

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PENGAMALAN IBADAH SHALAT BERJAMAAH SISWA MTSS AL – MUNJIYA LABUHAN HAJI BARAT ACEH SELATAN

Rifaat Sauqa¹, Daryanto²

rifaatsauqa25@gmail.com¹, daryantosetiawannew@gmail.com²

Universitas As-Sunnah Sumatera Utara Deli Serdang

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh game online terhadap pengamalan ibadah shalat berjamaah siswa di MTsS Al-Munjiya, Labuhan Haji Barat, Kabupaten Aceh Selatan. Perkembangan teknologi, khususnya dalam dunia digital, telah membawa dampak signifikan terhadap perilaku remaja, termasuk dalam menjalankan kewajiban ibadah. Fenomena meningkatnya intensitas bermain game online berpotensi mengurangi kesadaran dan kepedulian siswa terhadap pelaksanaan shalat berjamaah, baik dari segi keteraturan, ketepatan waktu, maupun keistiqamahan dalam beribadah. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan kuesioner yang disebarakan kepada siswa MTsS Al-Munjiya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan pengamalan ibadah shalat berjamaah. Semakin tinggi intensitas bermain game online, semakin rendah kepatuhan siswa dalam menjalankan shalat berjamaah, terutama di luar lingkungan madrasah. Temuan ini menekankan pentingnya peran orang tua dan guru dalam melakukan pengawasan serta memberikan pemahaman tentang keseimbangan antara aktivitas digital dan kewajiban ibadah. Selain itu, diperlukan pendekatan edukatif dan regulasi yang tepat untuk meminimalisir dampak negatif game online terhadap kehidupan spiritual remaja.

Kata Kunci: Game Online, Ibadah Shalat Berjamaah, Siswa MtsS, Pengaruh Teknologi.

ABSTRACT

This study aims to analyze the influence of online games on the practice of congregational prayer among students at MTsS Al-Munjiya, Labuhan Haji Barat, Aceh Selatan Regency. The advancement of technology, particularly in the digital world, has significantly impacted adolescent behavior, including their commitment to religious obligations. The increasing intensity of online gaming has the potential to reduce students' awareness and commitment to performing congregational prayers, affecting their consistency, punctuality, and devotion to worship. This research employs a quantitative correlational method with data collection techniques including observations, interviews, and questionnaires distributed to MTsS Al-Munjiya students. The findings indicate a significant relationship between the intensity of online gaming and the practice of congregational prayer. The higher the intensity of online gaming, the lower the students' adherence to performing congregational prayers, particularly outside the school environment. These findings highlight the crucial role of parents and teachers in monitoring and educating students about balancing digital activities and religious obligations. Additionally, an educational approach and proper regulations are needed to minimize the negative impact of online gaming on students' spiritual lives.

Keywords: Online Games, Congregational Prayer, MTsS Students, Technological Influence.

PENDAHULUAN

Saat ini teknologi informasi terus berkembang dengan sangat cepat, sehingga dalam mencari dan memperoleh informasi tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual dan elektronik, tetapi juga sumber informasi lainnya, termasuk melalui internet. Jumlah pengguna Internet di Indonesia pada awal 2021 ini mencapai 202,6 juta jiwa. Jumlah ini meningkat 15,5persen atau 27 juta orang dibandingkan Januari 2020 lalu (Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia APJII (2017). Jumlah penduduk Indonesia pada saat ini yaitu 274,9 juta jiwa. Ini artinya, penetrasi internet di Indonesia pada awal 2021 mencapai

73,7 persen (APJII, 2017). Jumlah ini akan terus bertambah seiring dengan perkembangan infrastruktur dan teknologi. Ada pula yang menyatakan bahwa teknologi komunikasi informasi ini tak bisa dipisahkan dari kehidupan baik anak-anak maupun orang dewasa¹

Salah satu bukti nyata dari perkembangan internet yang dapat berpengaruh pada siswa yaitu adanya game online, eksistensi keberadaan game online di Indonesia cukup dikenal. Game online merupakan perangkat yang harus terhubung dengan jaringan internet, jika tidak dapat terhubung maka game online tidak dapat dimainkan. Menurut Darwis Game online adalah game menggunakan akun yang dapat dimainkan diberbagai perangkat. Dengan kata lain siswa yang memiliki akun game dapat memainkan game di mana saja, kapan saja dan menggunakan perangkat apapun seperti (*tablet, computer, dan handphone*). Para siswa bisa bermain bersama dengan temannya yang memiliki akun game baik di sekolah maupun di rumah.²

Pada game online terdapat beberapa fitur dan tampilan yang berbeda-beda tergantung dari jenisnya. Hal itu mampu menarik perhatian para pemain. Contohnya seperti: membuat kota, membangun benteng, mempersenjatai diri, hingga membunuh seseorang dapat dilakukan dalam sebuah permainan, tapi bukan di dunia nyata. Disitulah membuat para pemain nyaman karena bisa memilih fitur sesuai apa yang mereka inginkan.

Kemudian grafik pada game juga menjadi salah satu komponen penting yang membuat orang tertarik. Ada banyak game online yang sering dimainkan oleh remaja atau siswa antara lain Mobile legend, PUBG, Free Fire dan masih banyak game lainnya). Game online yang beredar di Indonesia sendiri cukup banyak macamnya, baik yang ber-genre action, olahraga, dan RPG (*role-playing game*). Namun game online juga dapat memberikan efek ketagihan karena ketika sudah bermain kemudian kalah biasanya akan mencoba lagi untuk memainkannya sampai merasa puas dan menang.³

Permasalahan yang terkait pada penggunaan game online setiap penggunaanya ia bisa saja berdampak positif juga negatif. Dampak positif dari bermain game online yaitu dapat menghilangkan stress, mampu meningkatkan fokus dan melatih siswa untuk menyelesaikan masalah dengan benar dan cepat. Karena dalam game terdapat banyak konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat. Dampak negatif dari game online untuk siswa adalah mempengaruhi konsentrasi belajar, bisa berdampak pada kesehatan, bahkan yang lebih parah jika sudah kecanduan kita akan kehilangan waktu dan mengganggu aktivitas yang sedang dilakukan, sehingga meninggalkan hal hal yang prioritas seperti beribadah Shalat Berjamaah.

