

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Al-Qur'an adalah kitab suci yang disampaikan oleh malaikat jibril untuk Nabi Muhammad dan dinilai ibadah bagi yang membacanya, surat al-Fātiḥah sebagai permulannya dan surat al-Nās sebagai akhirnya.¹ Al-Qur'an turun pada bulan Ramadan pada malam yang disebut "malam Qodr", pada bulan itu tidak seluruh ayat yang tersusun menjadi 114 surat dalam al-Qur'an diturun, melainkan turun secara bertahap selama 23 tahun. Yaitu 13 tahun di Mekkah dan 10 di Madinah.² Sehingga para umat Islam senantiasa mempelajari kandungan dan pesan-pesannya juga mengupayakan keasliannya tetap terjaga.³

Upaya tersebut telah dilakukan sejak al-Qur'an turun dan diwahyukan kepada Nabi Muhammad hingga saat ini.⁴ Selain upaya manusia, Allah dalam firman-Nya senantiasa menjaganya, yaitu dalam QS. Al-Hijr: 9

إِنَّا نَحْنُ نَزَّلْنَا الذِّكْرَ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ

Artinya: Sesungguhnya Kami-lah yang menurunkan Al Quran, dan Sesungguhnya kami benar-benar memeliharanya.

Dengan berbagai usaha dan atas kehendak-Nya sehingga al-Qur'an tetap terjaga keasliannya serta senantiasa relevan dengan kehidupan dari masa

¹ M. Quraish Shihab, et. al., *Sejarah dan Ulum Al-Qur'an* (Jakarta: Pustaka Firdaus, 2008), 13.

² Salman Harun, *Mutiara Al-Qur'an, Aktualisasi Pesan Al-Qur'an dalam Kehidupan* (Jakarta: Logos, 1999), 151.

³ Muhammad Quraishy Shihab, *Membumikan al-Qur'an: Fungsi dan Peran wahyu Dalam Kehidupan Masyarakat* (Bandung: Mizan, 1992), 21.

⁴ Athaillah, *Sejarah al-Qur'an Verifikasi tentang Otentisitas al-Qur'an* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), 1.

ke masa, merupakan mukjizat yang abadi dan mukjizat yang selalu dapat mengetahui ilmu pengetahuan dari masa ke masa. Al-Qur'an mempunyai keistimewaan yaitu memberikan solusi dalam berbagai segi kehidupan, baik rohani dan jasmani, maupun sosial dan ekonomi.

Dalam setiap problem al-Qur'an memberikan landasan umum yang dapat dijadikan langkah manusia untuk tetap berada di jalan Allah.⁵ Disebut sebagai *hudallinnās* yang membimbing manusia, menjadi sumber makna dan nilai bagi umat manusia.⁶ Al-Qur'an diturunkan sebagai petunjuk umat manusia, agar manusia tidak tertipu dengan kemewahan dunia. Sehingga mereka berperasangka bahwa kehidupan hanya ada di dunia, diawali dengan kelahiran dan diakhiri dengan kematian.⁷

Fungsi al-Qur'an yaitu sebagai petunjuk bagi manusia yang menunjukkan dan menuntun manusia ke jalan yang lurus. Al-Qur'an juga sebagai pembeda antara yang benar dengan yang palsu.⁸ Kandungan dalam al-Qur'an tidak akan pernah habis walaupun banyak yang mengkaji dan mendalaminya, karena kandungan al-Qur'an yang beragam objek yang sangat luas.⁹ Tidak ada yang dapat menandingi kemuliaan dan kesempurnaan kitab Allah, hal ini dibuktikan dari beberapa abad yang lalu hingga sekarang, Tidak ada yang dapat mengalahkan kalam Allah dan tidak ada bacaan yang melebihi

⁵ Manna Khalil al-Qattan, *Studi Ilmu-ilmu Quran* Mudzakir AS. (Bogor: Pustaka Litera AntarNusa, 2012), 1.

⁶ Taufik Adnan Amal dan Samsul Rizal Panggabean, *Tafsir Kontekstual al-Qur'an: sebagai kerangka konseptual* (Bandung: Mizan, 1992), 34.

⁷ M. Quraish Shihab, *membumikan al-Qur'an* (Bandung: Mizan, 1998), 15.

⁸ Mustofa Umar, *Konsep kufur Dalam al-Qur'an dan Proyeksinya Terhadap Teks Hadis* (Makasar: Al-Risalah, 2012), 42.

⁹ Malik bin Nbi, *Fenomena Al-Qur'an*. terj. Shaleh Mahfoudz (Bandung: PT. Al-Ma'arif, 1983), 213.

al-Qur'an, bukan hanya sejarah secara universal, melainkan ayat demi ayat baik dari waktu maupun saat datangnya, dan sampai kepada sebab turunnya.¹⁰

Al-Qur'an diperuntukkan bagi seluruh umat manusia tanpa terkecuali. Kandungan dari al-Qur'an mencakup berbagai nilai-nilai yang luhur, serta aspek kehidupan manusia dalam berinteraksi dengan baik, yang berinteraksi dengan penciptanya yaitu Allah. maupun yang berinteraksi dengan sesamanya yakni, hubungan antar manusia satu dengan manusia yang lainnya, serta manusia dengan lingkungannya. Pada hakikatnya, al-Qur'an membahas tiga aspek, aspek-aspek tersebut tertulis dalam hadits Nabi yang diriwayatkan oleh Muslim dari Umar r.a. terdapat tiga aspek yaitu: Iman, Islam dan Ihsan.¹¹

Aspek iman merupakan landasan yang utama, berisi ajaran atau ketentuan-ketentuan mengenai aqidah. Aspek Islam merupakan ketentuan yang mengatur pembuatan-pembuatan manusia. Sedangkan aspek ihsan yang berisi etika atau akhlak, aspek ini berbicara tentang bagaimana seharusnya manusia berperilaku dengan sebaik-baiknya, baik hubungan dengan Tuhannya atau hubungan dengan sesamanya. Ilmu ini berkaitan dengan ilmu tasawuf.¹²

Adapun kata permainan dalam kamus *lisān al-arab* yaitu لعب (*La'b*) artinya permainan, ولعب (lawan dari serius), لعب يلعب (bermain, menyiayikan) , لعبا (menjadikan bermain) dan menurut Tamim kata لاعب adalah setiap orang

¹⁰ M. Quraish Shihab, *Wawasan Al-Qur'an* (Bandung: Mizan, 1998), 3.

¹¹ Suparman Usman, *Hukum Islam Asas-asas Studi Hukum Islam dalam Tata Hukum Indonesia* (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2001), 22.

¹² M. Quraish Shihab, *Membumikan Al-Qur'an: Fungsi Dan Peran Wahyu dalam Kehidupan Masyarakat* (Bandung: Mizan, 1992), 40.

yang melakukan pekerjaan yang tidak mendatangkan manfaat baginya.¹³ Dalam mencari kata *la'b* dalam al-Qur'an penulis menggunakan bantuan kitab *Al-Mu'jam al-Mufahros li al-Fāzil al-Qur'ān al-Karim*, yaitu kitab panduan untuk meluruskan ayat-ayat al-Qur'an dengan menggunakan lafadz yang terkandung di dalamnya. Dalam kitab tersebut terdapat 20 ayat al-Qur'an yang terdapat kata *la'b*.¹⁴ Adapun salah satunya berbicara mengenai permainan merupakan aktivitas yang sia-sia dan tanpa tujuan. Terdapat dalam QS. Al-An'am ayat 32

وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَلَهْوٌ وَلَلْآخِرَةُ الْآخِرَةُ خَيْرٌ لِلَّذِينَ يَتَّقُونَ أَفَلَا تَعْقِلُونَ

Artinya: Dan tiadalah kehidupan dunia ini, selain dari main-main dan senda gurau belaka. dan sungguh kampung akhirat itu lebih baik bagi orang-orang yang bertaqwa. Maka Tidakkah kamu memahaminya?

M Quraish Shihab dalam *tafsir Al- Mishbāh* menjelaskan bahwa kehidupan didunia bagi mereka yang mengalami kerugian di akhirat nanti tidak lain kecuali permainan, yakni aktivitas yang sia-sia dan tanpa tujuan. Apa yang dihasilkannya tidak lain menyenangkan hati dan menghabiskan waktu dan kelengahan, yakni melakukan kegiatan yang menyenangkan hati, tetapi tidak atau kurang penting sehingga melenggahkan pelakunya dari hal-hal yang penting.¹⁵ M. Quraish Shihab merupakan tokoh muslim kontemporer Indonesia. Beliau juga memiliki karya-karya yang sangat terkenal dan dapat diterima oleh banyak kalangan. Contoh karya beliau adalah *Tafsir Al-*

¹³Abū al-fadl Jamāl ad-Dīn Muḥammad ibn Mukram ibn Manzūr, *Lisān al-'Arab* (Beirut: Dār al-Fadl,t.t), 4039.

¹⁴Fu'ad Abd al- Bāqī, *Al-Mu'jam Al-Mufahros al-Fāzil al-Qur'ān al-Karim* (Kairo: Dār al-Kutub al-Miṣriyah 1964), 647.

¹⁵M Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbāh Jilid 4* (Jakarta: Lentera Hati, 2002), 68.

