

**Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online di Rumah dengan
 Sikap Disiplin Beribadah Peserta Didik pada Pembelajaran PAI di SDN
 No. 138 Inpres Manggulabbe Kabupaten Takalar**

Author

Anita Syarif^{1*}, Marjuni², Saprin³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah,
 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

*Korespondensi: anita.syarif00@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) Bagaimana kebiasaan bermain game online, (2) Bagaimana sikap disiplin beribadah shalat, dan (3) Apakah kebiasaan bermain game online di rumah berhubungan dengan sikap disiplin beribadah shalat peserta didik pada pembelajaran PAI di SDN No. 138 Inpres Manggulabbe Kabupaten Takalar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu suatu proses menemukan pengetahuan dengan menggunakan data yang berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin diketahui. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian korelasional. Populasi penelitian ini siswa yang memiliki kebiasaan bermain *game* dengan jumlah siswa sebanyak 220 orang. Adapun sampel pada penelitian ini 41 orang. Instrumen pada penelitian ini berupa angket dan dokumentasi. Instrumen diuji keabsahannya menggunakan uji validitas dan reliabilitas, serta dianalisis menggunakan uji deskriptif dan uji inferensial. Dari hasil penelitian terdapat hubungan negatif dan positif antara variabel X, kebiasaan bermain game online di rumah, dengan variabel Y, sikap disiplin ibadah shalat peserta didik SDN No. 138 Inpres Manggulabbe Kabupaten Takalar.

Kata Kunci: Kebiasaan, Game online, Disiplin, Shalat, Pembelajaran PAI

ABSTRACT

This research aims to describe: (1) What is the habit of playing online games, (2) What is the disciplined attitude towards praying, and (3) Is the habit of playing online games at home related to the disciplined attitude towards praying of students in PAI learning at SDN No. 138 Inpres Manggulabbe Takalar Regency. This research uses a quantitative approach, namely a process of finding knowledge by using data in the form of numbers as a tool to find information about what you want to know. The type of research used is correlational research. The population of this research is students who have a habit of playing games with a total of 220 students. The sample in this study was 41 people. The instruments in this research are questionnaires and documentation. The instrument was tested for validity using validity and reliability tests, and analyzed using descriptive tests and inferential tests. From the research results, there is a negative and positive relationship between X variable, habit of playing online games at home, with Y variable, the disciplined attitude of prayer worship of students at SDN Inpres No. 138 Manggulabbe Takalar Regency.

Keywords: Habits, Online Games, Discipline, Prayer, PAI Learning

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Meningkatnya penggunaan gadget atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet ini, mengambil

peningkatan dari waktu ke waktu. Penggunaan teknologi pada saat ini tidak mengenal umur mulai dari orang dewasa hingga anak-anak usia pendidikan dasar pun sudah menggunakannya. Penggunaan teknologi memberikan efek positif dan efek negative kepada para penggunanya (Marpaung, 2018).

Berkembangnya teknologi memiliki banyak potensi untuk meningkatkan pengetahuan, akan tetapi teknologi juga memiliki batasan dan bahaya, termasuk pada penggunaan bermain. Bermain memiliki sifat adiktif atau candu yang dapat berdampak pada psikologi anak usia dini. Bermain tidak akan memiliki pengaruh negatif yang signifikan pada perkembangan anak, apabila anak bermain dengan bijak (Soenarto, 2013).

Bermain Game Online yang menggunakan internet digemari semua kalangan, dari anak-anak sampai orang dewasa. Perilaku anak ketika memainkan Game Online ini menyebabkan timbulnya keprihatinan orang tua siswa bahkan guru, karena kebiasaan bermain game online tersebut berpengaruh buruk pada prestasi akademis dan perilaku social mereka. Lebih baiknya ketika siswa lebih mementingkan pelajaran sekolah dari pada bermain game agar siswa tersebut bisa memiliki sikap yang positif terhadap sekolahnya. Tetapi pada dasarnya siswa masih banyak yang lebih peduli dan lebih memilih untuk bermain Game Online dari pada tugas sekolah atau sekolah, sehingga siswa memiliki motivasi belajar yang rendah. Game online memiliki kecenderungan membuat pemainnya tertarik dengan game tersebut sehingga bisa melupakan waktu belajar, waktu shalat, waktu mengaji, waktu makan, waktu tidur dan waktu membantu kedua orang tua (Elizabeth, 2019).

Shalat merupakan ibadah kepada Tuhan berupa perkataan dengan perbuatan yang diawali dengan takbir dan diakhiri dengan salam. Islam didirikan atas lima sendi (tiang), salah satunya adalah shalat, sehingga barangsiapa mendirikan shalat maka bagi Muslim, baik sedang sehat maupun sakit. Pendidikan Agama Islam yaitu mata pelajaran yang wajib diikuti oleh peserta didik dalam rangka menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran agama Islam melalui pembinaan, pembimbingan atau pelatihan serta menjadikan ajaran agama Islam itu sebagai suatu pandangan hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun di akhirat kelak (Natsir, 2018).

Dasar pelaksanaan pendidikan agama Islam berasal dari perundang-undangan yang secara tidak langsung dapat menjadi pegangan dalam melaksanakan pendidikan agama Islam di sekolah secara formal. Dasar yuridis formal tersebut terdiri dari tiga macam. *Pertama*, dasar ideal, yaitu dasar falsafah negara Pancasila, yaitu Ketuhanan Yang Maha Esa. *Kedua*, dasar struktural/konstitusional, yaitu UUD 1945 dalam Bab XI Pasal 29 ayat 1 dan 2, yang berbunyi: 1) Negara berdasarkan atas Ketuhanan Yang Maha Esa, 2) Negara menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agama masing-masing dan beribadah menurut agama dan kepercayaannya itu. *Ketiga*, dasar operasional, yaitu PP No. 32 Tahun 2013 tentang standar nasional pendidikan. Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Majid dan Andayani, 2004).

Landasan perundang-undangan sebagai landasan hukum keberadaan PAI pada kurikulum sekolah sangat kuat, karena tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Bab V Pasal 12 ayat 1, bahwasanya setiap peserta didik dalam setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pendidikan agama sesuai dengan agama yang dianutnya dan

diajarkan oleh pendidik yang seagama.

Dari beberapa landasan perundang-undangan di atas sangat jelas bahwa pendidikan agama merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ada di semua jenjang dan jalur pendidikan. Dengan demikian, eksistensinya sangat strategis dalam usaha mencapai tujuan pendidikan nasional secara umum.

Masa anak-anak adalah masa transisi dimana anak berintegrasi di masyarakat. Sehingga rasa penasaran anak akan muncul begitu besar untuk mengetahui yang lebih. Masa anak-anak adalah masa yang unik untuk kita bayangkan. