

## PENGARUH PENGGUNAAN *GAME ONLINE* TERHADAP AKTIVITAS IBADAH SHALAT SISWA

Muthia Gabriella<sup>1\*</sup>, Salati Asmahasanah<sup>2</sup>, Kamalludin<sup>3</sup>

Pendidikan Agama Islam, Universitas Ibn Khaldun<sup>1,2,3</sup>

\* [muthiagabriella@gmail.com](mailto:muthiagabriella@gmail.com)<sup>1</sup>, [salati@fai.uika-bogor.ac.id](mailto:salati@fai.uika-bogor.ac.id)<sup>2</sup>, [kamalludin@uika-bogor.ac.id](mailto:kamalludin@uika-bogor.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap aktivitas ibadah shalat siswa. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif. Pada penelitian yang menjadi sampel adalah siswa kelas X di SMK Negeri 1 Bojonggede kabupaten Bogor. Pada pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengujian Hipotesis dilakukan dengan Teknik analisis regresi sederhana menggunakan aplikasi SPSS 26. Berdasarkan data hasil analisis dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dengan arah positif dan signifikan antara *game online* dengan aktivitas ibadah siswa. Adanya pengaruh yang signifikan dapat dilihat pada nilai F hitung > F tabel yakni  $13.965 > 3.966$  dengan  $sig = 0.000$  ( $sig < 0.05$ ), yang artinya dapat dikatakan variabel X berpengaruh terhadap variabel Y.

**Kata kunci :** *game online*, ibadah, siswa

### Abstract

*This research aim to find out of the effect online games on students' worship activities. The method used in this research is quantitative. In this research, the sample was class X students at SMK Negeri 1 Bojonggede, Bogor district. The sampling was done by using purposive sampling technique. Hypothesis testing was carried out using a simple regression analysis technique using the SPSS 26 application. Based on the data from the analysis, it can be found that there is a positive and significant effect between online games and student worship activities. The existence of a significant effect can be seen in the calculated F value > F table which is  $13.965 > 3.966$  with  $sig = 0.000$  ( $sig < 0.05$ ), which means it can be said that the X variable has an effect on the Y variable.*

**Keywords—** *game online, worship, student*

### 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 15,5 persen atau 27 juta orang dibandingkan Januari 2020 lalu.

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 dewasa (Melis, 2016).

Salah satu bukti nyata dari perkembangan internet yang dapat berpengaruh pada siswa yaitu adanya *game online*, eksistensi keberadaan *game online* di Indonesia cukup dikenal. Menurut Darwis (2020) *Game online* merupakan perangkat yang harus terhubung dengan jaringan internet, jika tidak dapat terhubung maka *game online* tidak dapat dimainkan. *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.

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 gim 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 (Shoky Eandra, 2019). *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.

Permasalahan yang terkait pada penggunaan *game online* setiap penggunanya 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 (Adywinata, 2013) sehingga meninggalkan hal hal yang prioritas seperti beribadah.

Zurinal menyatakan bahwa "Aktivitas ibadah yaitu perbuatan yang dilakukan sebagai bentuk ketaatan seorang hamba kepada penciptanya untuk mencapai keridhaan-

Nya". 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 Tuhan karena keasyikan bermain (Haris et al., 2021).

Menurut Gus Arifin (2009) dalam ajaran islam, shalat yang kita kerjakan setiap hari memiliki kedudukan yang besar dan agung dalam agama islam ini, yang artinya dalam pelaksanaan shalat harus dilakukan dengan khusyu' dan tertib. Namun orang-orang yang sudah kecanduan terhadap game biasanya mereka cenderung tergesa-gesa dalam beribadah. (Arifin, 2009, p. 31).

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 dalam rumah tetapi di luar rumah 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* (Darmawan et al., 2019).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SMK Negeri 1 Bojonggede, ketika jam istirahat sekolah saat itu peneliti mendapati di beberapa kelas X waktu jam istirahat dipakai oleh siswa/i 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.