Mishbāh merupakan puncak produktifitas beliau. Tafsir tersebut berisi maksud dan kandungan ayat-ayat al-Qur'an merupakan kajian inti dari penelitian. Tafsir ini dimunculkan oleh Lentera Hati Jakarta pada tahun 2000. Saat ini terdapat 15 jilid dan lengkap dengan penafsiran 114 surah.¹⁶

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini ingin menggali informasi lebih mengenai *la'b* dalam prespektif al-Quran. Seperti kehidupan di dunia hanya sebuah permainan¹⁷ dan apakah semua permainan itu melalaikan? Sedangkan Pada era modern ini perkembangan teknologi sangat pesat.¹⁸ Perkembangan teknologi memberikan pengaruh terhadap kehidupan manusia dalam berbagai aspek dan dimensi.¹⁹ Salah satu contoh yaitu permainan *game online*. Dari sini penulis akan mencoba meneliti tentang *La'b dalam Prespektif Al-Quran: Telaah atas tafsir Al- Mishbāh karya Muhammad Quraish Shihab*. Maka dalam penelitian ini penulis akan menggunakan *Tafsir Al-Mishbāh* untuk membahas permainan yang memberkan manfaat dalam al-Qur'an, dilengkapi dengan penafsiran para mufassir baik klasik maupun kontemporer.

B. Rumusan Masalah

Dalam pemaparan latar belakang diatas dapat ditarik rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

¹⁶M Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbāh; Pesan, Kesan dan Keserasian al-Qur'an* (Tangerang: Lentera Hati, 2007), 67.

¹⁷Shihab, *Al-Mishbāh* III, 40.

¹⁸ Dwi Salma Prawiradilaga, et All, *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning* (Jakarta: Kencana Prenadema Group, 2013), 15.

¹⁹ Nadia Itoni Siregar, *Pengaruh Video Game Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Remaja* (Bogor: IPB, 2014), 1.

1. Bagaimana penafsiran ayat-ayat *la'b* dalam *tafsir Al- Mishbāh* karya Muhammad Quraish Shihab?
2. Bagaimana kontekstualisasi penafsiran *la'b* dalam Al-Qur'an?

C. Tujuan Penelitian

Dalam rumusan masalah di atas, maka dapat ditarik sebuah tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penafsiran ayat-ayat tentang *la'b* dalam *tafsir Al- Mishbāh* karya Muhammad Quraish Shihab.
2. Untuk mengetahui kontekstualisasi penafsiran *la'b* dalam Al-Qur'an.

D. Kegunaan Penelitian

Dalam sebuah penelitian, dampak dari tercapainya sebuah tujuan adalah kegunaan penelitian itu sendiri.²⁰ Dengan demikian, penelitian ini diharapkan menghasilkan manfaat sebagai berikut:

1. Dalam Ilmu pengetahuan, hasil dari kajian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan, keagamaan Islam, terutama dalam bidang tafsir.
2. Bagi praktis akademik, hasil dari kajian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai rujukan bahan kajian lebih lanjut.
3. Bagi pembaca umumnya, hasil dari kajian diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai permainan game online menjadikan kemalasan.

²⁰ Ridwan, *Metode dan Teknik Poposal Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2010), 11.

4. Bagi penusi sendiri, semoga penelitian ini berguna untuk mengembangkan keilmuan dan sebagai tugas akhir dalam menyelesaikan program studi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir Institut Agama Islam Negri (IAIN) Kediri.

E. Telaah Pustaka

Telaah pustaka merupakan suatu tujuan pokok ilmiah yang berguna untuk memberikan kepastian dan batasan tentang informasi yang diberikan melalui keilmuan pustaka, yang berkaitan dengan tema penulis. Setelah menelusuri berbagai data terkait dalam penelitian ini, baik buku, skripsi, tesis maupun jurnal, terdapat beberapa pustaka yang telah diperoleh yaitu sebagai berikut:

1. Skripsi yang berjudul: *La'ibun dan Lahwun dalam Al-Qur'an Menurut Tafsir Al-Qur'an Al-'Azim Karya Ibnu Kasir dan Fi Zi Lal Al-Qur'an Karya Sayyid Qutb*, oleh Isnaini Nurul Mutmainah, Teologi Islam Fakultas Usuluddin Universitas Islam Negri Sunan Kalijaga Yogyakarta 2008. Berisi mengenai penafsiran yang dilakukan *Ibnu Kasir* dan *Sayyid Qutb* mengenai *la'ibun* dan *lahwun* memiliki arti “permainan dan olok-olok” yang bermakna bahwa kehidupan dunia hanya permainan dan olok-olok yang bersifat membosankan, sementara dan tidak kekal. Perbedaan antar keduanya yaitu memiliki rentang waktu yang cukup jauh dan terdapat pada metodologi penafsiran dan cara penyampaiannya. Terjadinya persamaan penafsiran karena ayat yang digunakan sama.

