Dalam Perspektif Hukum Islam’, *An-Nawa : Jurnal Studi Islam*, 1.1 (2019), H. 1–27.

¹¹ Cindie Sya’bania Feroza And Desy Misnawati, ‘Penggunaan Media Sosial Instagram Pada Akun @Yhoophii_Official Sebagai Media Komunikasi Dengan Pelanggan’, *Jurnal Inovasi*, 15.1 (2021), H. 54–61.

Instagram pada dasarnya terhubung dengan facebook , karena instagram adalah bagian dari aplikasi facebook. Jadi, kita dapat menghubungkan teman pada aplikasi facebook ke instagram. Karena banyaknya pengguna instagram, instagram bertambah fungsi menjadi wadah pengusaha dalam mempromosikan produk nya melalui instagram. Instagram menawarkan fitur yang dapat digunakan penggunanya, antara lain memiliki *followers* maupun *following*, mengunggah foto maupun video, memberikan efek atau *filter*, *instagram stories*, *direct message* dan sebagainya¹².

Menurut Atmoko Instagram adalah layanan jejaring sosial berbasis *fotografi*. Jejaring sosial ini diresmikan pada tanggal 6 Oktober 2010 oleh Kevin Systrom dan Mike Krieger yang mampu menjangkit 25 ribu pengguna di hari pertama. Selain itu Atmoko, menyatakan bahwa nama instagram merupakan kependekan dari kata “*instan-telegram*”. Menurut website resmi Instagram, Instagram adalah cara yang menyenangkan dan unik untuk berbagi hidup anda dengan teman-teman melalui serangkaian gambar. Bidik foto dengan ponsel atau tablet anda lalu pilih *filter* untuk mengubah gambar¹³.

Menurut Bambang, Instagram adalah sebuah aplikasi dari *Smartphone* yang khusus untuk media sosial yang merupakan salah satu dari media digital yang mempunyai fungsi hampir sama dengan twitter,

¹² Cindie Sya'bania Feroza And All, 'Penggunaan Media Sosial Instagram', H. 54–61.

¹³ Dix Prabowo, 'Pengaruh Media Sosial Instagram, Kualitas Pelayanan, Kualitas Produk, Dan Kemudahan Mengakses Produk Terhadap Niat Beli Konsumen', Jurnal Studi Komunikasi Dan Media, 3.April (2015), H. 49–58.

namun perbedaannya terletak pada pengambilan foto dalam bentuk atau tempat untuk berbagi informasi terhadap penggunanya. Atmoko, Instagram juga dapat memberikan inspirasi bagi penggunanya dan juga dapat meningkatkan kreatifitas, karena Instagram mempunyai fitur yang dapat membuat foto menjadi lebih indah, lebih artistik dan menjadi lebih bagus¹⁴.

Instagram merupakan salah satu jejaring sosial paling populer di seluruh dunia terutama di kalangan anak muda. Pada tahun 2021 Platform media sosial melaporkan pengguna aktif Instagram mencapai 1,07 miliar dan 354 juta penggunanya. Berdasarkan diagram di atas India adalah negara dengan pengguna Instagram terbanyak yaitu memiliki total 190,11 juta pengguna atau 10,4% dari total populasi penduduknya. Selanjutnya diikuti negara Amerika Serikat dengan 170 juta pengguna aktif, Brasil 110 juta pengguna, Rusia 61 juta pengguna. Sementara Indonesia sendiri ada di nomor empat dengan 91,77 juta pengguna aktif. Instagram adalah platform populer untuk berbagi konten fotografi dan mengikuti kehidupan pesohor favorit. Pengguna terbesar terdapat di kelompok usia 18-24 tahun. Instagram sebagai platform media sosial yang paling sering digunakan setelah Youtube dan Whatsapp¹⁵.

Instagram dapat digunakan di *iPhone*, *iPad* atau *iPod Touch* versi apapun dengan sistem operasi iOS 7.0 atau yang terbaru, telepon genggam

¹⁴ Dix Prabowo, 'Pengaruh Media Sosial Instagram', H. 49–58.

¹⁵ Indita Dewi Aryani And All, 'Indita Dewi Aryani Dita Murtiariyati Souvenir Project', Jurnal Riset Akuntansi Dan Bisnis Indonesia Stie Wiya Wiwaha, 2.2 (2022), H. 466–77.

Android apapun dengan sistem operasi versi 2.2 (*Froyo*) ke atas, dan *Windows Phone 8*. Aplikasi ini dapat diunduh melalui *Apple App Store* dan *Google Play*¹⁶.

Fitur yang terdapat pada instagram diantaranya :

1. Kamera, Pada akun instagram ini disediakan fitur kamera, dimana dengan fitur kamera ini kita dapat langsung membidik momen melalui kamera pada instagram sehingga tidak perlu repot mencari gambar dari galeri untuk di unggah.
2. *Editing*, Foto yang akan di unggah baik hasil bidikan langsung atau dari galeri yang dipilih dapat dilakukan pengeditan sebelum di *publish*, kemudahan mengedit pada akun instagram ini dilengkapi dengan *filter* foto yang menarik untuk mempercantik foto yang akan di *upload*. Selain itu kita dapat menambahkan *caption* atau keterangan foto dari foto yang akan kita upload
3. *Feeds*, pada instagram secara awam dapat diterjemahkan sebagai semua foto yang terpampang di akun instagram. *Feeds* pada instagram menjadi bagian penting bagi para pengguna untuk mempercantik tampilan karena dianggap bisa mengungkapkan kepribadian pemiliknya, banyak pengguna berlomba-lomba untuk merapikan *feeds* instagram dari mulai menyamakan *tone* warna, konten yang di unggah, hingga memanfaatkan *grid* atau baris pada *feeds* instagram tersebut.

¹⁶ Fuja Siti Fujiawati And Reza Mauldy Raharja, 'Pemanfaatan Media Sosial (Instagram) Sebagai Media Penyajian Kreasi Seni Dalam Pembelajaran', Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni, 6.1 (2021), H. 32-44.

4. Instagram *story*, *Instastory* merupakan unggahan yang secara otomatis akan hilang dalam waktu 24 jam, terkecuali kamu memasukan unggahan tersebut pada *highlight story* yang dapat di buat pada profile akun instagram
5. *Live on Instagram*, merupakan fitur untuk pengguna yang sedang melakukan aktivitas dan ingin berinteraksi langsung dengan *followers-nya* (pengikut), dengan fitur ini seakan akan sedang berbicara langsung dengan *followers-nya* dan para penonton yang melontarkan chat dapat dijawab secara langsung.
6. *Direct Message*, Fitur ini disajikan untuk melakukan *chat* secara pribadi dengan pengguna instagram lainnya.
7. IGTV, dikenal dengan Instagram TV yang merupakan cara pengunggah video yang agak panjang, dan dapat berdurasi sampai dengan maksimal 10 menit.

c) Karakteristik Media Sosial Instagram

Media sosial Instagram memiliki enam karakteristik sebagai berikut¹⁷:

- 1) Konten yang disampaikan bisa dibagikan pada banyak orang dan tidak terbatas pada orang-orang tertentu.
- 2) Isi pesan muncul tanpa *gatekeeper* (tidak ada gerbang penghambat).
- 3) Isi disampaikan secara langsung (*online*).

¹⁷ Mustofa, 'Jurnal Sisi Gelap Media Sosial', Jurnal Mozaik, Xi.1 (2019), H. 34–41.

- 4) Konten dapat diterima secara online dalam waktu lebih cepat; penundaan pengiriman konten bergantung pada waktu interaksi yang ditentukan pengguna.
- 5) Media sosial menjadikan penggunanya sebagai kreator-aktor yang memungkinkan beraktualisasi diri.
- 6) Dalam konten media sosial terdapat sejumlah hal fungsional, seperti identitas, percakapan atau interaksi, berbagi (*sharing*), kehadiran (*eksis*), hubungan, reputasi dan kelompok (*group*).

d) Dampak Media Sosial Instagram

Media sosial banyak sekali menawarkan kepada masyarakat mengenai kecanggihannya. Di zaman milenial ini sudah banyak media sosial yang lahir dan berkembang secara pesat tak hanya itu media sosial mampu memberikan banyak layanan penyimpanan di dalam *website* seperti halnya instagram. Maka tidak dapat dipungkiri bahwa sosial media instagram memiliki pengaruh besar dan berdampak dalam kehidupan seseorang.