Berdasarkan latar belakang di atas, akhirnya peneliti tertarik melakukan penelitian guna mengetahui dan mempelajari lebih dalam tentang kasus tersebut. Maka dari itu peneliti mengambil judul "Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Aktivitas Ibadah Shalat Siswa"

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan statistik, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menggunakan model matematis, teori dan hipotesis yang berkaitan pada fenomena yang akan diteliti oleh peneliti. Pendekatan penelitian yang akan dilakukan melalui pendekatan asosiatif dengan teknik analisis regresi linier sederhana. Penggunaan metode penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh yang terjadi pada *game online* dengan aktivitas ibadah siswa di SMK Negeri 1 Bojonggede.

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Bojonggede yang beralamat Jl. Perum Pura, Tajurhalang, Kec. Tajurhalang, Kab. Bogor, Jawa Barat. Obyek penelitian ini adalah kelas X. Pada penelitian ini yang menjadi kriteria yaitu kepada siswa-siswi kelas X yang beragama Islam. Adapun jumlah populasi pada penelitian ini diambil menggunakan

teknik *purposive sampling* yaitu sebanyak 474 orang. Kemudian untuk pengambilan sampel dilakukan menggunakan rumus slovin diperoleh jumlah sampel sebanyak 83 orang.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah observasi dan memberikan kuesioner kepada siswa yang sesuai dengan kriteria. Observasi adalah salah satu teknik pengumpulan data yang tidak hanya mengukur sikap dari responden namun juga dilakukan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi (Suryani & Hendriyani, 2015, p. 181). Pemberian kuesioner dilakukan secara online.

Teknik analisis data dilakukan setelah semua proses pengumpulan data yang ingin digunakan telah diperoleh secara lengkap. Kemudian data diuji normalitas dan linieritasnya sebelum lanjut ke tahap pengujian hipotesis. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis regresi sederhana dengan menggunakan aplikasi SPSS 26.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

*game online* adalah game yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan permainan yang sama. Game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, game online dapat dimainkan di komputer, laptop, *smartphone* dan bahkan tablet. Selama *gadget* terhubung dengan jaringan internet, *game online* bisa dimainkan (Pitaloka, 2013). Para pemain *Game Online* dapat bermain dengan orang yang ada didekatnya atau pemain Game yang berada di wilayah, kota maupun benua lainnya (Putri & Sundari, 2019).

### Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Aktivitas Ibadah

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh game online terhadap aktivitas ibadah siswa. Hasil penelitian tersebut diuji melalui metode kuantitatif.

Tabel 1. Pengaruh Penggunaan Game Online (X) Terhadap Aktivitas Ibadah Siswa (Y)

Variabel	Korelasi	Koefisien Regresi	$r^2$	Sig.	Uji Hipotesis
X dan Y	0,383	0,202	0,147	0,000	Ha diterima

Menurut hasil tabel di atas diketahui nilai *pearson correlation* sebesar 0,383 > r tabel 0,213. Maka dapat disimpulkan terdapat korelasi yang signifikan antar variabel (X) dengan variabel (Y). Selanjutnya nilai *coefficient* regresi *game online* adalah sebesar 0,202, artinya jika variabel *game online* (X) meningkat 1% dan konstanta (a) = 0, maka pada aktivitas ibadah siswa kelas X SMK Negeri 1 Bojonggede meningkat sebesar 0,202. Dengan kata lain terjadi peningkatan aktivitas ibadah siswa sebesar (0,202). Hal tersebut menunjukkan koefisien regresi bernilai positif, sehingga mampu dikatakan bahwa arah

pengaruh pada variabel X terhadap variabel Y yakni positif. Hasil koefisien determinasi diperoleh R square sebesar 0,147, yang artinya dijelaskan bahwa pengaruh pada variabel bebas (penggunaan *game online*) terhadap variabel terikat (aktivitas ibadah siswa) yaitu sebesar 14,7%. Kemudian Pada uji hipotesis hasil analisa menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif serta signifikan antara variabel (X) terhadap variabel (Y). Dilihat pada perolehan nilai signifikansi yakni sebesar  $0,000 < 0,05$ . Maka dapat disimpulkan penggunaan *game online* berpengaruh pada aktivitas ibadah siswa di SMK Negeri 1 Bojonggede, yang berarti bahwa hipotesis ( $H_1$ ) diterima.