2. Skripsi yang berjudul: *Penafsiran Kata La'ib dan Lahwu dalam Al-Qur'an Menurut Tafsir Al-Azhar dan Al-Maraghi*, oleh Rahmad Afriani, Tafsir Hadis Fakultas Usuluddin Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau 2013. Skripsi ini berisi tentang *Tafsir Al-Azhar* dan *Al-Maraghi* mengenai Kata *La'ib* dan *Lahwu*. Kedua tafsir sama dalam menjelaskan kata *la'ib* yang mana perbuatan tersebut tidak mengandung manfaat dan perbuatan yang tidak memiliki tujuan yang jelas. Sedangkan *lahwu* merupakan sesuatu yang terlena oleh pekerjaan yang tidak bermanfaat dan mengabaikan pekerjaan yang bermanfaat.
3. Jurnal berjudul: *Makna Konotatif La'ib dan Lahwu dalam Konsep Al-Qura'an*, oleh Nurfitriyani Hayati, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Jurnal ini berisi tentang makna konotatif pada *la'ib* dan *lahwun* dengan pendekatan referensial simantik yang membuat dua kata tersebut menjadikan pengonotasian yaitu terhadap fakta dan penarikan kesimpulan pada makna yang didapat. Dalam konsep al-Qur'an kata *la'ib* dan *lahwun* merupakan kebiasaan orang kafir dan pengibaratan atas ke hidupan dunia.

Dalam hal ini penulis mengangkat tema permainan dengan judul *La'b dalam Prespektif Al-Quran: Telaah atas tafsir Al-Mishbāh karya Muhammad Quraish Shihab*. Dari beberapa telaah terhadap karya-karya terdahulu yang sudah penulis paparkan di atas berupa skripsi dan jurnal, belum ditemukan penelitian yang sama yang ditulis oleh penulis. Karena dalam penelitian ini penulis lebih memfokuskan pada pembahasan *La'b Dalam Prespektif Al-Quran*, yang mana dalam penelitian terdahulu belum

ada yang membahas mengenai tema tersebut. Penelitian ini merupakan kelanjutan dan pengembangan dari penelitian-penelitian terdahulu sehingga diharapkan akan memperkaya khazanah keilmuan Islam.

F. Landasan Teori

Dalam sebuah penelitian ilmiah, landasan teori sangat diperlukan antara lain untuk membantu memecahkan dan mengidentifikasi masalah yang diteliti. Landasan teori ini perlu ditegakkan agar penelitian ini mempunyai dasar yang kokoh dan bukan sekedar perbuatan coba-coba. Adanya landasan teoritis ini merupakan ciri bahwa penelitian ini merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data.²¹ Untuk mendapatkan pemahaman yang integral tentang pembahasan *La’b dalam Prespektif Al-Quran: Telaah atas tafsir Al- Mishbāh karya Muhammad Quraish Shihab*.

1. Pengertian Permainan dan Edukasi

Definisi permainan yaitu bermain merupakan sesuatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Melakukan permainan atau bermain tidak memiliki unsur paksaan tapi murni dari dirinya sendiri. Istilah bermain dari kata dasar “main” dan terdapat imbuhan “ber-an”. Permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan hati dengan menggunakan alat atau tidak. Edukasi sendiri

²¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*(Bandung: Alfabeta, 2014), 79.

bermakna pendidikan. Jadi Permainan edukasi adalah kegiatan yang menggunakan alat atau tidak dan digunakan untuk menambah pengetahuan.²²

Menurut Mayke S Tedjasaputra didalam kegiatan bermain adalah rasa senang yang ditandai oleh tertawa. Secara garis besar bermain memiliki 2 kategori yaitu:

- a. Bermain aktif, yaitu kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan lilin atau cat.
- b. Bermain pasif atau hiburan, yaitu kesenangan yang diperoleh dari kegiatan orang lain. Pemain menghabiskan sedikit energy. Seperti anak yang menikmati temanya bermain, memandangi hewan atau orang di televisi, menonton adegan lucu atau membaca buku adalah bermain tanpa mengeluarkan energy.

Pada semua usia, anak melakukan permainan aktif dan pasif. Proporsi waktu yang dilalukan ke masing-masing jenis bermain tidak bergantung pada usia, tetapi pada kesehatan dan kesenangan yang diperoleh dari masing-masing kategori. Pada umumnya bermain aktif lebih menonjol pada awal anak-anak dan bermain pasif ketika anak mendekati masa puber, tetapi hal tersebut tidak selalu benar. Contohnya, anak kecil yang lebih menyukai menonton televisi dari pada bermain aktif karena mereka belum belajar permainan yang disukai teman sebayanya,

²² Cucu Eliyawati, *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan pendidikan dan ketenagaan Pengurusan Tinggi Jakarta, 2005), 62.

