

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA FAKULTAS

AGAMA ISLAM

FORMULIR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Syamsudin, M.Pd.

NIK : 19630710199303113018

- Adalah dosen pembimbing skripsi dari mahasiswa :

Nama : Dimas Cahyo K

NPM : 20150720076

Fakultas : Fakultas Agama Islam

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Naskah Ringkas : Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Manajemen Waktu

Bribadah sholat 5 waktu.

Hasil Tes Turnitin* : 10%

Menyatakan bahwa naskah publikasi ini telah diperiksa dan dapat digunakan untuk memenuhi syarat tugas akhir.

Yogyakarta, 31 Januari 2020

Mengetahui,

Ketua program studi

Pendidikan Agama Islam

Dosen pembimbing skripsi,



(Fajar Racmadhani, Lc., M.Hum.)

(Drs. Syamsudin, M.Pd)

*wajib menyertakan hasil turnitin publikasi

PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP MANAJEMEN BERIBADAH SISWA MTs MUHAMAMDIYAH SIGALUH BANJARNEGARA

Dimas Cahyo Kurnianto dan Drs. Syamsudin HS, M.Pd.

Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Jl. Brawijaya Kasihan Bantul, Yogyakarta

55183

dimasck2@gmail.com

syamhs.ok@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk : (1) Mengetahui intensitas siswa memainkan *game online*. (2) Untuk mengetahui manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu siswa MTs muhammadiyah Sigaluh Banjarnegara. (3) Untuk menganalisis pengaruh bermain game online terhadap manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu siswa MTs muhammadiyah Sigaluh 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 muhammadiyah 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 ha 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.

ABSTRACT

This research aims at: (1) finding out the students' intensity in playing online games, (2) finding out the 5-time prayer management of the students at MTs Muhammadiyah Sigaluh Banjarnegara, (3) analyzing the effect of playing online games on the 5-time prayer management of the students at MTs Muhammadiyah Sigaluh Banjarnegara. Quantitative descriptive was the method used in this research, the research model was simple linear regression. The sample of this research was 50 students of MTs Muhammadiyah Sigaluh Banjarnegara who were actively playing online games.

The research result: (1) the MTs Muhammadiyah Sigaluh students' intensity in playing online games tends to be low, it can be seen from 19 students playing online games with 38% percentage of intensity frequency or categorized as low, (2) the 5-time prayer

management of the students at MTs Muhammadiyah Sigaluh Banjarnegara is low. Based on the categorization table of 5-time prayer management of the students, there are 20 students (40%) categorized as low. Playing online games (X) has significance value 0.407 and t count 0.836, it can be concluded that sig variable (X) $0.836 > 0.05$, meaning that H_0 is rejected, so playing online game (X) has no effect on the students' 5-time prayer management (Y), whereas t count of variable (X) $0.836 < t$ table 2.0086, meaning that variable (X), playing online games, does not affect the students' 5-time prayer management (Y). R test was conducted to obtain the significance percentage, resulting R value from the determination table 0.014, if converted into percentage, playing online games has 14% effect on the 5-time prayer management, the rest 86% has been caused by other factors outside this research.

Key Words: playing online games, effect of playing online games, prayer management, 5-time

prayer management, the effect of playing online games on the 5-time prayer management of the students at MTs Muhammadiyah Sigaluh Banjarnegara

PENDAHULUAN

Game online merupakan suatu permainan yang memanfaatkan jaringan internet, *game* merupakan suatu media hiburan dan permainan, bermain merupakan hak bagi setiap orang khususnya anak – anak. Prilaku bermain merupakan faktor penting pengembangan potensi anak sesuai dengan ketertarikan dan bakat bagi anak. Hak bagi anak seperti yang telah diatur oleh Negara yang tercantum dalam (UUD) RI No. 23 perlindungan anak pasal 11 yang berbunyi :

“Bahwa Setiap anak berhak untuk beristirahat dan memanfaatkan waktu luang, bergaul dengan anak yang sebaya, bermain, berekreasi, dan berkreasi sesuai dengan minat, bakat, dan tingkat kecerdasannya demi pengembangan diri”.