Zurinal menyatakan bahwa “Aktivitas ibadah yaitu perbuatan yang dilakukan sebagai bentuk ketaatan seorang hamba kepada penciptanya untuk mencapai keridhaan-Nya”.⁴ Sedangkan orang yang sudah kecanduan game online cenderung lupa waktu sehingga mengabaikan tugas dan kewajibannya termasuk tugas dan kewajiban agamanya. Banyak orang yang bermain game online lupa makan, belajar, dan bahkan lupa beribadah kepada Allah terutama Ibadah Shalat Berjamaah karena keasyikan bermain.

Dalam Al-Qur’an Allah *subhanahuwata’ala* berfirman dalam surah Al-Ma’un Ayat 4 – 5.

فَوَيْلٌ لِلْمُصَلِّينَ ۚ الَّذِينَ هُمْ عَنْ صَلَاتِهِمْ سَاهُونَ ۝

¹ Wilis Kaswidjanti, “*Internet dan Game Online*”, artikel diakses pada 25 April 2024 pukul 17.00 WIB dari wilis.himatif.or.id/download/20GAME%20ONLINE.doc.

² Adywinata, J. M. (2013). *Pengaruh Game Terhadap Tingkah Laku Siswa*

³ Darmawan, A., Muhyani, & Asmahasanah, S. (2019). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua dan Guru Dengan Penyalahgunaan Media Sosial Di Man 1 Kota Bogor*. Jurnal Mitra Pendidikan Online. Vol. 3, (11).

⁴ John W. Santrock, *Perkembangan Anak* Jilid 1, (Jakarta: Erlangga 2007), h. 300.

Artinya “Maka celakalah orang yang shalat (4) (yaitu) orang-orang yang lalai terhadap shalatnya (5). Dalam ayat ini menjelaskan bahwa rang-orang yang tidak menghargai serta melalaikan pelaksanaan dan waktu-waktu shalat.”⁵

Dari ayat tersebut, jelaslah bahwa manusia pada dasarnya senang akan permainan. Tidak terkecuali dengan bermain game online yang dinikmati sebagian masyarakat. Banyak orang-orang yang tertarik pada permainan secara online ini. Dari berbeda-beda latar belakang, usia, dan pendidikannya. Mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.

Masa remaja adalah masa yang begitu unik sehingga sulit untuk kita bayangkan. Namun kini banyak para remaja yang waktu untuk beraktivitas lainnya berkurang dan terbuang sia-sia karena bermain. Internet memiliki banyak potensi untuk meningkatkan pengetahuan, akan tetapi internet juga memiliki batasan dan bahaya. Termasuk pada penggunaan game online ini. Tidak ada perubahan yang lebih besar daripada revolusi teknologi yang dialami remaja kini dengan meningkatnya penggunaan internet.

Dan pada masa sekarang ini banyak pula remaja yang beralih untuk memainkan permainan berbasis internet daripada permainan yang bersifat tradisional. Karena game online sekarang telah menjadi suatu yang menarik bagi masyarakat. Hanya dengan mengaktifkan kuota internet, permainan berbasis dunia maya bisa langsung dapat diakses, dinikmati dan banyak digemari.

Seperti yang telah peneliti paparkan sebelumnya, bahwasanya game online mempunyai dampak positif dan negatif, akan tetapi dampak negatif lebih berdominasi daripada dampak positif itu sendiri. Seperti lalai dalam menunaikan kewajiban-kewajiban terhadap Allah *subhanahuwata'ala* terutama kewajiban shalat berjamaah dan juga lalai menjalankan kewajibannya kepada orang tua sebagai anak. Sesuai pengamatan peneliti, sumber dari guru-guru yang bersangkutan disana. Para guru menemukan adanya penurunan kualitas ibadah terhadap Siswa Madrasah Al-munjiya, saat dimana para siswa libur sekolah. Kebanyakan mereka banyak menghabiskan waktu untuk bermain game. Daripada itu, penurunan kualitas ibadah saat berada di dalam madrasah dan diluar madrasah itu berbeda. Saat dimadrasah para siswa sangat antusias dalam menjalankan ibadah, terutama Ibadah Shalat Berjamaah. Sedangkan saat diluar atau saat liburan sekolah, para siswa sering melalaikan Ibadah Shalat Berjamaah secara berjamaah disebabkan keseruan bermain game online.

Untuk itu dalam penggunaan gadget untuk bermain game online tetap perlu pemantauan orang tua. Orang tua juga harus bekerja sama dengan guru di sekolah, jadi tidak hanya dapat mengontrol anak di madrasah saja tetapi di luar madrasah tetap mendapat pengawasan. Hal ini bukanlah sesuatu yang mudah untuk orang tua dan guru. Ditengah pesatnya kemajuan teknologi hal ini merupakan tantangan yang akan ditemui yaitu dalam penggunaan game online pada gadget. Dengan banyaknya anak-anak yang sering melakukan aktivitas online, maka semakin banyak kegiatan anak-anak yang tidak dapat diakses oleh kebanyakan orang tua mereka. Karena mungkin saja ia memainkan game online di luar rumahnya, seperti warnet ataupun fasilitas lainnya.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan dan dengan bantuan guru-guru di Madrasah Al-Munjiya Labuhan Haji Barat, Kabupaten Aceh Selatan, ketika waktu libur sekolah saat itu peneliti mendapati beberapa siswa libur sekolah digunakan untuk bermain game online, ada yang bermain bersama ada pula yang memisahkan diri. Kemudian didapati beberapa siswa ketika sudah masuk waktu adzan Dzuhur beberapa dari mereka yang sedang bermain game online tetap melanjutkan bermain.

⁵ <https://quran.com/id/barang-yang-berguna/4-5> diakses pada tanggal 29 maret 2024 pukul 17.47 WIB.