mengakibatkan mereka tidak diterima sebagai anggota kelompok teman sebaya.²³

2. Faktor yang Mempengaruhi

Dalam teori dari Hourlock terdapat delapan faktor yang mempengaruhi bermain anak yaitu:

- a. Kesehatan, semakin sehat anak semakin banyak energy untuk bermain aktif, seperti permainan dan olah raga. Anak yang kekurangan tenaga lebih menyukai hiburan.
- b. Perkembangan motorik, pada setiap umur melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya bergantung pada perkembangan motor mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.
- c. Intelegensi, pada setiap umur anak yang pintar lebih aktif dari pada yang kurang cerdas, dan permainan mereka menunjukkan kecerdasan. Dengan bertambahnya umur, mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatic, konstruktik, dan membaca. Anak yang cerdas menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar, termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.
- d. Jenis kelamin, anak pria bermain cenderung lebih kasar dari pada wanita. Wanita lebih menyukai permainan dan olah raga dari pada

²³ Elizabeth Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Rentang Kehidupan* (Jakarta: Erlangga, 1997), 320.

macam-macam permainan lain. Pada pertama masa kanak-kanak, anak pria memperlihatkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak dari pada anak wanita.

- e. Lingkungan, anak yang baru kurang bermain dari pada anak lainnya. Karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan dan ruang. Anak yang berada dari lingkungan desa lebih banyak bermain dari pada anak yang berada di lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas.
- f. Status sosial ekonomi, anak yang berasal dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan yang mahal, dalam lomba atletik, bermain sepatu roda. Sedangkan mereka dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal seperti bermain bola dan berenang. Kelas sosial mempengaruhi buku yang dibaca dan film yang ditonton anak, jenis kelompok rekreasi lebih kepada keseimbangan ekonomi mereka.
- g. Jumlah waktu bebas, waktu bermain bergantung pada status sosial ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak menjadi lelah untuk melakukan kegiatan yang lainnya.
- h. Peralatan bermain, peralatan yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Contohnya seperti, dominasi boneka dan binatang

buatan mendukung permainan pura-pura, banyaknya balok, kayu, cat air, dan lilin mendukung permainan yang sifatnya konstruktif.²⁴

3. Contoh permainan dan pengaruh permainan pada perkembangan.

Permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan hati dengan menggunakan alat atau tidak. Adapun contoh Permainan tradisional dan modern yaitu:

- a. Gobag sodor merupakan permainan yang terdiri dari 2 kelompok, dalam 1 kelompok terdiri dari 3 anak atau lebih cara bermainnya dengan menyentuh badan lawan.
- b. Cublak-cublak merupakan permainan menebak atau menemukan benda yang disembunyikan oleh seseorang. Permainan ini terdiri dari 3 orang atau lebih.
- c. Engklek merupakan permainan yang dominan dilakukan perempuan, cara bermain engklek yaitu pemain harus mengangkat satu kaki dan melompat dengan satu kaki melewati kotak-kotak dalam engklek, permainan ini juga membutuhkan gacu atau tutup botol untuk dilempar permainan ini dapat dimainkan oleh 2 orang atau lebih.²⁵
- d. Rubik merupakan permainan segi empat yang berwarna seperti kuning, putih ataupun warna lainnya. Permainan hanya bisa dimainkan oleh 1 orang.

²⁴ Elizabeth Hurlock, *Perkembangan Anak jilid 1* (Jakarta: Erlangga, 1998), 323.

²⁵ Nugrahastuti, et All, *Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional* (Surakarta: Proseding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Universitas Sebelas Maret, 2016), 270-271.

- e. Monopoli merupakan game yang banyak digemari oleh beberapa orang dan dapat menambah sesuatu yang namanya ekonomi.
- f. Billiard merupakan game yang membuat otak kecil pemain untuk dapat membedakan sesuatu dan dapat member keseumbangan. Permainan dilakukan oleh 2 orang atau lebih.

Terdapat fakta bahwa bermain memunculkan pengaruh bagi penyesuaian individu dan sosial sebagai berikut:

- a. Fisik, bermain aktif penting untuk perkembangan otot dan melatih seluruh bagian tubuh. Fugsi bermain seagai penghubung tenaga yang berlebih apabila terpendam akan menimbulkan tegang, gelisah, dan mudah tersinggung.
- b. Dorongan berkomunikasi, belajar berkomunikasi mereka dapat memahami dan mereka juga belajar memahami apa yang dikomunikasikan, agar dapat bermain dengan baik bersama yang lain.
- c. Penyaluran bagi energy emosional yang terpendam, bermain merupakan saranana untuk menyalurkan ketegangan yang ditimbulkan karena pembatasan lingkugan terhadap prilaku mereka.
- d. Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan, yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain, seringkali dapat dipenuhi dengan bermain.
- e. Sumber belajar, dengan bermain dapat mempelajari berbagai hal, melalui buku, televise, atau menjelajah lingkungan.