Menurut Z. Xu dalam (Wang, 2021) menyatakan bahwa individu yang memiliki ketergantungan pada *game online* akan memberi pemain kesenangan psikologis dan fisiologis; namun, hal itu dapat menyebabkan kerusakan pada fungsi fisik, mental, dan sosial. Konsep ini melibatkan dua fitur dasar, yaitu: *pertama*, ketidakmampuan pecandu untuk mengontrol diri bermain *game online*. *Kedua*, kerusakan fungsi mental dan sosial pecandu. Siswa dengan karakteristik seperti ini biasanya ia tidak memperdulikan kegiatan lainnya yaitu seperti melalaikan shalat, menunda pekerjaan rumah. Hal ini dapat terjadi karena kurangnya kontrol dalam diri siswa tersebut.

Siswa yang memiliki kontrol diri yang rendah dalam dirinya dapat memberikan pengaruh negatif seperti kecanduan bermain *game online*. Sedangkan siswa yang mampu mengontrol dirinya dengan baik maka bermain *game online* bisa mendatangkan hal positif bagi dirinya, kemudian aktivitas yang lain pun bisa berjalan dengan teratur dan semestinya. Ketika masuk jam pembelajaran ia tetap melaksanakan pembelajaran dengan tertib, kemudian ketika masuk waktu shalat siswa dapat melaksanakannya tepat waktu.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan Hasil Penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh *game online* terhadap aktivitas ibadah shalat siswa, dari segi ketepatan waktu. Penggunaan *game online* tersebut dapat membuat siswa menunda dalam pelaksanaan shalat di awal waktu. Ketika masuk waktu adzan siswa lebih memilih untuk tetap melanjutkan bermain game dibanding melaksanakan shalat di awal waktu. Namun, hal tersebut dapat teratasi jika siswa memiliki kontrol diri yang baik sehingga pada penggunaan game online dapat memberi pengaruh yang baik atau positif. Dengan kata lain siswa tetap bisa bermain game online tetapi dalam aktivitas ibadah juga dapat terlaksana dengan tepat waktu.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adywinata, J. M. (2013). Pengaruh Game Terhadap Tingkah Laku Siswa. [https://www.academia.edu/10468586/dampak\\_game\\_online](https://www.academia.edu/10468586/dampak_game_online)
- Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia APJII (2017).
- 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).
- Darwis, M. (2020). Dampak Dari Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Usia 15–18 Tahun Di Kelurahan Kayuombun. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(2).
- Gus, Arifin. (2009). *Sudah Benarkah Shalat Kita?*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- 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.
- Melis. (2016). Pengaruh Media Sosial Terhadap Kepribadian Mahasiswa STEBIS IGM Palembang. *Jurnal Ilmu Syariah, FAI Universitas Ibn Khaldun (UIKA) Bogor*. Vol. 4, (2).
- Pitaloka, A. A. (2013). Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar (Studi Fenomenologi Tentang Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen Tahun, 2013. *Jurnal Ilmiah Pend. Sos.*
- Putri, Sundari. (2019). “Hubungan Antara Aktivitas Bermain Game Online Dengan Kebugaran Fisik Pada Remaja Smp Di Kota Denpasar”. *Jurnal Medika Udayana*. Vol. 8, (7).
- Shoky Eandra, O. (2019). Social Interaction With Online Game Addicts Student Of Unri In Sub-District Tuah Karya District Of Tampan Pekanbaru City. In *JOM FISIP*. Vol. 6.
- Suryani dan Hendriyani. (2015). *Metode Riset Kuantitatif*. Jakarta: KENCANA. Cet. I.