Perkembangan teknologi juga memberikan banyak pengaruh dalam aktifitas bermain, dari permainan tradisional menjadi permainan *modern*. Bersamaan dengan perkembangan teknologi aktifitas bermain anak sekarang di era modern lebih cenderung sering memainkan permainan *digital* dibandingkan permainan tradisional, salah satu contohnya yaitu *game online* (Nur,H 2013:18). *Game online* merupakan bagian dari perkembangan *media sosial*, perkembangan yang sangat pesat ini memudahkan pengguna media sosial untuk mencari atau memenuhikeperluan baik itu informasi, hiburan. dan gaya hidup dapat dengan mudah kita akses melalui sambungan internet dari telepon genggam kita maupun laptop atau komputer. Hal ini tidak bisa kita hindari karena dalam kehidupan sosial kita sangat perlu mengikuti perkembangan zaman agar dapat bersaing dan mendapatkan informasi juga keperluan penting secara mudah, cepat, dan praktis. Perkembangan teknologi dalm ranah hiburan dapat kita lihat dengan berkurangnya permainan tradisional. (Nur,H 2013:19) *Game online mobile* yang mudah diakses oleh semua golongan, selain itu *game onlin* juga memungkinkan bagi pemainnya bermain dengan orang yang jauh maupun orang yang ada disekitarnya (Sanditaria 2013:17). ini menjadi perhatian khususnya dikalagan anak – anak menuju remaja sebagai obyek hiburan dan mengisi waktu luang.

Semakin canggih teknologi saat ini kurang diimbangi dengan manajemen waktu yang baik dan dasar iman yang kuat, sebagai umat muslim kita harus mampu menempatkan diri dan memanfaatkan teknologi dengan sebaik mungkin tanpa melupakan batasan – batasan dan ketentuan dalam beragama islam, kewajiban bagi seorang muslim adalah beribadah dengan didasari ikhlhas tanpa ada beban, sebagai

muslim yang taat dan disiplin melaksanakan ibadah tepat waktu seharusnya sudah menjadi kesadaran bagi setiap manusia karena sesungguhnya manusia adalah ciptaan Allah SWT (M Fazrin 2011:2). Seorang muslim merupakan seorang yang menganut agama samawi yaitu islam, setiap muslim yang beriman terhadap Allah SWT diwajibkan bagi mereka untuk bertakwa dengan melaksanakan perintahnya dan menjauhi segala larangannya dan berpedoman pada AL Quran dan hadis, seperti yang dijelaskan ayat AL Quran

يَا أَيُّهَا النَّاسُ اعْبُدُوا رَبَّكُمُ الَّذِي خَلَقَكُمْ وَالَّذِينَ مِنْ قَبْلِكُمْ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُونَ

yang artinya :

“Hai manusia, sembahlah Tuhanmu yang telah menciptakanmu dan orang-orang yang sebelummu, agar kamu bertakwa” (QS. AL-Baqarah : 21).

Ketertarikan siswa dalam bidang hiburan sangat besar dalam fokus pembahasan kali ini mengenai *game online*, dapat dibuktikan dengan banyaknya siswa khususnya di MTs Muhammadiyah Sigaluh Banjarnegara yang memiliki dan aktif bermain *game online mobile* lewat telepon genggam mereka maupun menggunakan komputer dengan jaringan *internet*, mereka dapat dengan mudah *download game online* tanpa perlu mengeluarkan biaya besar dengan jaringan *internet* selain dengan *download* bermain *game online* juga bisa dengan menyewa yang sudah disediakan di *warnet* (warung internet) yang banyak menjamur disetiap kota, tanpa memperhatikan hakikat mereka sebagai siswa madrasah yang dituntut untuk menjadi pribadi yang paham terhadap teknologi tapi tetap mengedepankan keislamiannya sebagai siswa yang agamis dan sebagai muslim yang tata dengan tidak melalaikan tugas dan kewajibannya. Sebagai siswa madrasah mereka memiliki tugas untuk belajar dan menjalankan ibadah kerap kali siswa yang tengah bermain *game online* tidak menghiraukan waktu bermain hingga hiburan *game* menjadi lebih diprioritaskan dibanding hal yang lebih penting dilakukan saat memiliki waktu longgar, yang berakibat kepada turunnya kualitas beribadah siswa, karena sering kali tanpa memperhatikan waktu saat memainkan *game online* hingga mengabaikan waktu telah memasuki waktu ibadah sehingga menunda untuk melaksanakan ibadah dengan disiplin bahkan melalaikannya.