- f. Rangsangan bagi kreativitas, melalui eksperimen dalam bermain, anak yang menemukan hal baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan tersendiri.
- g. Perkembangan wawasan diri, dengan bermain anak dapat memahami kemampuannya saat bermain dengan temannya dan memungkinkan anak untuk mengembangkan konsep dirinya dengan lebih pasti.
- h. Belajar bermasyarakat, dengan bermain bersama dapat membentuk hubungan sosial dan bagaimana menghadapi juga dapat memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.
- i. Standar moral, yang diberikan di rumah dan di sekolah tentang apa saja yang dianggap baik dan buruk, tetapi dalam bermain tidak ada paksaan standar moral.
- j. Belajar bermain sesuai jenis kelamin, dalam pembelajaran di sekolah atau di rumah anak diberikan pemahaman akan peran jenis kelamin yang disetujui. Cepat atau lambat mereka akan menyadari bahwa mereka harus menerimanya bila ingin menjadi anggota kelompok bermain.
- k. Perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan, dalam hal ini anak akan belajar murah hati, jujur, sportif, disukai orang dan bekerja sama dalam melakukan permainan.

Dari penjelasan diatas terdapat 11 perkara yang dapat mempengaruhi permainan pada perkembangan.²⁶

²⁶ Ibid., 323

G. Metode Penelitian

Metodologi penelitian disini yaitu cara untuk mengerjakan sebuah penelitian yang mencari kegiatan seperti mencatat, merumuskan, menganalisis sampai penyusunan laporan untuk menemukan dan mengembangkan, menguji kebenaran suatu pengetahuan untuk mencari pemecahan terhadap masalah tersebut berdasarkan fakta atau gejala secara ilmiah.²⁷

1. Jenis Penelitian

Penelitian tentang *la'b* ini merupakan *library research*, yaitu penelitian yang objek kajiannya merupakan kepustakaan seperti buku-buku, artikel, jurnal, skripsi, thesis, disertasi dan literatur-literatur yang berkaitan dengan kata *la'b* dalam al-Qur'an. Dalam penelitian ini akan meneliti data-data melalui al-Qur'an, kitab tafsir, ensiklopedia Islam, jurnal, artikel, dan buku-buku yang relevan.

2. Sumber Data

Mengenai *la'b* memiliki dua sumber data, yaitu bersifat *primer* (utama) dan yang kedua bersifat *sekunder* (penunjang). Adapun data pokok yang menjadi sumber penelitian disini merupakan *Tafsir al-Misbah* tentang kata *la'b*. Sedangkan sumber data penunjang dalam penelitian ini adalah kitab-kitab tafsir, baik klasik maupun kontemporer yang berkaitan dengan *la'b* yaitu Abū Ja'far Muḥammad bin Jarīr al-Ṭabari *Jāmi' al-Bayān 'an Ta'wīl Āy al-Qur'ān*, Ahmad Musthafa al-Maraghi *Tafsir al-*

²⁷ Dadan Rusmana, *Metode Penelitian al-Qur'an dan Tafsir* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2015),21.

Maraghi, Hamka *Tafsir Al-Azhar*, Ibn Kathīr *Tafsīr Al-Qur'ān Al-‘Azīm*,
M. Quraish Shihab *Tafsir al-Misbah*,

Di samping itu juga menggunakan buku-buku yang berisi pandangan mengenai *la’b* diantaranya buku *Ensiklopedia Al-Qur’an: Kajian Kosakata* karya Sahabuddin dkk, dan beberapa artikel atau referensi lain yang membahas tentang penelitian ini.

3. Teknik Pengumpulan Data

Tujuan penting dalam penelitian adalah memperoleh data, jadi cara pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standarisasi yang ditetapkan. Dalam hal ini, tahapan pertama penulis yaitu mengumpulkan ayat-ayat didalam al-Qur’an yang berbicara tentang *la’b* atau ayat-ayat yang memiliki keterkaitan dengan tema yang peneliti ambil. Kemudian ditelusuri cara penafsiran para mufassir dalam menjelaskan ayat-ayat tersebut, sekaligus menemukan konsep *la’b* yang dibutuhkan. Kemudian mengklasifikasikan ayat untuk mempermudah pemilihan terhadap tema yang berkaitan lalu mengumpulkan buku-buku dan karya ilmiah yang dapat menjadi penunjang dalam penelitian ini. Disini peneliti berusaha selengkap mungkin dalam mengumpulkan sumber primer dan sumber skunder untuk mengkaji tentang *La’b*.