Adapun dampak positif media sosial instagram yaitu:

- 1) Instagram dapat digunakan sebagai penunjang masalah ekonomi, contohnya *online shop*. Sudah banyak sekali remaja yang memiliki *online shop* sendiri dengan menggunakan media instagram¹⁸.

¹⁸ E Rahayu, Hemawati, And Satriyadi, 'Pengaruh Media Sosial Instagram terhadap Perilaku Remaja Di Lingkungan VIII Sido Selamatkelurahan Pekan Kualakabupaten Langkat', Jurnal International Seminar On Islamic Studies (Insis), 2.1 (2021), H. 83.

- 2) Instagram dapat digunakan untuk sarana bersosialisasi, sehingga para remaja bisa memiliki lebih banyak teman.
- 3) Instagram dapat digunakan untuk media bersyiar, sekarang sudah banyak ustadz muda yang menggunakan media instagram untuk bersyiar.
- 4) Instagram dapat digunakan untuk media belajar dan mencari pengetahuan.
- 5) Siswa dapat belajar mengembangkan keterampilan teknis dan sosial yang sangat di butuhkan di zaman digital seperti sekarang ini¹⁹.
- 6) Memperluas jaringan pertemanan, siswa akan menjadi lebih mudah berteman dengan orang lain di seluruh dunia, meski sebagian besar diantaranya belum pernah mereka temui secara langsung.
- 7) Menambah wawasan siswa tentang berita atau kabar yang sedang banyak dibicarakan untuk bidang pendidikan, kebudayaan, dan lain-lain.
- 8) Dapat digunakan sebagai media pembelajaran di bidang pendidikan.

Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media sosial memiliki dampak positif bagi penggunanya, terutama bagi mahasiswa.

Dengan media sosial mahasiswa bisa menambah ilmunya atau mencari informasi yang berkaitan dengan pendidikan. Selain itu media sosial juga bisa menambah pertemanan dengan orang lain.

¹⁹ Amaliah, Ashari Ismail, And Firdaus W Suhaeb, 'Dampak Penggunaan Media Sosial Instagram Terhadap Gaya Hidup (Studi Pada Mahasiswa Fis-H Unm)', *Journal Of Society And Culture*, 4.2 (2023), H. 2–10.

Adapun dampak negatif media sosial yaitu:

1. Banyak pengguna Instagram yang mengunggah foto-foto berbau pornografi, sehingga banyak remaja yang melakukan pelecehan seksual²⁰.
2. Banyak pengguna Instagram yang menyebarkan berita tidak benar atau hoax yang dapat menimbulkan banyak masalah dan menyebabkan remaja percaya dan terhasut oleh berita hoax tersebut.
3. Lalai atau kurang disiplin karena terlalu lama bermain media sosial akan mengurangi jatah waktu belajar²¹.
4. Banyak terjadi kriminalitas oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab. Contohnya kasus penculikan yang diawali dengan perkenalan seseorang yang tidak dikenalnya, penipuan, pembunuhan dan lainnya.
5. Kurangnya sosialisasi dengan lingkungan. Ini dampak terlalu sering dan terlalu lama bermain media sosial. Hal ini cukup mengkhawatirkan perkembangan kehidupan sosial si anak. Mereka yang seharusnya belajar sosialisasi dengan lingkungan justru lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya.
6. Krisis percaya diri, karena persaingan kehidupan mewah dan tidak mau menerima kenyataan. Dalam hal ini remaja zaman sekarang selalu mengikuti trend yang sedang berlangsung di dunia dan dikalangan mereka²².

²⁰ E Rahayu, Hemawati, And All, 'Pengaruh Media Sosial Instagram', H. 83.

²¹ Amaliah, And All, 'Dampak Penggunaan Media Sosial Instagram', H. 2–10.

²² Rifqi Agianto, Anggi Setiawati, And Ricky Firmansyah, 'Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Gaya Hidup Dan Etika Remaja', Tematik, 7.2 (2020), H. 130–39.

7. Munculnya kebudayaan Alay.

a) Hukum Media Sosial Instagram Menurut Pandangan Islam

Media sosial seperti halnya Instagram dan situs-situs yang lainnya serta penggunaan internet adalah suatu hal yang baru. Dengan artian belum ada pada zaman Rasulullah SAW dan para sahabatnya, internet baru ada pada zaman modern seperti sekarang. Jadi tidak ada dalil khusus dari al-Qur'an dan as-Sunnah tentang hukum dari menggunakan jasa internet atau mengakses situs tersebut.

Akan tetapi kaedah fiqhiyah mengatakan "Hukum Asal Dari Sesuatu Adalah Mubah (Boleh)." Berangkat dari kaedah tersebut. Kita dapat meninjau bahwa hukum penggunaan jasa internet dan mengakses situs-situs yang tidak berbau unsur-unsur yang diharamkan maka hukumnya adalah mubah (boleh). Imam Asy Syaukani, Fathul Qadir menyatakan "Sesungguhnya hukum asal dari segala ciptaan adalah mubah, sampai tegaknya dalil yang menunjukkan berubahnya hukum asal ini"²³.

Dalil kaidah ini adalah:

﴿ هُوَ الَّذِي خَلَقَ لَكُمْ مَّا فِي الْأَرْضِ جَمِيعًا ثُمَّ اسْتَوَىٰ إِلَى السَّمَاءِ فَسَوَّاهُنَّ سَبْعَ سَمَوَاتٍ ۗ ۝۱۹ ﴾

﴿ (البقرة/2: 29) وَهُوَ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ ۝۱۹ ﴾

Artinya:

²³ Apri Yola, 'Tinjauan Hukum Islam Terhadap Dampak Media Sosial Dalam Keharmonisan Keluarga: Studi Kasus Desa Kuapan Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar', Paper Knowledge . Toward A Media History Of Documents, 3.2 (2021), H. 6.

Dialah (Allah) yang menciptakan segala yang ada di bumi untukmu, kemudian Dia menuju ke langit, lalu Dia menyempurnakannya menjadi tujuh langit. Dia Maha Mengetahui segala sesuatu. (Al-Baqarah/2:29)

Dalil As Sunnah:

سنن الترمذي ١٦٤٨: حَدَّثَنَا إِسْمَاعِيلُ بْنُ مُوسَى الْفَزَارِيُّ حَدَّثَنَا سَيْفُ بْنُ هَارُونَ

الْبُرْجُمِيُّ عَنْ سُلَيْمَانَ التَّيْمِيِّ عَنْ أَبِي عُثْمَانَ عَنْ سَلْمَانَ قَالَ

سُئِلَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنِ السَّمَنِ وَالْجُبْنِ وَالْفِرَاءِ فَقَالَ الْحَلَالُ مَا أَحَلَّ

اللَّهُ فِي كِتَابِهِ وَالْحَرَامُ مَا حَرَّمَ اللَّهُ فِي كِتَابِهِ وَمَا سَكَتَ عَنْهُ فَهُوَ مِمَّا عَفَا عَنْهُ

Artinya:

Sunan Tirmidzi 1648: Telah menceritakan kepada kami Isma'il bin Musa

Al Fazari berkata: telah menceritakan kepada kami Saif bin Harun Al

Burjumi dari Sualiman At Taimi dari Abu Utsman dari Salman ia berkata:

"Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam pernah ditanya tentang mentega,

keju dan Al Fara (sejenis baju dari kulit)." Beliau lalu menjawab: "Halal

adalah sesuatu yang telah Allah halalkan dalam kitab-Nya, dan haram

adalah sesuatu yang telah Allah haramkan dalam kitab-Nya. Adapun yang

Allah diamkan, maka itu adalah sesuatu yang Allah maafkan."