Prilaku memainkan *game online* tanpa memperhatikan waktu dan menjadikan hiburan tersebut sebagai prioritas merupakan salah satu faktor kurangnya manajemen waktu yang terjadi pada setiap siswa dapat berdampak kepada kepribadian siswa itu sendiri menjadikan malas untuk melakukan hal – hal yang seharusnya menjadi tugas dan kewajiban siswa. Saat bermain *game online* seperti kewajibannya sebagai siswa yaitu belajar, kewajiban sebagai anak membantu orang tua dan yang sangat penting, kewajiban sebagai seorang muslim yaitu melaksanakan shalat lima waktu dengan tepat waktu, dampak yang sangat dirasakan yaitu kurangnya religiusitas siswa madrasah dengan berkurangnya insentitas melaksanakan shalat lima waktu tepat waktu, dan tidak jarang bahkan mengabaikan shalat yang sesungguhnya adalah kewajiban setiap muslim.

Sehubungan dengan *game online* dapat mempengaruhi manajemen beribadah siswa yang mengakibatkan berkurangnya kesadaran membagi waktu untuk bermain *game online* dan menjalankan ibadah, oleh karena itu penelitian ini perlu dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari bermain game online, yang akan dilaksanakan di MTs Muhammadiyah Sigaluh dan tema yang akan diteliti sangat cocok sehubungan siswa madrasah diharapkan memiliki religiusitas yang tinggi dan dapat membagi atau memenejemen waktu dengan baik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara mencari kebenaran yang secara ilmiah., menurut Hadari Nawawi dan Mimi Martini, metode adalah cara untuk mencari kebenaran yang objektif. Kebenaran merupakan tujuannya, dan metode adalah caranya. Mencari kebenaran menggunakan metode mempunyai tujuan agar kebenaran yang ditemukan benar-benar dibuktikan secara ilmiah. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian deskriptif kuantitatif dengan model *regresi linier* sederhana. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang menggunakan angka, yang berdasarkan pada *filsafat positifisme* (Sugiono 2010:14).

1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menguji data yang sudah terkumpul lalu menganalisis data dengan metode deskriptif kuantitatif dengan metode regresi linier sederhana menurut (Sugiono 2010:14) penelitian kuantitatif berpegang teguh dengan filsafat positifisme. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang banyak berhubungan dengan angka. Mulai dari pengumpulan data, pengolahan data hingga penyajian data menggunakan angka. Penelitian ini berkilat ke metode deskriptif kuantitatif yang hasilnya dibuktikan dengan angka – angka serta kejadian yang sebenarnya terjadi di lapangan secara akurat tentang pengaruh *game online* di MTs Muhaamadiyah Sigaluh Banjarnegara.

2. Variabel penelitian

Peneliti dalam kasus ini menggunakan dua variabel sebagai acuan peneliti dalam melakukan penelitian yaitu :

- a. Variabel pengaruh *game online* (X) merupakan variabel independen
- b. Prilaku manajemen beribadah sholat 5 waktu siswa (Y) merupakan variabel dependen.

3. Waktu dan tempat penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada Juni 2019 yang bertempat di MTs Muhammadiyah Sigaluh Sigaluh Banjarnegara.