Para remaja menghabiskan banyak waktu mereka di dunia maya, terutama dalam bermain game online, yang menawarkan kesempatan untuk terlibat dalam interaksi sosial dan tantangan yang menarik. Namun, selain aspek hiburan dan sosial, kita juga harus mempertimbangkan dampaknya terhadap aspek spiritualitas dan keagamaan. Ada kekhawatiran bahwa intensitas penggunaan game online dapat mengganggu waktu dan konsentrasi yang seharusnya diberikan untuk kegiatan keagamaan, seperti pelaksanaan Ibadah Shalat Berjamaah. Remaja yang terlalu terlibat dalam permainan online mungkin menemui kesulitan dalam menjaga keseimbangan antara dunia digital dan praktik keagamaan mereka. Dalam konteks ini, penting untuk memahami bahwa spiritualitas dan keagamaan adalah bagian integral dari kehidupan banyak individu, termasuk remaja. Kehidupan keagamaan mereka dapat memengaruhi nilai-nilai, sikap, dan perilaku mereka secara keseluruhan.⁶

Oleh karena itu, ketika membahas dampak game online, maka tidak boleh mengabaikan aspek ini. Dalam hal ini bertujuan untuk memberikan landasan untuk memahami bagaimana fenomena game online yang berhubungan dengan aspek keagamaan dan spiritualitas dalam kehidupan remaja. Dengan mempertimbangkan pentingnya masalah ini, kita dapat melanjutkan untuk mengeksplorasi lebih lanjut tentang dampak konkrit yang game online dapat miliki pada praktik keagamaan, khususnya dalam konteks pelaksanaan Ibadah Shalat Berjamaah.

Konteks Penelitian ini menyoroti pemilihan madrasah Al-munjiya Labuhan Haji Barat, Kabupaten Aceh Selatan sebagai lingkungan penelitian yang relevan. Pendidikan sekolah Diniyah tersebut dipilih karena merupakan lingkungan pendidikan agama Islam yang memiliki peran aktif dalam membentuk karakter dan perilaku remaja terkait pelaksanaan Ibadah Shalat Berjamaah. Dalam konteks ini, tujuan penelitian adalah untuk menyelidiki secara lebih rinci pengaruh bermain game online terhadap perilaku pelaksanaan Ibadah Shalat Berjamaah remaja di lingkungan tersebut.

Pemilihan Madrasah Al-Munjiya Labuhan Haji Barat, sebagai lingkungan penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, madrasah tersebut merupakan lingkungan pendidikan agama Islam, yang berarti lingkungan tersebut memiliki pengaruh signifikan dalam membentuk nilai-nilai, keyakinan, dan praktik keagamaan remaja yang berada di dalamnya. Kedua, sebagai sebuah lingkungan pendidikan, madrasah tersebut mungkin memiliki kontrol atau pengaruh yang lebih besar terhadap perilaku remaja, termasuk dalam hal pelaksanaan Ibadah Shalat Berjamaah. Ini karena madrasah secara aktif memperkenalkan dan mendorong praktik keagamaan seperti shalat kepada siswa-siswanya. Selain itu, pemilihan Madrasah Al-Munjiya Labuhan Haji Barat juga didasarkan pada fokus penelitian yang ingin mengungkap pengaruh bermain game online terhadap perilaku pelaksanaan Ibadah Shalat Berjamaah remaja.

Karena lingkungan madrasah ini berhubungan erat dengan pendidikan agama Islam, termasuk praktik ibadah, maka akan memberikan konteks yang tepat untuk mengeksplorasi dampak dari kegiatan game online terhadap praktik keagamaan remaja, khususnya dalam hal pelaksanaan Ibadah Shalat Berjamaah. Dengan demikian,

Konteks Penelitian ini memberikan landasan yang jelas untuk pemilihan Madrasah Al-Munjiya Labuhan Haji Barat sebagai lingkungan penelitian, serta menjelaskan relevansinya dengan tujuan penelitian yang ingin mengungkap pengaruh bermain game online terhadap perilaku pelaksanaan Ibadah Shalat Berjamaah remaja di lingkungan tersebut.

⁶ Haris, A., Anggraini, D. C., & Mardiana, D. (2021). *Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa Di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang*. Jurnal Visi Ilmu Pendidikan, 13(2), 98.

Oleh karna itu sebab permasalahan diatas peneliti merasa tertarik untuk meneliti tentang Pengaruh Game Online Terhadap Pengamalan Ibadah Shalat Berjamaah Siswa Mtss Al-Munjiya Kec, Labuhan Haji Barat Kabupaten Aceh Selatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Data terpenting didalam penelitian ini bersumber dari lokasi penelitian yaitu Dayah Terpadu Al-Munjiya Kuta Trieng, kec. Labuhan Haji Barat Kabupaten Aceh Selatan, Aceh. Awal mula didirikan pada tahun 2012, yang dikepalai oleh Bapak H. Fauzan Basri, M. Ag dan telah memiliki akreditasi A. Berikut ini struktur organisasi MTsS Al-Munjiya Labuhan Haji Barat, Kabupaten Aceh Selatan⁷ :

Tabel 1
Struktur MTsS Al-Munjiya Labuhan Haji Barat

NO	NAMA	JABATAN
1	Heri Farizal, ST	Ketua Komite Sekolah
2	H. Fauzah Basri, M. Ag	Kepala Sekolah
3	Maisura Adlina, S. pd	Wakabid Kurikulum
4	Nurul Hikmah, S.sos	Wakabid Kesiswaan
5	Nadiatul Maghfirah, S. pd	Wakabid Humas
6	Hanisah	Kepala Tata Usaha

Tenaga pengajar yang ada pada Madrasah Al-Munjiya tidak bercampur antara pengajar lelaki dan pengajar perempuan yang berjumlah ±, berikut adalah rinciannya.⁸

Table 2
Jumlah Guru MTsS Al-Munjiya Labuhan Haji Barat

NO	NAMA	JUMLAH
1	Laki-laki	7
2	Perempuan	18

sekolah ini juga mempunyai berbagai fasilitas yang cukup baik seperti ruang kelas, tempat ibadah, ruang guru, dan kantin sehingga menciptakan suasana belajar yang cukup baik. Berikut rincian fasilitas yang ada di MTsS Al-Munjiya Labuhan Haji Barat, Kabupaten Aceh Selatan.⁹

Tabel 3
Fasilitas MTsS Al-Munjiya Labuhan Haji Barat, Kabupaten Aceh Selatan

NO	Jenis Fasilitas	Jumlah
1	Kelas	6
2	Lab Biologi	1
3	Lab Komputer	1
4	Perpustakaan	1
5	Ruang Guru	1
6	Ruang BP	1
7	Lapangan	2
8	Kantin	1

pada tahun 2024 sekarang ini memiliki jumlah siswa laki-laki sebanyak 62 sedangkan untuk siswi perempuan tidak peneliti cantumkan karena, pada penelitian ini, peneliti fokus kepada data siswa laki-laki. dapat dirincikan sebagai berikut.