Kaidah ini memiliki makna yang sangat besar dalam kehidupan manusia. Mereka dibebaskan untuk melakukan apa saja dalam hidupnya baik dalam perdagangan, politik, pendidikan, militer, keluarga, dan semisalnya, selama tidak ada dalil yang mengharamkan, melarang, dan

mencelanya, maka selama itu pula boleh-boleh saja untuk dilakukan. Ini berlaku untuk urusan duniawi mereka. Tak seorang pun berhak melarang dan mencegah tanpa dalil syara' yang menerangkan larangan tersebut.

Dari uraian diatas dapat penulis simpulkan bahwa dasar hukum menggunakan media sosial adalah tergantung pemanfaatannya. Kalau pemanfaatannya adalah untuk perkara yang sia-sia dan tidak bermanfaat, maka media sosial pun bernilai sia-sia dan hanya membuang-buang waktu. Begitu pula jika media sosial digunakan untuk perkara yang haram, maka hukumnya pun menjadi haram, semuanya kembali lagi kepada bagaimana kita menggunakannya.

2. Game Online

a) Pengertian Game Online

Nadhief Muhammad Fauzan berdasarkan hasil penelitiannya, jika mengacu pada tinjauan teoritis ketergantungan dalam bermain game online, terbukti bahwa semakin kuat tingkat penggunaan media maka akan semakin besar pula pengaruh sebuah media terhadap pengguna media tersebut. Pengaruh game online terhadap pelaksanaan ibadah shalat meliputi ketepatan waktu, kesadaran dan kaifiat. Pengaruh game online terhadap ketepatan waktu membuat remaja tidak melaksanakan shalat diawal waktu, selain itu remaja lebih mendahulukan bermain game online daripada melaksanakan ibadah shalat di awal waktu²⁴.

²⁴ Nadhief Muhammad Fauzan, Bambang Saiful Ma'arif, And Muhammad Fauzi Arif, "Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat Di Lingkungan Permata Kopo Kabupaten Bandung," *Jurnal Riset Komunikasi Penyiaran Islam* 1, No. 2 (2021): H. 85–91.

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 seminggu²⁵.

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 online²⁶.

Harun dan Arsyad menjelaskan game online merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan internet. Pengertian game adalah sebuah kegiatan untuk mencari kesenangan yang terikat oleh peraturan sehingga harus ada yang menang dan ada yang kalah. Game diartikan juga sebuah kompetisi fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk kesenangan hati, rekreasi, atau untuk memenangkan sebuah hadiah. game online adalah permainan yang dimainkan secara bersamaan secara real time walaupun dimainkan ditempat terpisah. Permainan ini harus

²⁵ Eryzal Novrialdy, 'Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya', *Buletin Psikologi*, 27.2 (2019), H. 148–158.

²⁶ Eryzal Novrialdy, 'Kecanduan Game Online Pada Remaja, H. 148–158.

dalam suatu jaringan internet atau *Local Area Network (LAN)*. Game online merupakan teknologi masa kini yang sangat mudah diakses melalui berbagai macam gadget. Game ini juga memiliki berbagai *genre* seperti *action*, *Role Playing Game (RPG)*, *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*, ataupun *Sport*²⁷.

Menurut Affandi secara alami dan format pembentukan game online bisa menjadi pelarian dari kehidupan dunia nyata yang dapat membuat pemainnya senang memainkannya sehingga menyebabkan kecanduan. Menurut Akbar pengertian game online yaitu salah satu jenis permainan pada komputer yang menggunakan jaringan internet sebagai mediana. Terkadang, Game online disuguhkan oleh layanan penyedia jasa internet sebagai fitur tambahan bahwa kita berlangganan menggunakan jasa mereka. Atau bahkan, game online tersebut dapat digunakan langsung disistem yang telah disiapkan oleh *operator game*²⁸.

Menurut Young game online adalah permainan digital yang bisa dimainkan ketika perangkat yang digunakan terhubung ke jaringan internet sehingga memungkinkan penggunaanya untuk dapat saling terhubung bermain bersama-sama dengan pemain-pemain lain yang mengakses game tersebut diwaktu yang bersamaan walaupun ditempat yang berbeda tanpa harus bertemu secara langsung²⁹.

²⁷ Erida Fadila, Syarief Noer Robbiyanto, And Yani Tri Handayani, 'Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Influence Of Games Online On Changes In Adolescent Behavior', *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan*, 1.2 (2022), H. 17–31.

²⁸ Erida Fadila, 'Pengaruh Game Online', H. 17–31.

²⁹ Fraldy Robert Mais, Sefti S J Rompas, And Lenny Gannika, 'Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja', *Jurnal Keperawatan (Jkp)*, 8.2 (2020), H. 18–27.

Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet, game ini bisa dimainkan di perangkat komputer (*PC*), *laptop*, *handphone* serta perangkat lainnya. Game online dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet dan mempunyai berbagai macam jenis game mulai dari berbasis teks hingga yang berbasis grafik kompleks yang membentuk dunia virtual dan dimainkan oleh banyak pemain secara bersama-sama. Dengan bermain game online para gamer bisa beraktivitas sosial dan berinteraksi secara *virtual* bahkan bisa juga menciptakan suatu komunitas dalam game tersebut.

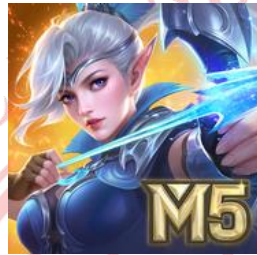
Permainan *Daring* (Game Online) ini merupakan jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer yang menggunakan sistem *LAN*, kuota data atau Internet. Pada sebuah game online, internet adalah sebuah fasilitas yang memungkinkan kita bermain pada jalur protokol yang digunakan internet, walau game online tidak selalu berarti game yang dapat dimainkan secara *multi player*, tetapi umumnya game online dengan skala yang cukup besar mendukung permainan *multiplayer*, yang menjadi salah satu faktor kepopuleran game online³⁰.

Berdasarkan dari definisi di atas dapat peneliti simpulkan bahwa game merupakan suatu yang dapat di mainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang kalah dan ada yang menang. Sedangkan game online adalah sebuah permainan yang di mainkan di dalam suatu jaringan atau

³⁰ Azhari Harahap, Yusdi Arwana, And Wahyu Tami Br Rambe, 'Teori Dalam Penelitian Media', Jurnal Edukasi Nonformal, 3.2 (2020), H. 136-140.

internet. Khususnya dalam game online telah dijadikan ajang untuk saling bersaing dengan orang lain dan merasa bangga apabila mereka terlihat lebih di bandingkan teman-temannya.

b) Pengertian Game Online Mobile Legends



Gambar 2.3

Logo Mobile Legends



Gambar 2.4

Display Mobile Legends

Mobile Legend adalah permainan pertempuran secara daring dan dirancang untuk dipergunakan pada ponsel (*gadget*). Permainan ini dimainkan oleh 10 orang dibagi dalam 2 tim dengan jumlah pemain 5 orang dalam satu tim. Kedua tim saling bertempur dan berjuang untuk menghancurkan markas musuh serta mempertahankan markas mereka sendiri³¹.

Yogatama, Kharisma, dan Fanani menyatakan Permainan ini menggunakan strategi untuk menang. Permainan ini mempunyai 3 jalur (*line*) yang dapat dijadikan sebagai tempat untuk bertarung, yaitu jalur atas (*top*), jalur tengah (*mid*), dan jalur bawah (*bot*), dimana setiap jalur diperkuat dengan 3 tower yang menyerang pemain lawan apabila masuk

³¹ Fahmi Rahman Iskandar, Syarip Hidayat, And Nana Ganda, 'Dampak Permainan Mobile Legend Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar', Edubasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar, 1.2 (2019), H. 116–22.

ke daerah tower tersebut. Tujuan dalam permainan ini yaitu untuk menghancurkan tower utama musuh dengan karakter yang kita mainkan. Pertarungan selesai apabila salah satu tim dapat menghancurkan markas musuhnya. Tim yang menghancurkan markas adalah sebagai pemenang, sedangkan tim yang markasnya hancur adalah tim yang mendapat kekalahan. Permainan ini sedang ramai di masyarakat. Pemainnya tidak pandang usia dari anak-anak sampai orang dewasa³².