4. Sampel dan populasi

a. Sample

Sampel yang diambil peneliti dalam penelitian ini siswa MTs Muhammadiyah Sigaluh Sigaluh Banjarnegara dengan jumlah siswa yang dilibatkan sebanyak 50 siswa yang aktif bermain *game online*. Menurut Sugiono (2015:118) menyatakan bahwa sampel yang dilibatkan merupakan bagian dari suatu populasi yang memiliki karakteristik.

a. Populasi

Menurut Sugiono (2015:117) keseluruhan subyek yang ada dalam wilayah penelitian yang memiliki kriteria kaitannya dengan subyek dan obyek yang kemudian diteliti lalu ditarik kesimpulannya. Penelitian yang akan dilakukan pada juni 2019 populasinya siswa kelas VI MTs Muhammadiyah Sigaluh Sigaluh Banjarnegara.

5. Metode pengumpulan data

a. Angket

Merupakan kumpulan pertanyaan – pertanyaan yang di ajukan ke responden untuk mendapatkan informasi, dalam peneitian ini angket diberikan

pada siswa guna mendapatkan informasi yang berhubungan dengan judul penelitian (Arikunto 2010:194)

Tabel 1
kisi-kisi angket manajemen waktu beribadah sholat 5waktu

Variabel	Aspek	Indikator	Favorebel	Unfavoriabel
Manajemen waktu beribadah sholat 5waktu	Intensitas bermain game online		1,2,14,20	5,6,11,18,19, 21
	Waktu bermain Game online		3,7,8,16	12,15
	Hobi siswa		4,9,10,13, 17,22	2

Tabel 2
kisi-kisi *bermain game online*

Indikator soal	Favorebel	Unfavoriabel	Jumlah
Bisa membagi waktu	1,4	3,6	4
Khusuk dalm melaksanakan shalt	7	9	2
Sering ke masjid		12	1
Mendahulukan kewajiban beribadah	2,5,8	10	4
Tidak melalaikan shalat	11,13,17	15,16	5
Takut berbuat dosa	14	18	2

b. Wawancara

Proses pengumpulan data ini menggunakan lisan dengan cara mengajukan pertanyaan secara terstruktur yang digunakan sebagai teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, digunakan wawancara apabila peneliti untuk menemukan permasalahan dan mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Sugiyono (2015:319). Dalam wawancara ini peneliti membahas tentang bagaimana pengaruh bermain *game online* terhadap manajemen waktu beribadah siswa di MTs Muhammadiyah Sigaluh Banjarnegara, wawancara dilakukan terhadap guru wali kelas bagaimana pengaruh bermain *game online* yang berdampak kepada manajemen waktu beribadah dan bagaimana cara yang telah dilakukan guru untuk menanggulangi pengaruh buruk *game online* dikalangan siswa kelas.

c. Observasi

Melaksanakan teknik pengumpulan data menggunakan observasi harus memperhatikan beberapa faktor – faktor yang harus dipenuhi yaitu terus terang, jujur, apa adanya dan terus terang. Dalam hal ini peneliti dalam mengumpulkan pengumpulan data menyatakan terus terang pada sumber data tidak dibuat - buat, bahwa ia sedang melakukan penelitian. Sugiyono (2015:312) Dalam proses pelaksanaannya peneliti melakukan observasi terhadap subyek dengan terus terang agar mendapatkan data yang sebenar – benarnya.

d. Dokumentasi

Merupakan catatan penelitian yang sudah dilakukan, dokumentasi merupakan catatan atau bahan tertulis, berkas bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya dari seseorang. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Oleh karena itu hasilnya akan lebih kredibel atau dapat dipercaya kalau didukung oleh dokumen Sugiyono (2015:329).

6. Validitas dan Reilabilitas

a. Validitas

Validitas memiliki fungsi untuk mengukur sejauh mana instrument mapu mengukur suatu kasus yang perlu diukur. Validitas digunakan juga untuk mencari kevalidan data yang telah di ukur dengan instrument yang ada, variabel dianggap valid jika variabel tersebut memiliki korelasi yang signifikan berpengaruh dan dapat mengukur suatu kasus (Arikunto, 1993:225) rumus :

$$r_{xy} = \frac{n \sum_{i=1}^n x_i y_i - \sum_{i=1}^n x_i \sum_{i=1}^n y_i}{\sqrt{\left(n \sum_{i=1}^n x_i^2 - \left(\sum_{i=1}^n x_i \right)^2 \right) \left(n \sum_{i=1}^n y_i^2 - \left(\sum_{i=1}^n y_i \right)^2 \right)}}$$

Keterangan

r_{xy}	: koefisien korelasi antara variable X dan variable Y
x_i	: nilai data ke-i untuk kelompok variable X
y_i	: nilai data ke-i untuk kelompok variable Y
n	: banyak data

b. Reliabilitas

Untuk mengetahui seberapa dapat dipercayainya suatu instrument merupakan fungsi dari reliabilitas (Silean Widyono, 2013:118).