⁷ Data diperoleh dari Guru TU Sekolah MTsS Al- Munjiya Labuhan Haji Barat kabupaten Aceh Selatan 17 Mei 2024

⁸ ibid

⁹ Ibid

Tabel 4
Jumlah siswa Laki-laki MTsS Al-Munjiya Labuhan Haji Barat, Kabupaten Aceh Selatan.

Tingkat Kelas	Jumlah Siswa	Total
Kelas 7	8 Siswa	62
Kelas 8	24 Siswa	
Kelas 9	30 Siswa	

B. Identitas Responden

Responden dalam penelitian ini diambil hanya siswa kelas 8 saja, dikarenakan kelas 9 sudah lulus dan tidak berada di Sekolah, sedangkan kelas 7 yang jumlahnya sangat sedikit sehingga penelitian ini peneliti fokuskan untuk meneliti kelas 7.

Tabel 5
Identitas MTsS Al-Munjiya Labuhan Haji Barat, Kabupaten Aceh Selatan.

No	Jenis Kelamin	Jumlah Responden	Total	Presentase (%)
1	Laki-Laki	24	24	100%

Dara diatas Memperlihatkan bahwasanya pengisian angket yang dilakukan responden berdasarkan jenis kelamin secara global sudah bisa dianggap baik. Berdasarkan data tersebut total responden yang berjenis kelamin laki-laki (100%).

Kemudian responden akan didata menurut usianya yang juga menunjukkan usia mereka bukanlah usia anak-anak lagi melainkan sudah memasuki usia remaja, kebanyakan responden yang mengisi angket berusia 14 tahun, rincian data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6
Rincian Berdasar Usia Responden

NO	Usia	Jumlah Responden	Total	Persentase
1	13	11	24	45,8%
2	14	13		54,2%

C. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini mempunyai dua variabel yang merupakan dependent dan independen yaitu pengamalan ibadah shalat berjamaah sebagai variabel dependen dan game online sebagai variabel independen. Data yang terkumpul akan peneliti tabulasi sesuai dengan apa yang diperlukan dalam analisis, data yang akan ditabulasi mencakup rata-rata (mean), skor dua data tengah (median), skor yang memiliki frekuensi terbanyak (modus), ukuran tendensi penyebaran seperti simpangan baku (standart deviation), varians (variance), rentangan (range), skor terendah (minimum), skor tertinggi (maximum), distribusi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7
Data Hasil Analisis

STATISTIK	Pengamalan ibadah shalat	Game Online
N	24	24
Mean	45.33	55.17
Median	45.50	51.00
Mode	45	51
Std. Deviation	9.698	12.064
Variance	94.058	145.536
Range	43	52
Minimum	19	40
Maximum	62	92
Sum	1088	1324

Selanjutnya peneliti akan menyajikan tabel distribusi frekuensi yang mempunyai langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menghitung Jumlah Kelas Interval Untuk menghitung jumlah kelas interval akan menggunakan rumus Sturges yaitu $K = 1 + 3,3 \log n$
2. Menentukan Rentang Data Rentang data bisa diperoleh dari data terbesar dikurangi data terkecil dan ditambahkan 1
3. Menghitung Panjang Kelas = Rentang Data Dibagi Jumlah Kelas

Selanjutnya peneliti akan melakukan pengkategorian nilai masing-masing indikator, dari hasil tersebut dibagi menjadi tiga kategori yang diambil berdasar Mean ideal (M_i) dan Standar Deviasi Ideal (SD_i) rumus untuk mencari M_i dan SD_i adalah: Mean ideal = $1/2$ (nilai maksimum + nilai minimum) Standar Deviasi ideal = $1/6$ (nilai maksimum - nilai minimum).

Selain itu peneliti akan mencari kategori tinggi, sedang, dan rendah dengan menggunakan ketentuan seperti berikut ini:

Jika $X: \geq \text{Mean} + 1. \text{ Standar Deviasi} = \text{kategori tinggi}$

Jika $X: \text{Antara Mean} \pm 1. \text{ Standar Deviasi} = \text{kategori}$

Jika $X: \text{Mean} - 1. \text{ Standar Deviasi}$

1. Pengamalan Ibadah Shalat Berjamaah (Y)

Data yang terdapat pada variable pengamalan ibadah shalat berjamaah memiliki jumlah sampel 24 sampel, gambaran umum hasil dari pernyataan responden dijelaskan melalui hasil statistic, setelah skor dikompositmaka peneliti mendapatkan skor terendah 19, skor tertinggi 62, rata-rata hitung (*Mean*) 45,33 digenapkan *median* 45,50 (46), *modus* 45, variansi 94,058, dan *standard deviasi* 9.698 digenapkan (10).