Permainan Mobile Legend merupakan salah satu game online yang merupakan perwujudan dari perkembangan teknologi. Bermain game online dapat dilakukan di dalam perangkat komputer atau perangkat telepon seluler, yang semula telepon seluler hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan komunikasi, sekarang sudah bisa dipergunakan untuk banyak hal termasuk bermain game. Secara umum game dapat dibedakan menjadi dua jenis, pertama adalah game offline yang dapat dimainkan pada perangkat komputer atau perangkat telepon seluler tanpa harus terhubung ke jaringan internet. Kedua adalah game online yang hanya dapat dimainkan pada perangkat komputer atau perangkat telepon seluler dengan terhubung ke jaringan internet.

Yogatama, Kharisma, dan Fanani menyatakan Pemain permainan Mobile Legend biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering bermain permainan Mobile Legend, dapat menyebabkan menjadi

³² Fahmi Rahman Iskandar And All, 'Dampak Permainan Mobile Legend', H. 116–22.

kecanduan. Kecanduan memainkan permainan Mobile Legend akan berdampak negatif, terutama dari segi akademik. Permainan Mobile Legend juga membawa pengaruh dalam hal perkembangan anak termasuk pada motivasi belajarnya³³.

Game yang dirancang untuk *Smartphone* ini memiliki aturan main yang berfokus pada salah-satu dari kedua tim yang berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, yaitu tiga jalur yang dikenal sebagai *top, middle dan bottom*, yang menghubungkan basis-basis. Di masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan *avatar*, yang dikenal sebagai hero dari perangkat mereka sendiri. Karakter *control* komputer yang lebih lemah, yang disebut *minions*, bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan menara. Kerja sama tim menjadi kunci di permainan ini. Setiap hero juga memiliki *skill* yang berbeda satu sama lain, karena itu memahami karakter dari hero yang digunakan menjadi hal yang sangat *fundamental*.

Game Mobile Legends: Bang-Bang! dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan pengembang game dari Shanghai, China yang bernama Moonton. Game ini telah memiliki jutaan pemain di dunia. Terbukti dari sebuah market aplikasi *play store* dengan jumlah unduhan pada bulan maret 2018 mencapai lebih dari 100 juta, berarti 100 juta lebih perangkat

³³ Fahmi Rahman Iskandar And All, 'Dampak Permainan Mobile Legend', H. 116–22.

smartphone telah menginstal game ini sejak peluncuran global untuk platform android pada 11 Juli 2016. Sedangkan pada laman Mobile Legends Indonesia di sebuah sosial media facebook pada bulan september 2018 mencapai 10,8 juta orang yang mengikuti dan 10,4 juta orang yang menyukai laman tersebut. Tanpa kita sadari, di sekitar kita game Mobile Legends: Bang-Bang! telah menjamur diberbagai kalangan orang mulai dari anak-anak, pelajar, mahasiswa, bahkan orang yang belum pernah bermain game *MOBA* ikut bermain game ini.

Menurut Fendy Tan selaku pengembang game Mobile Legends: Bang-Bang! di Indonesia, “Saat ini, game Mobile Legends: Bang-Bang! telah diunduh sebanyak 35 juta kali dan ada 8 juta pengguna aktif harian di Indonesia”). Menurut Caya Yan selaku Direktur Operasional Mobile Legends: Bang-Bang!, "Ya, kami bisa memastikan di sini, kami memiliki 43 juta pengguna aktif bulanan di Asia Tenggara. Saya pikir di Indonesia hampir melebihi 50 persen dari jumlah keseluruhan itu. Indonesia masih menjadi pasar terbesar kita,"³⁴.

Fitur mobile legends bang-bang:

- 1) Pertarungan 5 vs 5 real-time melawan pemain sungguhan,dapat juga mengundang teman sebagai teman atau musuh.
- 2) Banyak pilihan hero yang dapat dipilih, dan berbagai jenis *hero* seperti *fighters*, *assasin*, *mage*, *tank* dan *marskam*.

³⁴ I Ketut Sidharta Yogatama, Agi Putra Kharisma, And Lutfi Fanani, ‘Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan Moba (Studi Kasus : Mobile Legends : Bang-Bang !)’, Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, 3.3 (2019), H. 2558–2566.

- 3) Kerja sama tim dan atur strategi untuk meraih kemenangan team jadilah pemain terbaik.
- 4) Kontrol yang memanjakan dan mudah, hanya dengan sentuhan dua ibu jari.
- 5) Pertarungan yang adil dan tergantung skil pemain meracik strategi bermain.
- 6) Pencarian lawan hanya dalam waktu 10 detik kita sudah dapat menentukan lawan dan tim.

c) Karakteristik Game Online Mobile Legends

Mobile legends bang-bang merupakan permainan dengan piranti bergerak jenis *MOBA*. Mobile legends bercerita tentang dua tim yang berlawanan saling menghancurkan base untuk mencapai kemenangan, kedua tim berjuang untuk menghancurkan base musuh namun tetap mempertahankan base mereka. Masing-masing tim memiliki 5 hero dengan kekuatan dan karakter mereka masing-masing. Selain hero juga terdapat karakter pendukung yaitu minions lainnya, sebagai tentara dari hero milik kita, tujuan dari permainan ini adalah untuk menghancurkan base lawan, permainan akan berhenti ketika salah satu dari base lawan berhasil dihancurkan.

d) Dampak Game Online Mobile Legends

1) Dampak Positif

Bermain game mobile legends tidak hanya memberikan dampak negatif saja, tetapi terdapat juga dampak positifnya dalam bermain

game online, yaitu dampak yang dikatakan memberikan manfaat bagi penggunanya. Dampak positif game online diantaranya yaitu³⁵:

- a. Menambah intelegensia. Penelitian di *Manchester University* dan *Central Lanchashire University* membuktikan bahwa gamer yang bermain 18 jam per minggu memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata setar kemampuan atlet.
- b. Menambah Konsentrasi. Jo Bryce Kepala peneliti suatu universitas di Inggris menemukan bahwa gamer sejati mempunyai daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menyelesaikan beberapa tugas.
- c. Meningkatkan Ketajaman Mata. Penelitian di *Rochester University* mengungkapkan bahwa anak-anak yang memainkan game *action* secara teratur mempunyai ketajaman mata yang lebih cepat dari mereka yang tidak bermain game.
- d. Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris. Riset di Indonesia membuktikan bahwa pria yang mahir berbahasa Inggris di sekolah atau universitas tanpa kursus adalah mereka yang bermain game.
- e. Membantu Bersosialisasi. Beberapa professor di *Loyola University, Chicago* telah mengadakan penelitian dan menurut mereka game online dapat menumbuhkan interaksi sosial yang menentang *stereotif gamer* yang terisolasi.

³⁵ Nurlaela, 'Dampak Game Online Terhadap Moral Anak Di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur', Jurnal Tomalebbi, 1.C (2017), H. 93–104.

- f. Meningkatkan Kinerja Otak. Bermain game yang tidak berlebihan dapat meningkatkan kinerja otak bahkan memiliki kapasitas jenuh yang lebih sedikit dibanding belajar dan membaca buku.
- g. Meningkatkan kecepatan Mengetik. Kebanyakan game online mengharuskan pemain mengetik ketika sedang berkomunikasi dengan lawan bicara, sehingga hal ini secara tidak langsung akan membiasakan pemain dalam mengetik.
- h. Menghilangkan Stres. Para peneliti di *Indiana University* menjelaskan bahwa bermain game dapat mengendurkan ketegangan syaraf.
- i. Memulihkan Kondisi Tubuh. Mark Griffiths psikolog dari *Nottingham Trent University* meneliti sejauh mana manfaat game dalam terapi fisik. Dampak negatif dari game akan sangat terasa apabila pemain tidak bisa mengendalikan diri.