Rumus :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan

r_{11} = Realibilitas \sum = Varians butir

K = Banyak pertanyaan σ_t^2 = Varians total

Rumus menghitung varians total

$$\sigma_t^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N} \text{ Keterangan } \sigma_t^2 = \text{Total varians } N = \text{Responden Total.}$$

7. Teknik Analisis Data

Analisi data disini menggunakan program SPSS, dalam proses analisi data memiliki beberapa langkah yaitu

- a. Analisi deskriptif, analisi ini berfungsi untuk menganalisis variabel X dan Y untuk mencari jawaban rumusan masalah pertama dan ke dua.
- b. Asumsi klasik
 - 1) Uji normalitas data
 - 2) Auto Korelasi
- c. Pengujian hipotesis, untuk menjawab hasil hipotesis atau rumusan masalah ke tiga akan di uji menggunakan teknik regresi linier sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilaksanakan penelitian dan melewati beberapa uji dengan SPSS *for windows*, hasil penelitian ini menyatakan bahwa variable (X) bermain tidak berpengaruh terhadap variable (Y) manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu, penelitian ini juga dikuatkan dari penelitian terdahulu oleh Indrianto tahun 2018 yang berjudul pengaruh bermain *mobile legend* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta, pada penelitian terdahulu ini ada pengaruh yang signifikan dari bermain *mobile legend* terhadap motivasi belajar siswa. Jadi bermain memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar, dan tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap manajemen waktu beribadah sholat 5 pada siswa.

Penelitian ini juga diperkuat dari penelitian sebelumnya yang berjudul dan religiusitas remaja di desa Tanjung iman, kecamatan Blambangan Pagar, Kabupaten Lampung Utara oleh Sepri Ridho bahwa ada pengaruh terhadap religiusitas remaja dilihat dari berkurangnya kegiatan ibadah sholat 5 waktu dan ahlak yang kurang baik kepada orang tua

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian dan pengolahan data, yang telah dikumpulkan di MTs Muhammadiyah sigaluh tentang pengaruh bermain terhadap manajemen beribadah sholat 5 waktu siswa didapatkan hasil sebagai berikut :

1. Intensitas bermain pada siswa MTs Muhammadiyah Sigaluh cenderung rendah, dapat dilihat dari frekuensi intensitas bermain game online terdapat 10 siswa dengan 20% pada dengan kategori sangat tinggi, siswa dengan frekuensi 17 orang atau 34% berada dengan kategori cukup tinggi, terdapat 19 siswa dengan presentasi 38% berada terdapat pada kategori rendah, dan terdapat 4 siswa dengan presentase

8% dalam kategori sangat rendah. Dapat disimpulkan intenitas bermain siswa MTs Muhammadiyah Sigaluh cenderung 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 3 siswa dengan 60% masuk dalam kategori pengelompokan manajemen beribadah sholat 5 waktu sangat tinggi, siswa dengan frekuensi 19 orang atau 38% masuk dalam kategori pengelompokan manajemen beribadah sholat 5 waktu cukup tinggi, terdapat 20 siswa dengan presentasi 40% masuk dalam kategori pengelompokan manajemen beribadah sholat 5 waktu dengan kategori rendah dan terdapat 8 siswa dengan presentase 16% masuk dalam kategori pengelompokan manajemen beribadah sholat 5 waktu sangat rendah. . Dapat disimpulkan manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu siswa MTs Muhammadiyah Sigaluh cenderung rendah.
3. Prilaku bermain tidak berpengaruh terhadap manajemen waktu beribadah siswa, yang didapatkan dari hasil pengujian data angket yang telah disebarakan di sekolahan oleh peneliti lalu diolah dengan SPSS *for windows* didapatkan data dari uji hipotesis dengan membandingkan hipotesis pertama (H_0) tidak ada pengaruh bermain (X) terhadap manajemen waktu beribadah sholat waktu siswa (Y) dan hipotesis ke dua dan hipotesisi ke dua (H_a) terdapat pengaruh bermain (X) terhadap manajemen waktu beribadah sholat waktu siswa (Y), dengan tahap uji t Sig > 0.05 tidak terdapat pengaruh, Sig < 0.05 terdapat pengaruh, t hitung > t tabel maka terdapat pengaruh yang signifikan, t hitung < t tabel maka tidak ada pengaruh yang signifikan.