Teknik pengumpulan data pada penelitian tentang *la'b* berupa dokumentasi,²⁸ yaitu mencari berbagai karya ilmiah, artikel dan bentuk data yang bersifat ilmiah dan mempunyai keterkaitan dengan *la'b*. Berdasarkan sumber data yang ada, maka buku-buku yang berkaitan dengan *la'b*, dihimpun dan kemudian dikembangkan.

Peneliti berusaha mengumpulkan data, baik data primer maupun sekunder untuk pembahasan mengenai *la'b*. Peneliti akan meneliti kajian yang masih berkaitan dengan *la'b* yang diteliti oleh orang lain. Hasil dari pengumpulan data dengan metode ini selanjutnya untuk di analisa.

4. Metode Pembahasan dan Analisis Data

a. Pengertian Tafsir Maudū'i

Metode tafsir Maudū'i merupakan metode dengan cara mengumpulkan ayat-ayat al-Quran yang membahas tema tersendiri, menafsikan secara global menggunakan cara-cara khusus dan menemukan makna yang tersembunyi di dalam al-Quran.²⁹

Dengan metode ini penulis dapat meneliti ayat-ayat dari berbagai segi dan melakukan analisis berdasarkan kaidah yang benar. Jika ingin meneliti ayat dengan metode maudu'i harus mengetahui ciri-ciri dan langkah dari metode tersebut. Adapun ciri-ciri dari metode maudu'i sebagai berikut:

- 1) Mufasir tidak memandang urutan ayat dalam mushaf.

²⁸Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), 202.

²⁹Samsurrohman. *Pengantar Ilmu Tafsir* (Jakarta: Amzah, 2014), 123.

- 2) Ayat dikumpulkan sesuai tema yang akan dibahas.
- 3) Pemilihan tema tertentu menjadi sangat menonjol.
- 4) Petunjuk yang termuat dalam ayat dijadikan sumber kajian.
- 5) Membahas seluruh permasalahan yang tercakup dalam tema.³⁰

Dalam metode tematik penulis menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:³¹

- 1) Menetapkan tema yang akan dibahas (topik)
- 2) Menggumpulkan ayat-ayat yang relevan dengan masalah tersebut
- 3) Menentukan ayat-ayat sesuai dengan tartib nuzulidan *asbāb al-nuzūl-nya*.
- 4) Mencari hubungan ayat maupun surat yang sesuai dengan tema
- 5) Menyusun pembahasan dalam kerangka yang sempurna
- 6) Menghubungkan ayat-ayat yang mempunyai korelasi dengan ayat ataupun surat yang lain.
- 7) Membuat kerangka pembahasan yang sistematis
- 8) Dilengkapi dengan menambahkan hadist-hadist yang terkait dengan tema dan juga diberikan pendapat beberapa ahli.
- 9) Mengklasifikasikan ayat-ayat Al-Qur'an jika mempunyai pengertian yang sama seperti antara ayat *amm* dan *khash*, *mutlaq* dan *muqayyad* ataupun ayat-ayat yang kelihatannya bertentangan

³⁰Ibid, 124.

³¹Abu Hayy al-Farmawi, *al-Bidayah fi al-Tafsir al-Mawdlu'I* (Kairo: al-Hadarah al-Arabiyah, 1967),51.

tetapi jika dipelajari kembali ditemukan adanya bentuk saling keterkaitan terhadap ayat tersebut.³²

Metode ini sangat berperan untuk memahami makna *La'ab* dalam al-Qur'an secara komprehensif, penulis menggunakan teori ilmu *Ma'ani* al-Qur'an. Ilmu *Ma'ani* al-Qur'an adalah ilmu yang membahas tentang metode menafsirkan al-Qur'an dengan cara menjelaskan makna *lafaz-lafaz gharib*, dan memaparkan *i'rab* ayat-ayat al-Qur'an.³³

b. Pengaplikasian Metode tafsir Mauḍū'i

Dalam metode tematik penulis menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:³⁴

- 1) Menetapkan tema yaitu *la'b*
- 2) Menggumpulkan ayat-ayat *la'b*
- 3) Menentukan ayat-ayat *la'b* sesuai dengan tartib nuzulidan *asbāb al-nūzūl-nya*.
- 4) Mencari hubungan ayat *la'b* maupun surat yang sesuai dengan *la'b*
- 5) Menyusun pembahasan dalam kerangka yang sempurna
- 6) Menghubungkan ayat-ayat *la'b* yang mempunyai korelasi dengan ayat ataupun surat yang lain.
- 7) Membuat kerangka pembahasan yang sistematis

³²Ibid, 49-50.

³³Najmuddin H. Abd. Safa, *Perbandingan Metode Nahwu al-Akhfash dan al-Farra' dalam Kitab Ma'ani al-Qur'an*, *Bahasa dan Seni*, 2 (Agustus 2008), 145.