2) Dampak Negatif

Sementara itu, ada dampak negatif dari bermain game online, yaitu dampak yang kurang baik bagi para pengguna game online, dampak negatif bermain game online diantaranya³⁶ :

- a. Menimbulkan Adiksi (Kecanduan).

Sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. semakin

³⁶ Krista Surbakti, 'Pengaruh Game Online Terhadap Remaja Oleh', Jurnal Curere |, 01.01 (2017), H. 28–38.

seseorang kecanduan pada suatu game maka pembuat game semakin diuntungkan karena peningkatan pembelian *gold / tool / karakter* dan sejenisnya semakin meningkat. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game.

b. Mendorong melakukan hal-hal negatif.

Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain game online yang berusaha mencuri *ID* pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil barang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal. Kegiatan mencuri *ID* ini biasanya juga berlanjut pada pencurian akun lain seperti facebook, email dengan menggunakan *keylogger*, *software cracking* dll. Bentuk pencurian ini tidak hanya terbatas pada pencurian id dan password tetapi juga bisa menimbulkan pencurian uang meskipun biasanya tidak banyak (dari uang SPP misalnya) dan pencurian waktu, misalnya membolos sekolah demi bermain game.

c. Berbicara kasar dan kotor.

Entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia tetapi sejauh yang penulis temui di warnet-warnet diberbagai kota. Para pemain game online sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau *game center*.

d. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata.

Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya. Apalagi banyak permainan yang terus berjalan meskipun kita sudah *offline*.

e. Perubahan pola makan dan istirahat.

Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah jamak terjadi pada gamers karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat happy hour (internet murah pada malam-pagi hari).

f. Pemborosan.

Uang untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli *gold/poin/karakter* kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah.

Belum lagi koneksi internet, dan *upgrade* spesifikasi komputer dirumah.

g. Mengganggu kesehatan.

Duduk terus menerus didepan komputer selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh.

e) Hukum Game Online Mobile Legends Dalam Islam

Terkait dengan permainan atau game mobile legends, hukum asal dari permainan ini boleh, selagi tidak ada *illat* (alasan dasar) keharaman yang menjadikan game online itu berubah menjadi alat *malahi* yaitu

ditujukan semata untuk bersenda gurau sehingga melalaikan penggunaanya dari berdzikir kepada Allah SWT³⁷. Maksud dari lalai berdzikir ini adalah lalai dari sholat, sebab Allah telah menegaskan dalam firman-Nya:

﴿ فَسَبِّحْ بِحَمْدِ رَبِّكَ وَكُنْ مِنَ السَّاجِدِينَ ﴾ (الحجر/15:98)

Artinya:

“Maka, bertasbihlah dengan memuji Tuhanmu, jadilah engkau termasuk orang-orang yang sujud (salat)”. (Al-Hijr/15:98)

Ditafsirkan oleh Syekh Abu Zahrah dalam kitab Zahratu al-tafsir sebagai berikut: “Dan jadilah kalian termasuk orang-orang yang bersujud! Maksudnya: teruslah kamu bersikap khudlu’ (merendahkan diri) kepada Tuhan Semesta Alam! Dan sujud disini bisa kita tafsirkan dengan makna merendahkan diri secara mutlak kepada Allah SWT. Sikap rendah diri dihadapan Allah, dan mengingat (berdzikir) semata karena Allah merupakan sarana tenangnya hati. Dan Allah telah berfirman: Ingatlah bahwa dengan berdzikir kepada-Ku adalah sumber ketenangan hati. Atau kita juga bisa menafsirkan bahwa yang sesungguhnya dimaksud jadilah kamu termasuk orang-orang yang bersujud itu adalah sujud di dalam sholat. Oleh karenanya, makna dari perintah itu adalah seolah jadilah kamu terus menerus dalam sholatmu, karena sholat merupakan solusi bagi segala kesusahan, hilangnya duka cita, dan jalan keluar dari keprihatinan”³⁸.

³⁷ Akhmad Ashari Manda And Musyifah Ilyas, ‘Tinjauan Hukum Islam Terhadap Game Online Mobile Legends Sebagai Peningkat Ekonomi Masyarakat’, Jurnal Ilmiah Mahasiswa Jurusan Hukum Ekonomi Syariah, 3.4 (2022), H. 221–223.

³⁸ Akhmad Ashari Manda And All, ‘Tinjauan Hukum Islam’, H. 221–223.

Alhasil salah satu makna dzikir adalah sholat, *al-lahwi* bermakna melalaikan dari berdzikir pada Allah SWT. Oleh karena itu menurut pemikiran ini, status hukum game online dapat menjadi haram ketika penggunaanya menjadi lalai dari sholat atau berdzikir pada Allah SWT. Jika tidak melalaikan maka bukan termasuk alat malahi, maka game tersebut dapat dimanfaatkan dengan cara yang mubah (*limanfaatin mubahah*).

3. Ibadah

a) Pengertian Ibadah

Secara etimologi kata ibadah bermakna ketaatan (*al-Thā'ah*) dan ketundukan (*al-hudū'*). Ibnu Manzur, maka ketika memaknainya dalam surah al-Fatihah maknanya adalah kami mentaati sekaligus tunduk kepada Allah. Senada dengan itu disebutkan Ibrahim Anis makna ibadah adalah ketundukan (*alKhudū'*) kepada tuhan untuk mengagungkan-Nya. Ala al-Din Ali ibn Muhammad Al-Khazin menjelaskan makna ibadah secara bahasa adalah *at-tadzallul* (kerendahan) dan *al-inqiyād* (kepatuhan)³⁹.

Terkait dengan itu Taqiyuddin Abu al-Abbas Ahmad Ibn Abd al-Halim bin Ibn Taimiyah menyebutkan ibadah mengandung arti kecintaan (*al-Hubb*) dan kerendahan (*al-Dzull*). Karena itu pula kecintaan hati manusia itu ada beberapa tingkat.

- 1) *al-alāqah* yaitu keterikatan hati dengan yang dicintai.
- 2) *al-Shabābah* yaitu kerinduan atau kecintaan yang meluap-luap.

³⁹ Syahril, Said Agil Husin Al Munawar, And Alwizar, 'Pendidikan Ibadah Dalam Perseptif Al-Quran', Jurnal An-Nur, 11.1 (2022), H. 51-60.

- 3) *al-Gharamu* yaitu cinta yang lazim.
- 4) *al-'Isyqu* yaitu kecintaan yang sangat.
- 5) *al-Taimu* yaitu perbudakan untuk yang dicintai.

Orang yang telah memperudak diri kepada Allah secara otomatis menjadi hamba Allah. Sebab orang yang mencintai senantiasa mengingat yang dicintainya.

Dari uraian di atas, ada beberapa lafaz yang terkandung dari kata ibadah yaitu *al-thā'ah*, *al-Khudū'*, *al-Tadzallul*, *alInqiyād*, dan *al-Hubb*. Ini memberikan pengertian bahwa dalam beribadah mesti didasari atas ketaatan, ketundukan, kerendahan, kepatuhan dan kecintaan. Semua unsur yang ada tersebut mesti hadir dalam diri seseorang ketika ia beribadah kepada Allah. Dengan demikian, ibadah yang dilakukan baru bernilai dan dianggap semata-mata karena Allah. Kaitan dengan ini, Ibn al-Qayyim mengatakan jika seseorang telah mencintai namun tidak ada rasa ketundukan (*al-Khudhu'*), maka hakikatnya seseorang itu belum menjadi hamba (beribadah). Demikian pula sebaliknya, seseorang yang tunduk tapi tidak ada rasa kecintaan, juga tidak dianggap beribadah. Seseorang dikatakan beribadah apabila terhimpun kedua unsur tersebut *al-hubb* dan *al-khudhu'*⁴⁰.