Dari hasil pengilahan data diperoleh bermain memiliki t tabel 2.0086 sig 0.407 dan nilai t hitung 0.836, dapat disimpulkan bahwa 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).

Setelah melakukan uji t peneliti melakukan uji R untuk mencari berapa presentase pengaruh bermain terhadap manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu siswa, dari uji R yang dilakukan di SPSS didapatkan hasil nilai R dari tabel determinasi adalah 0.014 jika dipresentasikan bermain memiliki pengaruh 14% terhadap manajemen waktu beribadah siswa dan 86% dipengaruhi dari faktor lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah selesai dilaksanakan mengenai pengaruh bermain terhadap manajemen waktu beribadah siswa di MTs Muhammadiyah Sigaluh, berdasarkan kesimpulan peneliti memiliki saran sebagai berikut :

1. Sekolah

- a. Untuk menambah kedisiplinan siswa dalam melaksanakan sholat diharapkan mempertahankan sholat dilingkungan sekolah secara berjamaah dan tepat waktu, dan meningkatkan pengontrolan dan peraturan yang tegas.
- b. Lebih banyak memberi bimbingan mengenai pentingnya manajemen waktu beribadah.

2. Guru/pendidik

- a. Memberikan contoh kepada siswa mengenai penggunaan media dengan benar dan melaksanakan ibadah sholat tepat waktu dilingkungan sekolah
- b. Memberikan pembelajaran yang menarik bagi siswa tentang penggunaan hiburan media dengan baik.

3. Peneliti lain

Semoga penelitian yang telah dilaksanakan ini bisa bermanfaat untuk membantu menambah informasi, referensi yang dibutuhkan guna menunjang penelitian yang berkorelasi selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

AL Quran surat Al Baqoroh ayat 21

Arikunto, Suharsimi.(2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rhineka Cipta

Ggazali, Imam. 2007. *Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Cetakan Empat. Badan Penerbit Univesiras Diponegoro. Semarang.

Ggazali, Imam. 2009. *Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Univesiras Diponegoro, Vol. 100-25.

INDRIANTO, I. (2018). *PENGARUH GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI SMA MUHAMMADIYAH 7 YOGYAKARTA*.

Marlina, N. P. *HUBUNGAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA ANAK USIA SEKOLAH KELAS V DI SEKOLAH DASAR*. *COPING (Community of Publishing in Nursing)*, 2(3).

Masyita, A. R. (2016). *Pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan game online pada pemain Dota 2 Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

Moleong, Lexy. J. 2017. "Metodologi Penelitian Kualitatif". PT Remaja Rosdakarya, Bandung

Nazir, Mohammad. 1988. "Metode Penelitian". Ghalia Indonesia, Jakarta

Nur, H. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, (1).

Pamungkas, G. (2019). Hubungan antara Kurangnya Perhatian Keluarga dan Bermain Game Online dengan Tingkat Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas XI SMA N 1 Purbalingga. *SOSIALITAS; Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant*, 6(2).

Sanditaria, W. (2012). Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang. *Students e-Journal*, 1(1), 32.

Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D).

Bandung :Alfabeta.

Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.

Bandung : Alfabeta.