a. Menghitung Kelas Interval: $K = 1 + 3,3 \log n$

$$\begin{aligned}
 &= 1 + 3,3 \log 24 \\
 &= 1 + 3,3 (1,380) \\
 &= 1 + 4,554 \\
 &= 5,554 \text{ digenapkan (6)}
 \end{aligned}$$

b. Menghitung Rentang Data (nilai tertinggi – nilai terendah) +1

$$\begin{aligned}
 &= (16 - 64) + 1 \\
 &= 48 + 1 \\
 &= 49
 \end{aligned}$$

c. Menghitung Panjang Kelas (rentang data / jumlah kelas)

$$\begin{aligned}
 &= 49 / 6 \\
 &= 8
 \end{aligned}$$

d. Sebaran Data Dan Distribsi Frekuensi Skor Pengamalan Ibadah Shalat Berjamaah

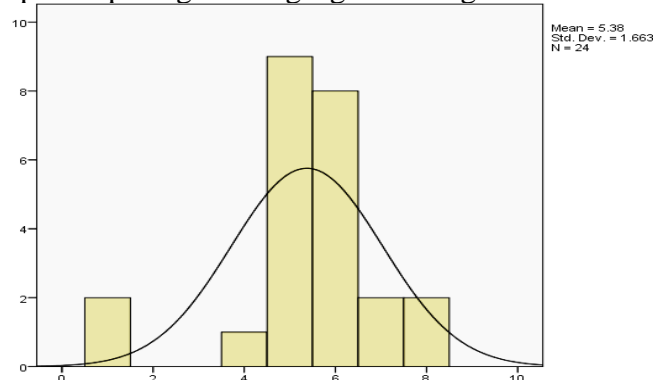
Tabel 8

Data distribusi frekuensi variable (Y)

NO	Rentang Kelas	Frekuensi	Persentasi (%)
1	16-21	2	8.3%
2	22-27	0	0 %
3	28-33	0	0%
4	34-39	1	4.2%
5	40-45	9	37.5%
6	46-51	8	33.3%
7	52-57	2	8.3%
8	58-62	2	8.3%
TOTAL		24	100%

Tabel diatas memperlihatkan bahwa sampel yang berada pada skor tertinggi terdapat pada interval 58 – 62 sebanyak 2 orang (8,3%), sampel yang berada pada skor terendah

terdapat pada kelas interval 16 – 21 sebanyak 2 orang (8,3%), dan skor terbanyak terdapat pada kelas interval 40 – 45 sebanyak 9 orang (37,5%). Distribusi frekuensi skor variabel perilaku imitasi ditampilkan pada grafik hisogram sebagai berikut:



Untuk mengetahui pengamalan ibadah shalat berjamaah digunakan cara membandingkan mean dan standar deviasi skor empirik dengan mean dan skor ideal, skor paling rendah data empirik telah diketahui berupa 16 dan skor tertinggi telah diketahui berupa 62 serta skor mean pada data empirik diketahui berjumlah 45,33, skor minimum ideal adalah 16 dan maksimum skor ideal adalah 64 sehingga kita mengetahui rata-rata skor ideal adalah $\frac{1}{2}(16 + 64) = 40$, dengan demikian rata-rata skor empirik 49.5417 lebih tinggi dari skor rata-rata ideal yaitu 40. Hasil ini dapat memaknai bahwa pengamalan ibadah shalat berjamaah MTsS Al-Munjiya Labuhan Haji Barat, Kabupaten Aceh Selatan yang dinilai dengan indikator variabel yang dituangkan dalam instrumen pengamalan ibadah shalat berjamaah yang digunakan dalam penelitian adalah baik

e. Tingkat Kecenderungan

Dari 16 butir pertanyaan yang berkaitan dengan pengamalan ibadah shalat berjamaah yang dinilai terhadap 24 sampel penelitian, dapat dilihat bahwa variasi atas beberapa pilihan pertanyaan, pertanyaan memiliki pilihan sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, sangat tidak setuju, oleh karena itu dengan menggunakan rumus klasifikasi kategori yang dikemukakan sebelumnya diatas, diperoleh hasil atas kecenderungan tentang pengamalan ibadah shalat berjamaah.

- 1) Rendah = $M - (1.SD)$
 = $40 - (1.13,33)$
 = $- 13,33$
 = $< 26,67$ digenapkan 27
- 2) Sedang = $M - (1.SD)$ sd $M + (1.SD)$
 = $40 - (1.13,33)$ sd $40 + (1.13,33)$
 = 27 sd 53,33
- 3) Tinggi = $M + (1.SD)$
 = $30 + (1.13,33)$
 = $> 53,3$

Tabel 9
Kategori Kecenderungan variable (Y)

Pengamalan ibadah shalat berjamaah		Frekuensi	Presentasi (%)
Klasifikasi kelompok	Rendah	2	8.3%
	Sedang	18	75.0%
	Tinggi	4	16.7%
TOTAL		24	100%

Data diatas menunjukkan bahwa sebanyak 8,3% siswa memiliki pengamalan ibadah shalat berjamaah yang rendah, 75,0% siswa memiliki Pengamalan ibadah shalat sedang, dan

16,7% siswa memiliki pengalaman ibadah shalat berjamaah yang tinggi, skor empirik didistribusi untuk pertanyaan pengalaman ibadah shalat berjamaah antara skor terendah 27 dan skor tertinggi telah diketahui berupa 53,33, berdasarkan data diatas maka dapat disimpulkan bahwasanya pengalaman ibadah shalat sedang.

2. Pengaruh Game Online

Data pada variable Game Online memiliki jumlah sampel yaitu 24 sampel, gambaran umum hasil pertanyaan yang diberikan responden dijelaskan melalui hasil analisis statistik, setelah skor dikomposit maka peneliti mendapatkan skor terendah 53, skor tertinggi 112, rata-rata hitung (Mean) 69,70, median 66, modus 64, variansi 169,520, dan standart deviasi 13,01998. Menggunakan aturan Sturges, maka distribusi frekuensi yang diperoleh dapat di tentukan sebagai berikut:

a. Menghitung Kelas Interval: $K= 1+3,3 \log n$

$$= 1 + 3,3 \log 24$$

$$= 1 + 3,3 (1,380)$$

$$= 1 + 4,554$$

$$= 5,554 \text{ digenapkan (6)}$$

b. Menghitung Rentang Data (nilai tertinggi – nilai terendah) +1

$$= (92 - 23) + 1$$

$$= 69 + 1$$

$$= 70$$

c. Menghitung Panjang Kelas (rentang data / jumlah kelas)

$$= 70 / 6$$

$$= 11,66 \text{ digenapkan (12)}$$

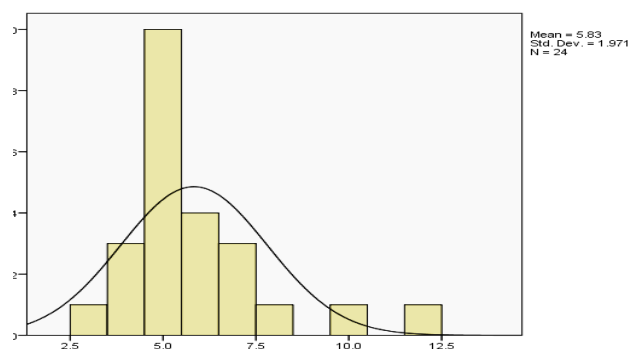
d. Sebaran Data Dan Distribsi Frekuensi Skor Pengaruh Game Online