Adapun secara terminologi pengertian ibadah diuraikan beberapa ulama sebagai berikut:

⁴⁰ Syahril, Said Agil Husin Al Munawar, And All, 'Pendidikan Ibadah', H. 51–60.

- 1) Al-Jurjani menjelaskan ibadah adalah perbuatan yang dilakukan mukallaf, tidak menurut hawa nafsunya untuk memuliakan tuhan.
- 2) Ibnu Taimiyah menjelaskan ibadah adalah satu istilah yang mencakup segala yang dicintai dan diridhoi Allah baik berupa perkataan dan perbuatan yang zahir maupun yang batin. Ibnu Taimiyah menjelaskan bahwa ibadah didasari atas *syara'* dan *ittibā'*, bukan atas dasar *hawa'* dan *ibtida'*. Sebab Islam dibangun atas dua pondasi yaitu beribadah kepada Allah dengan tidak menyekutukannya, dan ibadah kita juga atas apa yang disampaikan rasulullah.

Uraian di atas memberikan pemahaman secara umum bahwa seluruh aktifitas seseorang yang dicintai dan diridhoi Allah adalah ibadah. Namun cakupan ibadah tersebut masih bersifat umum. Ada pula ibadah yang cakupannya khusus, dalam arti telah ada ketentuan dan syaratnya dari pembuat syariat. Untuk yang terakhir ini diistilahkan dengan ibadah khusus atau murni, yang oleh sebagian kecil manusia menduga hanya itulah yang disebut ibadah. Dalam ibadah murni telah diatur ketentuan dan syaratnya, sehingga dasarnya adalah kaidah umum yaitu larangan untuk melakukan sesuatu, kecuali ada perintah yang tegas untuk melakukannya.

Adapun untuk ibadah yang umum prakteknya masih bersifat elastis. Sehingga ada kaidah bahwa boleh melakukan sesuatu, kecuali ada larangan untuk melakukannya⁴¹.

⁴¹ Syahril, Said Agil Husin Al Munawar, And All, 'Pendidikan Ibadah', H. 51–60.

Dari kutipan di atas, dipahami bahwa ibadah adalah suatu keataatan hamba yang mencapai puncaknya dari kesadaran hati seseorang sebagai akibat pengagungan kepada Allah. Keagungan-Nya oleh karena tidak diketahui sampai dimana batas-batas kekuasaan-Nya, dan hakekat keberadaan-Nya. Di sisi lain, dipahami bahwa ibadah adalah perbuatan manusia yang menunjukkan ketaatan kepada aturan atau perintah dan pengakuan kerendahan dirinya di hadapan yang memberi perintah.

Adapun yang memberi perintah untuk beribadah, adalah tiada lain kecuali Allah sendiri.

﴿يَا أَيُّهَا النَّاسُ اعْبُدُوا رَبَّكُمُ الَّذِي خَلَقَكُمْ وَالَّذِينَ مِنْ قَبْلِكُمْ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُونَ﴾ (البقرة/2:

(21)

Artinya:

“Wahai manusia, sembahlah Tuhanmu yang telah menciptakan kamu dan orang-orang yang sebelum kamu agar kamu bertakwa.” (Al-Baqarah/2:21).

Dari ayat di atas, maka dapat dipahami bahwa sasaran ibadah hanyalah kepada Allah swt. Dengan kata lain, bahwa manusia beribadah adalah untuk mengabdikan dirinya kepada Allah sebagai Tuhan yang telah menciptakan mereka.

b) Pengertian Sholat

Shalat adalah rukun Islam yang kedua. Secara etimologi, shalat (dalam bahasa Arab: Ṣalāh) berarti doa. Al-Ṣalāh (Shalat) diambil dari kata

al-Ṣilāh (hubungan), karena dengan mendirikan shalat, roh seorang mukmin pada dasarnya sedang berhubungan dengan Penciptanya.⁴²

Para ulama dan pakar bahasa Arab memiliki pandangan beragam dalam menentukan asal kata al-Ṣalāh. Tentunya, mereka memiliki argumentasi masing-masing. Pendapat pertama mengatakan bahwa al-Ṣalāh adalah al-Du‘a. Karena, setiap muslim yang melaksanakan shalat selalu berdoa kepada Allah SWT agar melimpahkan rezeki dan melindunginya di dunia serta mengampuni dan memberinya ganjaran pahala di akhirat. Pandangan ini didasarkan pada sejumlah hadis yang termaktub dalam dua kita shaheh. Rasulullah menegaskan bahwa seorang mukmin adalah bentuk penghambaan (‘ibadah) yang terbaik. Alasannya, karena dengan berdoa, seseorang menampakkan kepercayaan dan sikap tawakkalnya kepada Sang Pencipta sekaligus harapan akan kebaikannya.⁴³

Adapun pendapat kedua dari kalangan pakar bahasa memandang bahwa al-Ṣalāh diambil dari kata al-Ṣilāh (hubungan). Alasannya, dengan mendirikan shalat, roh seorang mukmin pada dasarnya sedang berhubungan dengan sumber spiritual yang meletakkannya pada jasad kasarnya; Sang Pencipta.⁴⁴

Pendapat ketiga sebagai pengembangan dari pendapat sebelumnya mengatakan bahwa al-Ṣalāh berarti al-Raḥmah. Al-Raḥmah (kasih sayang)

⁴² Kafrawi, ‘Nilai Pendidikan Dalam Shalat Fardhu (Studi Tafsir Al-Misbah)’, Jurnal Al-Aulia, 04.01 (2018), H. 149–158.

⁴³ Kafrawi, ‘Nilai Pendidikan Dalam Shalat Fardhu, H. 149–158.

⁴⁴ Kafrawi, ‘Nilai Pendidikan Dalam Shalat Fardhu, H. 149–158.

sebagaimana dimaklumi adalah suatu kata yang diambil dari kata al-Rahīm, yaitu organ tubuh seorang ibu seorang ibu untuk mengandung janinnya selama masa kehamilan. Karena ibu adalah orang yang paling menyayangi anaknya, maka kata al-Rahmah yang diambil dari kata al-Rahīm pasti memiliki keterkaitan erat dengan sifat keibuan. Karena itu, al-Ṣalāh adalah perbuatan dimana seorang mukmin dengan seluruh eksistensi spiritualnya menghadap Peciptanya yang sangat menyayangi dirinya, lebih dari ibunya sendiri. Di antara al-Asmā' al-Ḥusnā juga adalah arham al-Rāhimīn (Maha Penyayang dari yang penyayang).⁴⁵

Secara terminologi, shalat adalah amaliah ibadah kepada Allah SWT yang terdiri dari perbuatan dan bacaan tertentu, dimulai dari takbiratul ihram dan diakhiri dengan salam. Mencermati makna shalat, baik dalam pengertiannya secara etimologi maupun terminologi, akan ditemukan adanya keterkaitan erat antara keduanya.⁴⁶

c) Makna Shalat Fardhu

Shalat farḍu ialah ṣalat yang diwajibkan bagi tiap-tiap orang yang sudah dewasa dan berakal ialah lima kali sehari semalam atau biasa disebut lima waktu. Mula-mula turunnya perintah ṣalat wajib yaitu pada malam isra' setahun sebelum tahun hijriah. Saat malam isra' dan mi'raj nabi Muhammad SAW menerima amanah langsung dari Allah SWT untuk beliau dan juga umatnya untuk melaksanakan sholat. Ṣalat yang di perintah

⁴⁵ Kafrawi, 'Nilai Pendidikan Dalam Shalat Fardhu, H. 149–158.

⁴⁶ Kafrawi, 'Nilai Pendidikan Dalam Shalat Fardhu, H. 149–158.