³⁴Abu Hayy al-Farmawi, *al-Bidayah fi al-Tafsir al-Mawḍu'i* (Kairo: al-Hadarah al-Arabiyah, 1967),51.

- 8) Dilengkapi dengan menambahkan hadist-hadist yang terkait dengan *la'b* dan juga diberikan pendapat beberapa ahli.
- 9) Mengklasifikasikan ayat-ayat Al-Qur'an jika mempunyai pengertian yang sama seperti antara ayat *amm* dan *khash*, *mutlaq* dan *muqayyad* ataupun ayat-ayat yang kelihatannya bertentangan tetapi jika dipelajari kembali ditemukan adanya bentuk saling keterkaitan terhadap ayat tersebut.³⁵

H. Sistematika Pembahasan

Merupakan suatu pembahasan dalam skripsi yang menjadikan sistematis dan terarah dengan baik, dengan demikian disusunlah sistematika pembahasan secara global dan kronologis, hal ini dilakukan agar di dalam menyusun kerangka pembahasan lebih teratur namun saling berkaitan antara bab pertama sampai dan bab terakhir. Sistemmatika pembahasan ini akan di sajikan degan lima bab dan setiap bab menjadi sub-sub bab dengan susunan:

Bab pertama berisi pendahuluan gambaran umum penelitian yang dilakukan oleh penulis. Bab ini terdiri dari latar belakang masalah yang memuat kegelisahan-kegelisahan akademis yang penulis alami sehingga memunculkan suatu tema kajian yang akan diteliti. Kemudian diikuti dengan rumusan masalah yang merupakan penegasan terhadap apa yang terkandung dalam latar belakang masalah. Tujuan penelitian dan kegunaan penelitian yang diharapkan terhadap tercapainya penelitian ini. Telaah pustaka sebagai penelusuran terhadap literatur yang telah ada sebelumnya. Landasan teori

³⁵Ibid, 49-50.

untuk membantu memecahkan dan mengidentifikasi masalah yang diteliti. Metode penelitian berisi jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data dan analisis data. Terakhir adalah sistematika pembahasan sebagai upaya memudahkan penelitian sekaligus penulisan. Pada uraian diatas merupakan jalan utama dalam menyusun skripsi dan bersifat informatif. Dalam pembahasan ini diperlukan teori-teori yang dapat menunjang serta membantu penulis dalam melakukan penelitian.

Bab kedua membahas tentang profil Muhammad Quraish Shihab dan tafsir al-Mishbāh yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis. Bab ini berisi penjelasan mengenai Biografi meliputi Latar Belakang Pendidikan dan Karya-karyanya, sedangkan Gambaran umum kitab tafsir meliputi Tafsir Al-Mishbāh, Metode Penafsiran dan Corak Tafsir Al-Mishbāh. juga kelebihan dan kekurangan Tafsir Al-Mishbāh. Karena untuk mengkaji juga memahami tafsir secara mendalam dan kaidah-kaidah pokok yang mendasarinya. Hal tersebut akan dijadikan sebagai analisis dan landasan teoritis dalam meneliti juga memahami tafsir.

Bab ketiga penulis mengupas tentang tinjauan umum kata La'b Dalam Al-Quran. Pembahasan ini meliputi uraian tentang pengertian, ayat-ayat yang berkaitan dengan *la'b*, serta kategorisasi periode Makkah dan Madinah. Dalam hal ini dengan tujuan agar mudah memahami *la'b* secara komprehensif dengan memandang ayat-ayat al-Qur'an. Setelah penjelasan tentang tinjauan umum, diperlukan analisa lebih lanjut terkait *la'b* dengan konteks masa kini.

Bab keempat Penafsiran M Quraish Shihab Terhadap Ayat La'b dalam hal ini akan mengulas tentang klasifikasi ayat *la'b* yang meliputi Permaian Merupakan Aktivitas Yang Sia-Sia, Sifat Manusia Terhadap Dunia dan Memiliki tujuan. Setelah melakukan klasifikasi perlu diketahui kontekstual dari penelitian yang dilaksanakan.

Bab kelima bab Kontekstualisasi Penafsiran Ayat *La'b* meliputi Menjauhi Sifat Lalai Terhadap Dunia dan Memanfaatkan Permainan Sebagai Edukasi. Setelah melakuka kontekstualisasi perlu diketahui hasil dari penelitian yang dilaksanakan.

Bab keenam bab penutup yang berisi kesimpulan dari semua pembahasan yang ada. Bab ini penting dikemukakan karena sebagai hasil penelitian studi ini akan terlihat jelas keaslian pada kajian penelitian. Selain kesimpulan juga dipaparkan beberapa sarana dengan harapan agar penelitian ini mampu memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi masyarakat Islam pada umumnya dan bagi peneliti khususnya.