Tabel 10

Data distribusi frekuensi variable (Y)

NO	Rentang Kelas	Frekuensi	Persentasi (%)
1	23-28	0	0 %
2	29-34	0	0 %
3	35-40	1	3.7 %
4	41-46	3	11.1 %
5	47-52	10	37.0 %
6	53-58	4	14.8 %
7	59-64	3	11.1 %
8	65-70	1	3.7 %
9	71-76	0	0 %
10	77-82	1	3.7 %
11	83-88	0	0 %
12	89-92	1	3.7 %

Tabel diatas memperlihatkan bahwa sampel yang berada pada skor tertinggi terdapat pada interval 89-92sebanyak 1 orang (3.7%), sampel yang berada pada skor terendah terdapat pada kelas interval 23 – 28 sebanyak 0 orang (0%), dan skor terbanyak terdapat pada kelas interval 47 - 52 sebanyak 10 orang (37,0%). Distribusi frekuensi skor variabel prilaku imitasi ditampilkan pada grafik higsogram sebagai berikut:



Untuk mengetahui pengaruh game online digunakan cara membandingkan mean dan standar deviasi skor empirik dengan mean dan skor ideal, skor paling rendah data empirik telah diketahui berupa 23 dan skor tertinggi telah diketahui berupa 92 serta skor mean pada data empirik diketahui berjumlah 55.17, skor minimum ideal adalah 23 dan maksimum skor ideal adalah 92 sehingga kita mengetahui rata-rata skor ideal adalah $\frac{1}{2} (23 + 92) = 57,5$ digenapkan (58), dengan demikian rata-rata skor empirik 55.17, lebih rendah dari skor rata-rata ideal yaitu 58. Hasil ini dapat memaknai bahwa pengaruh game online MTsS Al-Munjiya Labuhan Haji Barat, Kabupaten Aceh Selatan yang dinilai dengan indikator variabel yang dituangkan dalam instrumen pengaruh game online yang digunakan dalam penelitian adalah kurang baik.

e. Tingkat Kecendrungan

Dari 23 butir pertanyaan yang berkaitan dengan pengaruh game online yang dinilai terhadap 24 sampel penelitian, dapat dilihat bahwa variasi atas beberapa pilihan pertanyaan, pertanyaan memiliki pilihan sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, sangat tidak setuju, oleh karena itu dengan menggunakan rumus klasifikasi kategori yang dikemukakan sebelumnya diatas, diperoleh hasil atas kecenderungan tentang pengaruh game online.

- 1) Rendah = $M - (1.SD)$
 $= 58 - (1.13,33)$
 $= 58 - 13,33$
 $= < 44,64$ digenapkan (45)
- 2) Sedang = $M - (1.SD)$ sd $M + (1.SD)$
 $= 58 - (1.13,33)$ sd $58 + (1.13,33)$
 $= 44,64$ sd $71,33$
- 3) Tinggi = $M + (1.SD)$
 $= 58 + (1.13,33)$
 $= > 71,33$

Tabel 11
Data distribusi frekuensi variable (X)

Pengaruh Game Online		Frekuensi	Presentasi (%)
Klasifikasi kelompok	Rendah	3	12.5%
	Sedang	19	79.2%
	Tinggi	2	8.3%
TOTAL		24	100%

Data diatas menunjukkan bahwa sebanyak 12.5% siswa memiliki pengaruh game online yang rendah, 79.2% siswa memiliki Pengaruh game online, 8.3% siswa memiliki pengaruh game online, skor empirik didistribusi untuk pertanyaan pengaruh game online menyebar antara skor terendah 23 dan skor tertinggi telah diketahui berupa 92, berdasarkan data diatas maka dapat disimpulkan bahwasanya pengamalan ibadah shalat berjamaah sedang.

d. Pengujian Persyaratab Analisis

Salah satu syarat penting untuk analisis parametrik adalah normalitas data; uji normalitas data digunakan untuk menentukan apakah data yang dikumpulkan memiliki distribusi normal. Normalitas data sangat penting karena data dengan distribusi normal dianggap dapat mewakili populasi. Hipotesis berikut akan diuji dalam penelitian ini melalui uji normalitas metode Shapiro Wilk. Hipotesisi yang akan diajukan sebagai berikut:

Ho: Data berdistribusi normal, jika signifikansi > 0.05

Ha: Data tidak berdistribusi normal, jika signifikansi < 0.05

Berdasarkan hasil perhitungan normalitas data yang dilakukan pada variabel penelitian Game Online (X) dan variable Pengamalan Ibadah Shalat Berjamaah (Y) maka di dapati hasil sebagai berikut:

1. Uji Normalitas Data

Setelah dilakukan uji normalitas menggunakan SPSS versi 22, maka dihasilkan nilai signifikansi dari analisis pengujian *Shapiro Wilk* yang dapat dilihat pada tabel seperti dibawah ini:

Tabel XIX
Uji Normalitas

Variable	Sig.
Game online	0.391
Pengamalan shalat berjamaah	0.425

Agar dapat mengetahui jika data tersebut telah berdistribusi normal atau tidak maka dapat dilihat pada nilai signifikansi, jika nilainya kurang dari 0.05 maka data tidak berdistribusi normal, sebaliknya jika nilainya lebih dari 0.05 maka data telah berdistribusi normal, dari gambaran tabel diatas telah diperlihatkan bahwa nilai signifikansi pada variabel Game Online adalah 0.391 lebih besar dari 0.05 dan nilai signifikansi pada variabel Pengamalan ibadah shalat berjamaah adalah 0.266 lebih besar dari 0.05. dapat diambil kesimpulan bahwasanya data telah berdistribusi dengan normal.