Allah SWT untuk Nabi Muhammad SAW melalui isra' dan mi'raj adalah Salat farḍu yang di kerjakan sehari semalam di kerjakan lima kali, Salat farḍu yang di kerjakan lima kali itu yaitu sholat subuh, salat dzuhur, salat magrib, salat isya'.⁴⁷

Menurut ulama mazhab Hanafi, kewajiban shalat itu ditetapkan pada waktu malam hari ketika nabi muhammad yaitu malam jum'at tanggal 10 Ramadhan, satu setengah tahun sebelum Hijrah. Ibnu Hajar al-Asqalani menyatakan bahwa tanggalnya adalah 27 Rajab, satu setengah tahun sebelum Nabi Muhammad Saw hijrah ke Madinah.⁴⁸

﴿ حَافِظُوا عَلَى الصَّلَوَاتِ وَالصَّلَاةِ الْوُسْطَىٰ وَقَوْمُوا لِلَّهِ قَنِينًا ﴾ (البقرة/2: 238)

Artinya:

“Peliharalah semua salat (farḍu) dan salat Wusṭā. Berdirilah karena Allah (dalam salat) dengan khusyuk”. (Al-Baqarah/2:238).

﴿ أَقِمِ الصَّلَاةَ لِذُلُوكِ الشَّمْسِ إِلَىٰ غَسَقِ اللَّيْلِ وَقُرْآنِ الْفَجْرِ إِنَّ قُرْآنَ الْفَجْرِ كَانَ مَشْهُودًا ﴾ (الاسراء/17: 78)

Artinya:

“Dirikanlah salat sejak matahari tergelincir sampai gelapnya malam dan (laksanakan pula salat) Subuh!) Sesungguhnya salat Subuh itu disaksikan (oleh malaikat)”. (Al-Isra'/17:78).

⁴⁷ Syafiq Humaisi Dan Umahatul Mardiyah, ‘Nilai- Nilai Pendidikan Dalam Shalat Fardhu Menurut Kajian Kitab Mabadi ’ Ul Fiqhiyah’, Prosiding Adaptivia, 2 (2021), H. 259–70.

⁴⁸ Kafrawi, ‘Nilai Pendidikan Dalam Shalat Fardhu, H. 149–158.

Melaksanakan shalat itu ada waktu-waktunya, maka kita harus tau waktu melaksanakan shalat, jadi waktu pelaksanaan Salat farḍu sebagai berikut:⁴⁹

- 1) Salat subuh, yaitu dari menyingsingnya fajar sidiq hingga terbitnya matahari.
- 2) Salat dzuhur, yaitu waktunya dari tergelincirnya matahari hingga bayangan satu benda sama panjangnya dengan benda itu sendiri.
- 3) Salat ashar, yaitu waktunya dari habisnya waktu dhuhur sampai terbenamnya matahari. Atau bayang-bayang suatu benda itu sudah turun ke barat, maka jika di tegakkan sebuah penggaris di suatu tempat yang cahaya matahari bisa masuk atau yang ada sinar matahari, dan lihatlah bayang-bayang penggaris itu akan lebih panjang kurang lebih setengah centi meter, maka berarti telah masuk waktu ashar dan berakhirnya waktu shalat ashar yaitu ketika matahari sudah tenggelam atau mega merah mulai kelihatan.
- 4) Salat magrib, yaitu waktunya selama syafaq atau awan merah belum hilang semua, terbenamnya matahari atau sampai dengan tenggelamnya mega merah. Waktu shalat magrib itu waktunya sangat pendek maka dari itu segeralah laksanakan shalat.
- 5) Salat isya', yaitu waktunya dari hilangnya awan merah hingga menyingsingnya fajar sidiq.

d) Ketentuan-Ketentuan Dalam Shalat Fardhu

⁴⁹ Syafiq Humaisi And All, 'Nilai- Nilai Pendidikan', H. 259–270.

1) Syarat Wajib Shalat Fardhu⁵⁰

Syarat wajib shalat lima waktu terdiri dari:

- a. Islam
- b. Suci dari haid (kotoran) dan nifas
- c. Berakal
- d. Baligh (dewasa)
- e. Telah sampai dakwah (perintah Rasulullah Saw. kepadanya)
- f. Melihat atau mendengar, Melihat dan mendengar menjadi syarat wajib mengerjakan shalat walaupun pada suatu waktu untuk kesempatan mempelajari hukum-hukum syara’.
- g. Jaga, Artinya orang yang tidur tidak wajib shalat, begitu juga dengan orang yang lupa. Dan kemudian wajib shalat apabila ia telah terjaga dari tidur dan kelupaannya.

2) Syarat Sah Shalat Fardhu⁵¹

- a. Suci dari hadas besar dan hadas kecil
- b. Suci badan, pakaian, dan tempat dari najis
- c. Menutup aurat Aurat ,Aurat laki-laki antara pusat sampai lutut, aurat perempuan seluruh badannya kecuali muka dan kedua telapak tangan.
- d. Mengetahui masuknya waktu shalat
- e. Menghadap ke kiblat (ka’bah).

⁵⁰ Kafrawi, ‘Nilai Pendidikan Dalam Shalat Fardhu, H. 149–158.

⁵¹ Kafrawi, ‘Nilai Pendidikan Dalam Shalat Fardhu, H. 149–158.

e) Rukun Sholat

Dalam tulisan ini peneliti mengutip pendapat dari al-Miṣri Dimana beliau merangkum pendapat pendapat mayoritas ulama Sunni maupun Syi'ah. Beliau berkata bahwasannya terdapat 17 rukun shalat,⁵² di antaranya:

1. niat (niyah);
2. takbir dengan membaca “Allah Mahabesar” (“Allāhu Akbar”); (3) berdiri (wuquf);
3. membaca al-Fatihah;
4. membungkuk (ruku’);
5. diam sejenak (ṭuma’nina);
6. menegakkan tubuh kembali (i’tidal);
7. diam sejenak (ṭuma’nina);
8. bersujud (sujud);
9. berdiam sejenak (ṭuma’nina);
10. duduk di antara kedua sujud (al-Julus baina al-Sajdatain);
11. diam sejenak (ṭuma’nina);
12. syahadat akhir dalam shalat (al-Tasyahhud al-Akhir);
13. duduk (julus);
14. shalawat Nabi (al-Shalawāt ‘alā al-Nabi);
15. mengucapkan “assalāmu‘alaikum” sebanyak 2 kali pada akhir shalat
16. Tertib.

B. Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan hasil dari refrensi yang telah peneliti telaah, peneliti dapat mengulas beberapa penelitian terdahulu yang serupa dengan penelitian teliti. Dengan demikian peneliti dapat melengkapi penelitian ini dengan mendapatkan rujukan atau informasi pendukung sebagai bahan perbandingan dalam menyusun tesis ini. Selain itu, peneliti mendapatkan gambaran mengenai kajian terkait dengan masalah yang peneliti akan teliti dari kajian terdahulu. Seperti yang tertera di bawah ini:

⁵² Kafrawi, ‘Nilai Pendidikan Dalam Shalat Fardhu, H. 149–158.

1) Tesis yang berjudul, “Fungsi Pondok Pesantren Mahasiswa Baitul Qur’an dalam Meningkatkan Ibadah Masyarakat di Pekon Podosari Kabupaten Priingsewu Lampung” yang di tulis oleh Alfian Junaidi⁵³. Tesis ini termasuk deskriptif kualitatif membahas ibadah di dalam masyarakat yang berada di lingkungan pondok pesantren.

Persamaannya yaitu membahas masalah peningkatan ibadah baik di sekolah maupun di masyarakat. Dari penjelasan yang peneliti baca tesis ini tidak terlalu mendetail menjelaskan ibadah dalam masyarakat, hanya menjelaskan bagaimana keadaan di lingkungan pesantren. Perbedaan tesis ini dengan peneliti yaitu menjelaskan ibadah di dalam masyarakat sedangkan peneliti membahas ibadah pada sekolah kejuruan.

