

## ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk : (1) Mengetahui intensitas siswa memainkan *game online*. (2) Untuk mengetahui manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu siswa MTs muahmmadiyah Sigaluh Banjarnegara. (3) Untuk menganalisis pengaruh bermain game online terhadap manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu siswa MTs muhamaadiyah Sihaluh Banjarnegara. Deskriptif kuantitatif merupakan metode yang digunakan pada penelitian ini, engan menggunakan model penelitian regresi linier sederhana. Sampel pada penelitian kali ini adalah siswam MTs muhamamdiyah Sigaluh Banjarnegara yang aktif memainkan *game online* dengan jumlah 50 siswa. Analisis yang deiterapkan adalah analisis deskriptif dan *regresi liner* sederhana.

Hasil penelitian : (1) Intensitas bermain pada siswa MTs Muhammadiyah Sigaluh cenderung rendah, dapat dilihat dali frekuensi intensitas bermain game online terdapat 19 siswa dengan presentasi 38% berada terdapat pada kategori rendah. (2) Manajemen waktu beribadah siswa MTS Muhammadiyah Sigaluh Banjarnegara tergolong rendah, dapat dilihat dari pengelompokan yang telah dilakukan Berdasarkan table pengelompokan manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu siswa diatas terdapat, 20 siswa dengan presentasi 40% masuk dalam kategori. (3) Dari hasil pengilahan data diperoleh sig (X)  $0.836 > 0.05$  yang artinya  $H_0$  ditolak bahwa tidak ada pengaruh bermain (X) terhadap manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu siswa (Y)” dan t hitung variabe (X)  $0.836 < t$  tabel 2.0086 yang artinya tidak ada pengaruh variabel (X) bermain terhadap manajemen waktu beribadah sholat 5 waktusiswa, maka  $H_0$  diterima dan  $h_a$  ditolak, yang berarti “tidak ada pengaruh bermain (X) terhadap manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu siswa (Y). bermain *game online* memiliki pengaruh 14% terhadap manajemen waktu beribadah siswa dan 86% dipengaruhi dari faktor lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

Kata Kunci : bermain *game online*, pengaruh *game online*, manajemen waktu beribadah, manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu siswa, pengaruh *game online* terhadap manajemen waktu beribadah siswa MTs Muhamamdiyah Sigaluh Banjarnegara.

THE EFFECT OF PLAYING ONLINE GAMES ON THE TIME MANAGEMENT OF  
PRAYING 5 TIMES A DAY OF MTs MUHAMAMDIYAH STUDENTS IN SIGALUH  
BANJARNEGARA

ABSTRACT

This research aims to: (1) Determine the intensity of students playing online games. (2) To find out the time management of students of MTs Muhammadiyah Sigaluh Banjarnegara on praying 5 times a day. (3) To analyze the effect of playing online games on the 5 times prayer time management of students of MTs Muhammadiyah Sigaluh Banjarnegara.

Quantitative descriptive is the method used in this research, it uses a simple linear regression research model. The sample in this research was MTs Muhammadiyah Sigaluh Banjarnegara students who actively play online games with 50 students in total. The applied analysis was descriptive analysis and simple linear regression.

Research results: (1) The intensity of play in MTs Muhammadiyah Sigaluh students tends to be low, it can be seen from the frequency of intensity of playing online games there are 19 students with presentations 38% are in the low category. (2) The time management of Muhammadiyah MTS students Sigaluh Banjarnegara is classified as low, it can be seen from the grouping that has been done. Based on the grouping of prayer time management grouping, the 5 time students above are listed, 20 students with 40% presentations are included in the category. (3) From the results of data processing, it is obtained sig (X)  $0.836 > 0.05$  which means that  $H_0$  is rejected that there is no influence of play (X) on the management of prayer time for 5 students' prayer time (Y) "and t calculate variabe (X)  $0.836 < t$  table 2.0086 which means that there is no influence of the variable (X) on the time management of 5 students' prayer time, then  $H_0$  is accepted and  $H_a$  is rejected, which means "there is no effect of play (X) on the time management of the 5 students' prayer time (Y) prayer. playing *online games* has a 14% influence on student time management and 86% is influenced by other factors not examined in this study.

Keywords: playing *online games*, the influence of *online games*, time management of worship, time management of prayer for 5 students' time, the influence of *online games* on time management of students of MTs Muhammadiyah Sigaluh Banjarnegara.