2. Uji Linieritas Pengaruh Game Online (X) Terhadap Pengamalan Ibadah Shalat (Y)

Uji linieritas data dimaksudkan agar dapat mengetahui sebaran data dari dua variabel yang saling berinteraksi dalam membentuk sebuah garis yang linier, pembuktian linieritas akan dilihat dengan menggunakan *Deviation From Linierity* yang akan diujikan menggunakan SPSS versi 22, dasar pengambilan keputusan akan dilihat seperti dibawah ini:

Ho: Data linier, jika signifikansi > 0.05

Ha: Data tidak linier, jika signifikansi < 0.05

Berdasarkan hasil perhitungan uji linieritas data yang dilakukan pada variabel penelitian Game Online (X) dan variabel Pengamalalan Ibadah Shalat Berjamaah (Y) maka di dapat hasil sebagai berikut:

Tabel XX
Uji Linearitas

Deviation From Linierity	Nilai
Sig	0.474

Agar dapat mengetahui jika data tersebut telah linierl atau tidak maka dapat dilihat pada nilai signifikansi, jika nilainya kurang dari 0.05 maka data tidak linier, sebaliknya jika nilainya lebih dari 0.05 maka data telah linier, dari gambaran tabel diatas telah diperlihat bahwa nilai signifikansi adalah 0.474 lebih besar dri 0.05, dapat diambil kesimpulan bahwasanya data telah bersifat linier.

D. Pengujian Hipotesis

Setelah menjelaskan analisis masing-masing variabel, maka tahap selanjutnya adalah

menguji hipotesis yang telah ditetapkan diawal, pengujian akan dilakukan menggunakan SPSS versi 22 dengan tehnik korelasi product moment, kemudian untuk menentukan apakah hipotesis dapat diterima atau ditolak maka peneliti mengambil ketentuan nilai r tidak lebih dari harga ($-1 \leq r < +1$), apabila $r = -1$ maka korelasi menjadi negatif sempurna, $r = 0$ maka tidak ada korelasi, dan jika $r = 1$ maka korelasi sempurna positif, sedangkan harga r berpedoman pada tabel koefisien korelasi¹⁰ berikut:

Tabel XXII
Uji Signifikansi

Interval Kolerasi	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat Rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Cukup
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1000	Sangat Kuat

Hasil Uji SPSS pada Pengaruh Game Online Terhadap Pengamalan Ibadah Shalat Berjamaah Siswa MTsS Al-Munjiya Labuhan Haji Barat Kabupaten Aceh Selatan adalah sebagai berikut:

Tabel XXIII
Uji Pearson Correlation

Korelasi			
		Game Online	Pengamalan Ibadah Shalat Berjamaah
	Pearson Correlation	1	.794**
Game Online	Sig. (2-tailed)		.000
	N	24	24
Pengamalan Ibadah Shalat Berjamaah	Pearson Correlation	.794**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	24	24

***. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).*

Dari hasil analisis di atas, dapat dijelaskan bahwa ada nilai koefisien 0,794** untuk korelasi antara Pengaruh Game Online dan Pengamalan Ibadah Shalat Berjamaah. Berdasarkan tabel koefisien di atas, jika koefisien memiliki intervalnya dari 0,80 hingga 1000, maka hubungan antara variabel yang diteliti merupakan sangat kuat, dan dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara melakukan shalat berjamaah dan pengaruh permainan online.

Setelah mengetahui adanya hubungan antar variabel, selanjutnya peneliti akan menguji kontribusi varibel x terhadap variabel y Pengaruh Game Online Terhadap Pengamalan Ibadah Shalat Berjamaah Siswa MTsS Al-Munjiya Labuhan Haji Barat Kabupaten Aceh Selatan dengan menggunakan rumus Koefisien Dertiminasi.

$$\begin{aligned}
 KD &= r^2 \times 100\% \\
 &= 0.794^2 \times 100\% \\
 &= 79,4\%
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan tersebut, maka didapatkan kesimpulan yang menyatakan bahwa Pengaruh Game Online Terhadap Pengamalan Ibadah Shalat Berjamaah Siswa MTsS Al-Munjiya Labuhan Haji Barat Kabupaten Aceh Selatan sebesar 79,4% dan 20,6% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

¹⁰ Ridwan, *Dasar-Dasar Statistik* (Bandung: Alfabeta, 2016) h. 22

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini faktor-faktor yang diteliti pengaruh berjamaah Siswa MTsS Al-Munjiya Labuhan Haji Barat Kabupaten Aceh Selatan adalah Game. Data penelitian menunjukkan bahwa umumnya pengamalan ibadah shalat berjamaah siswa MTsS Madrasah Al-Munjiya Labuhan Haji Barat berada pada kategori tinggi atau sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan pengamatan observer terhadap Pengamalan ibadah shalat berjamaah siswa MTsS Al-Munjiya berdasarkan indikator kualitas dan kuantitas. Dengan cara membandingkan mean dan standar deviasi skor empirik dengan mean dan skor ideal. Maka temuan ini dapat dimaknai bahwa pengamalan ibadah shalat berjamaah siswa mtss Al-Munjiya yang dinilai dengan menggunakan indikator variabel yang dituangkan dalam instrumen pengamalan ibadah shalat berjamaah siswa yang digunakan dalam penelitian ini adalah sangat baik.

Pengamalan ibadah shalat berjamaah siswa mtss Al-Munjiya dalam penelitian ini dinilai tinggi. Dan juga terdapat pengaruh yang saling berhubungan antara Game Online dan Pengamalan Ibadah Shalat Berjamaah Siswa MTsS Al-Munjiya Labuhan Haji Barat Kabupaten Aceh Selatan sebesar 79,4% dan 20,6% lainnya dipengaruhi oleh factor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, dengan nilai kolerasi 0.794 yang berada pada interval 0,60 – 0,799 membuktikan hubungan antara variabel yang diteliti merupakan kuat, hal ini menunjukkan secara umum Pengaruh Game Online Terhadap Pengamalan Ibadah Shalat Berjamaah Siswa MTsS Almunjiya masih perlu bimbingan atau perbaikan.