2) Jurnal yang berjudul, “Media Sosial dan Kaedah Pengajaran Menurut Islam”. yang di tulis oleh Noor Athirah Moktar⁵⁴. Jurnal ini membahas masalah media sosial yang berhubungan dengan kaidah Islam.

Persamaannya tesis ini dengan peneliti yaitu membahas yang berhubungan media sosial dengan kaedah keislaman. Perbedaan Jurnal ini dengan peneliti adalah Jurnal ini hanya membahas media sosial dan kaedah pengajaran menurut Islam sedangkan peneliti membahas media sosial dan pemahaman ibadah. Jurnal ini mengupas tentang isu penggunaan media sosial sebagai medium pengajaran juga

⁵³ Alfian Junaidi, ‘Fungsi Pondok Pesantren Mahasiswa “Baitul Qur’an” Dalam Meningkatkan Ibadah Masyarakat Di Pekon Podosari Kabupaten Pringsewu Lampung’, Tesis (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019).

⁵⁴ Jasmi Kamarul Azrin Muhammad, Moorthy Vishnukumar, ‘Media Sosial Dan Kaedah Pengajaran Menurut Islam’, Prosiding Seminar Sains Teknologi Dan Manusia 2019, 32.2016 (2019), H. 1527–1536

membicarakan bagaimana menanamkan nilai Islam melalui media sosial.

- 3) Tesis yang berjudul, “Pengaruh *Cognitive Behavior Therapy* Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja di SMPN 1 Padang”⁵⁵, yang di tulis oleh Nia Fitriyanti. Pada tesis ini membahas *cognitive behavior therapy* pada remaja yang kecanduan game online.

Persamaan pada tesis yang penulis akan teliti adalah membahas game online. Sedangkan perbedaannya adalah peneliti membahas pengaruh gameonline terhadap pemahaman ibadah pada siswa SMK sedangkan tesis ini membahas adiksi game online pada remaja di Indonesia yang semakin meningkat setiap tahunnya.

- 4) Jurnal yang berjudul, “Kontribusi Perilaku Game Online Terhadap Motivasi Belajar siswa SMA, yang di tulis oleh Denis Wengku Tri Atmojo⁵⁶. Jurnal ini membahas bagaimana motivasi belajar anak yang berhubungan dengan game online.

Persamaan pada jurnal ini dengan peneliti adalah membahas game online. Perbedaannya adalah pada jurnal ini membahas game online terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan peneliti membahas game online terhadap pemahaman ibadah siswa.

- 5) Disertasi yang berjudul, “Pengaruh Komunikasi Kelompok, Penggunaan Media Sosial, dan Search Engine Terhadap Akhlak Siswa Sekolah

⁵⁵ Nia Fitri Yanti, ‘Pengaruh Cognitive Behavior Therapy Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja Di Smp N 13 Padang’, Tesis (Universitas Andalas, 2019).

⁵⁶ Denis Wengku Tri Atmojo, ‘Kontribusi Perilaku Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sma’, *Cognicia*, 7.4 (2019), H. 527–538.

Menengah Pertama Negeri di Kecamatan Pancur Batu”⁵⁷, yang di tulis oleh Daryanto Setiawan. Pada tesis ini membahas media sosial yang berhubungan akhlak pada siswa yang berada pada Sekolah menengah Pertama Negeri di kecamatan Pancur.

Persamaan dari disertasi ini dengan peneliti adalah penggunaan media sosial yang berhubungan dengan keagamaan. Sedangkan perbedaannya adalah disertasi ini menjelaskan komunikasi kelompok yang berpengaruh langsung terhadap akhlak siswa, sedangkan peneliti menjelaskan media sosial berpengaruh terhadap ibadah siswa. Pada disertasi ini terlalu banyak membahas komunikasi kelompok saja padahal banyak yang berhubungan dengan komunikasi kelompok.

- 6) Jurnal yang berjudul, “Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Media Sosial dan Tingkat Depresi pada Mahasiswa”⁵⁸. Yang di tulis oleh Asma Abidah Al Aziz. Pada jurnal ini membahas masalah intensitas pada penggunaan media sosial yang membuat depresi pada mahasiswa.

Persamaan dengan jurnal ini yaitu membahas masalah media sosial. Sedangkan perbedaannya yaitu jurnal ini membahas masalah tingkat depresi dan intensitas penggunaan media sosial pada mahasiswa, sedangkan peneliti menulis tentang pengaruh dari media sosial terhadap pemahaman ibadah. Pada jurnal ini terlalu banyak membahas dampak

⁵⁷ Daryanto Setiawan, ‘Pengaruh Komunikasi Kelompok , Penggunaan Media Sosial , Dan Search Engine Terhadap Akhlak Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri Di Kecamatan Pancur Batu’ (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2020).

⁵⁸ Asma Abidah Al Aziz, ‘Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Media Sosial Dan Tingkat Depresi Pada Mahasiswa’, *Acta Psychologia*, 2.2 (2020), H. 92–107.

negatif pada media sosial yaitu depresi bagi para penggunanya, padahal media sosial ada dampak positif yang mempengaruhinya.

C. Kerangka Pikir

Kerangka berfikir adalah Narasi (uraian) atau pernyataan (proposisi) tentang kerangka konsep pemecahan masalah yang telah diidentifikasi atau di rumuskan, kerangka berfikir atau pemikiran dalam sebuah penelitian kuantitatif, sangat menentukan dan validitas proses penelitian secara keseluruhan⁵⁹. Kerangka pemikiran penelitian ini diawali karena banyaknya siswa yang menggunakan media sosial instagram dan game online mobile legends yang tentu akan berdampak terhadap pelaksanaan ibadah shalat fardhu siswa Kelas X DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SMKN 01 Bengkulu Selatan. Dari ketiga variabel di atas digambarkan sebagai berikut:

Kerangka Berpikir



⁵⁹ Arif Arif, And All, 'Pengaruh Ketersediaan Sumber Belajar Di Perpustakaan Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu Smp Negeri 1 Praya Barat', Jisip (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan), 1.2 (2019), H. 108–116.

Dalam bagan di atas, menunjukkan bahwa X1 (penggunaan media sosial) dan X2 (penggunaan game online) sebagai variabel bebas, selanjutnya Y (pelaksanaan ibadah) sebagai variabel terikat.

D. Hipotesis Penelitian

Menurut Nasution hipotesis adalah suatu pernyataan tentatif yang merupakan dugaan mengenai apa saja yang sedang kita amati dalam usaha untuk memahaminya. Hipotesis statistik sendiri adalah suatu anggapan atau pernyataan, yang mungkin benar atau mungkin juga salah, mengenai satu populasi atau lebih. Hipotesis yang dirumuskan dengan harapan akan ditolak memiliki istilah hipotesis nol yang dilambangkan dengan H_0 . Penolakan H_0 akan mengakibatkan diterimanya hipotesis alternatif yang dilambangkan dengan H_1 ⁶⁰.

Berdasarkan rumusan masalah dan teori-teori yang telah dikemukakan maka yang menjadi hipotesis penelitian adalah Pengaruh Media Sosial Instagram (X1) Dan Game Online Mobile Legends (X2) Terhadap Pelaksanaan Ibadah shalat fardhu Siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual SMKN 01 Bengkulu Selatan (Y) sebagai berikut:

- 1) H_0 : Media sosial Instagram dan Game online Mobile Legends tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap pelaksanaan ibadah shalat fardhu siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual SMKN 01 Bengkulu Selatan.

⁶⁰ Riana Magdalena And Maria Angela Krisanti, 'Analisis Penyebab Dan Solusi Rekonsiliasi Finished Goods Menggunakan Hipotesis Statistik Dengan Metode Pengujian Independent Sample T-Test Di Pt.Merck, Tbk.', Jurnal Tekno, 16.2 (2019), H. 35-48.

- 2) H1 : Media sosial Instagram dan game online Mobile Legends mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap pelaksanaan ibadah shalat fardhu siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual SMKN 01 Bengkulu Selatan.

