

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1) Kebahagiaan adalah rasa yang diperoleh dari bersihnya hati dari kekufuran dan kemaksiatan, kemudian beriman kepada Allah, mengesakan-Nya, serta menjalankan syariat-Nya. 2) Kesenangan adalah segala bentuk kecintaan kepada hal-hal yang bersifat materi-duniawi, yang tidak abadi. 3) Permainan diperbolehkan asal memiliki manfaat bagi jiwa dan raga. Tapi bila tidak memiliki manfaat dan bahaya kemudian membuat sibuk dan dapat melalaikan manusia dari perkara yang penting, hal ini akan diharamkan oleh agama. 4) *Traveling* adalah perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok ke sekitar rumah, keluar daerah atau keluar negeri dengan memiliki tujuan seperti wisata, menuntut ilmu, berjihad *fii sabilillah* dan lain sebagainya. Hal ini sangat dianjurkan oleh agama bila tidak melalaikan syariat Islam.

Permainan dan *traveling* adalah hal yang bisa menghasilkan kesenangan, bukan kebahagiaan. Karena kebahagiaan ada pada hati yang tenang dan ketenangan tidak selalu didapatkan dengan tindakan. Maka dari itu, bertindaklah dengan ketenangan agar mendapatkan kebahagiaan.

B. Saran dan Catatan Keritis Penulis

Penelitian ini begitu banyak kekurangannya. Diharapkan bagi cerdik-cendikia selanjutnya lebih kritis, lebih lengkap dalam referensi yang benar dalam mengekspresikan syariat Islam guna menambah khazanah pemikiran idealis Islam secara keritis terhadap sosial masyarakat. Mengingat kita semua sebagai *agent of change* (tokoh perubahan) Indonesia yang lebih baik terutama di era digitalisasi karena faktor arus globalisasi teknologi revolusi industri 4.0 yang kian menghegemoni dari berbagai lini kehidupan.

Dalam menghadapi bonus demografi atau peningkatan penduduk di Indonesia. Pada usia produktif antara 16 hingga 65 tahun. Peningkatan tersebut karena menurunnya angka kelahiran serta kematian. Diperkirakan pada HUT RI yang ke 100th. Maka perlu manusia yang beradab, unggul dan berdaya saing yang tinggi. (Komjen Syafruddin begitu pula Dr. Adian Husaini dalam bukunya: “Pak Syaf Dari Markas Polisi, Arena Olahraga, Dewan Masjid, Dan Kabinet”, “Pendidikan Islam Mewujudkan Generasi Gemilang Menuju Negara Adidaya 2045”).

Pendidikan adab adalah yang paling banyak digaungkan oleh para pemikir Islam di Indonesia (sebagaimana Dr. Adian Husaini dalam bukunya “Pendidikan Islam Mewujudkan Generasi Gemilang Menuju Negara Adidaya 2045”) dan *game online* merupakan ancaman yang sangat serius bagi adab bangsa di masa depan jika tidak digunakan dengan bijak. karena dalam

peraktiknya, di masyarakat banyak anak-anak kecil yang menggunakan bahasa yang sangat tidak baik untuk diucapkan ketika bermain *game online*. Oleh karena itu, rawatlah baik-baik generasi selanjutnya agar Indonesia gemilang di masa depan.

Selain pendidikan adab, ukhuwah islamiah merupakan prinsip yang harus ditanamkan sejak dini. Karena dengan ditanamkannya prinsip ini, anak-anak akan merasa bersaudara sesama muslim. Sehingga mereka saling tolong-menolong dan saling mengingatkan dalam kebenaran di masa depan. *Wallahu a'lam bisshawab*.