Temuan ini sangat penting dan memiliki arti bagi pemegang kebijakan dalam pihak sekolah maupun pemerintahan, karena dengan Game Online diarahkan kepada hal kurang baik, maka pencapaian tujuan pendidikan dan kontribusi yang diberikan siswa dalam Islam akan dapat sulit untuk dicapai.

F. Keterbatasan Penelitian

Untuk memulai penelitian ini, pemahaman yang baik tentang konsep, metodologi, dan teknis sangat penting. Namun, ini adalah beberapa hambatan yang menyebabkan keterbatasan, keterbatasan yang paling sering terjadi adalah pada pemahaman konsep yang berkaitan dengan variabel membutuhkan waktu yang lama untuk dipelajari agar peneliti memiliki kemampuan untuk membuat penelitian yang benar-benar valid.

Kedua, bagaimana responden menanggapi variabel penelitian juga menjadi komponen yang menyebabkan keterbatasan, banyak faktor yang dapat berdampak pada responden yang tidak termasuk dalam penelitian ini, jadi Pengaruh Game Online Terhadap Pengamalan Ibadah Shalat Berjamaah Siswa MTsS Almunjiya Labuhan Haji Barat Kabupaten Aceh Selatan masih banyak faktor yang belum diteliti.

Ketiga, minimnya indikator yang menjadi alat ukur variabel, hal ini masih bisa dikembangkan dan diperbarui sehingga menghasilkan indikator penelitian yang tidak terbatas kepada yang sudah peneliti tetapkan, hal ini dapat menciptakan penelitian yang jauh lebih baik jika banyak indikator yang dikaji serta ditambahkan.

Keempat, banyaknya hal yang tidak dapat dikontrol oleh peneliti, seperti sikap responden, waktu penelitian yang menjadikan berubahnya situasi dan kondisi lapangan, hingga kejujuran dan kecermatan responden terhadap penelitian ini, terutama terhadap responden yang tidak sepenuhnya memahami pertanyaan yang peneliti berikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang didasari hipotesis ini, berbagai temuan dan analisa yang telah dilakukan, maka peneliti berkesimpulan bahwasanya terdapat pengaruh yang saling berhubungan antara Game Online dan Pengamalan Ibadah Shalat Berjamaah Siswa MTsS Almunjiya Labuhan Haji Barat Kabupaten Aceh Selatan sebesar 79.4% dan 20.6%

lainnya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, dengan nilai kolerasi 0.794 yang berada pada interval 0,60 – 0,799 membuktikan hubungan antara variabel yang diteliti merupakan kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Sani R & Muctiary, Anies. 2017. Best Practices: Pengelolaan dan Pengawasan Sekolah. Tangerang. Tsmart Printing
- Abdullah. Ma'ruf. 2015. Metodologi Pendidikan Kuantitatif. Metodologi Pendidikan Kuantitatif. Yogyakarta. Aswaja Pressindo
- Abdussamad, Zuchri. 2021. Metode Penelitian Kualitatif. Makassar. Syakir Media Press
- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program, 4(1).
- Ahsanulhaq, M. (2019). pembentukan karakter religius peserta didik melalui metode pembiasaan. Jurnal Prakarsa Paedagogia, 2(1)
- Alamsyah, Isya, M. 2023. Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. Bandung. Media Sanis Indonesia
- Andjarwati, Tri, dkk. 2021. Statistik Deskriptif. Jakarta.
- Budi, Artono, H. 2022. Kecanduan Sekolah. Jakarta. Segap Pustaka
- Djali, H & Muljomo, P. 2008. Pengukuran dalam Bidang Pendidikan. Jakarta. Grasindo
- Endra, Febri. 2014. Pengantar Metodologi Penelitian (Statistika Praktis). Sidoarjo.
- Hasan, A. B. P. (2012). Disiplin beribadah: Alat penenang ketika dukungan sosial tidak membantu stres akademik. Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora, 1(3), 136-144. 74
- Ibrahim, Muhammad. At-Tuwaijiry, A. 2007. Hukum Shalat dan Ketentuannya, Terj. Maktab Dakwah dan Bimbingan Jaliat Rabwah.
- Kusumo, P., & Jatmika, D. (2020). Adiksi internet dan keterampilan komunikasi interpersonal pada remaja.inovasi Psibernetika, 13(1).
- Maharani, A. S., Fimansyah, W., & Daud, D. Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Remaja di Desa Tebel Kabupaten Sidoarjo. Buddayah: Jurnal Pendidikan Antropologi, 4(1), 29-39.
- Mais, F. R., Rompas, S. S., & Gannika, L. (2020). Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja. Jurnal Keperawatan, 8(2), 18-27.
- Marwan, dkk. 2023. Analisis Jalur & Aplikasi SPSS Versi 25. Medan. Merdeka Kreasi Group
- Masya, H. Dian Adi Candra. 2016." Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas X di madrasah aliyah al furqon prabumulih tahun pelajaran 2015/2016". Jurnal bimbingan dan konseling, 3.
- Mukhtazar. 2020. Prosedur Penelitian Pendidikan. Yogyakarta. Absolute Media
- Musbikin, Imam. 2021. Pendidikan Karakter Disiplin. Bandung. Nusa Media
- Mustamiin, M. Z. (2019). Konseling individu dengan sikap kecanduan game online mobile legend pada siswa. Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan, 7(1).
- Zafatama Jawara Andriyani, Y. F. Yulia. P. T. (2018). Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna game online. Jurnal Riset Terapan Akuntansi, 2(2), 169-180.
- Zifatama Jawara Fanani, Qomusuddin, I. 2019. Statistik Pendidikan (Lengkap dengan Aplikasi IMB SPSS Statistic 20.0. Yogyakarta. Deepublish