Undang - Undang RI No. 23 perlindungan anak pasal 11

LAMPIRAN
Table r

Tabel r untuk df = 1 - 50

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322
34	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254
35	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.5189
36	0.2709	0.3202	0.3760	0.4128	0.5126
37	0.2673	0.3160	0.3712	0.4076	0.5066
38	0.2638	0.3120	0.3665	0.4026	0.5007
39	0.2605	0.3081	0.3621	0.3978	0.4950

Angket uji validitas I

PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP MANAJEMEN WAKTU BERIBADAH
SHOLAT 5 WAKTU MTs MUHAMADIYAH SIGALUH

NAMA :

KELAS :

SEKOLAH :

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Saya suka bermain <i>game online</i>				
2	Saya mahir memainkan <i>game online</i>				
3	Saya menghabiskan banyak waktu bermain <i>game online</i>				
4	Saya membuat atau bergabung dengan komunitas <i>game online</i>				
5	Saya lebih memilih bermain <i>game online</i> daripada beribadah				
6	Saya udah bosan bermain <i>game online</i>				
7	Saya setiap hari bermain <i>game online</i>				
8	Saya suka menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i>				
9	Saya mengagumi tokoh dalam <i>game online</i> yang saya mainkan				
10	<i>Game online</i> merupakan permainan yang menyenangkan				
11	Saya tidak ragu memakai uang saku untuk bermain <i>game online</i>				
12	Bermain <i>game online</i> membuat waktu banyak terbuang				
13	Saya sering bercerita tentang <i>game online</i> dengan teman				
14	Saya bermain <i>game online</i> karena ikut teman				
15	Saya tidak pernah memainkan <i>game online</i> dengan waktu yang lama				
16	Saya merasa tidak senang apabila sehari tidak memainkan <i>game online</i>				
17	Saya selalu mencari info tentang <i>game online</i>				
18	Saya tidak terlalu tahu tentang <i>game online</i>				

Angket perilaku beribadah sholat 5 waktu siswa

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Saya langsung mengerjakan ibadah sholat 5 waktu saat terdengar adzan				
2	Saya selalu tepat waktu mengerjakan ibadah sholat				
3	Saya tidak sholat apabila sendiri				
4	Saya tidak pernah telat beribadah sholat				
5	Saya selalu khusuk saat sholat				
6	Saya malas untuk beribadah sholat				
7	Saya akan melakukan ibadah sholat tepat waktu				
8	Saya selalu meminta diingatkan saat waktu sholat				
9	Saya tidak sholat saat sibuk				
10	Saya akan menunda sholat saat sibuk				
11	Saya sudah siap beribadah sholat walau belum adzan				
12	Saya tidak sholat saat tidak diingatkan				
13	Saya sering mengingatkan teman untuk sholat				
14	Saya selalu bersungguh sungguh beribadah sholat				
15	Saya melakukan sholat karena dipaksa				
16	Apabila saya terlambat dalam sholat maka saya tidak melaksanakan sholat				
17	Saya selalu berjamaah saat beribadah sholat				
18	Saya melakukan sholat agar tidak dimarahi				
19	Saya sholat karena ingin dilihat teman				
20	Saya beribadah tergesah – gesah				
21	Saya beribadah ketika sudah hamper selesai				
22	Saya malas beribadah				

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA FAKULTAS

AGAMA ISLAM

FORMULIR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Syamsudin, M.Pd.

NIK : 19630710199303113018

Adalah dosen pembimbing sekripsi dari mahasiswa :

Nama : Dimas Cahyo K

NPM : 20150720076

Fakultas : Fakulas Agama Islam

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Naskah Ringkas : Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Manajemen Waktu

Bribadah sholat 5 waktu.

Hasil Tes Turnitin* : 10%

Menyatakan bahwa naskah publikasi ini telah diperiksa dan dapat digunakan untuk memenuhi syarat tugas akhir.

Yogyakarta,.....

Mengetahui,

Ketua program studi

Fajar Racmadhani, Lc., M.Hum.

Dosen pembimbing skripsi,

Drs. Syamsudin, M.Pd

(.....)

(.....)

*wajib menyertakan hasil turnitin publikasi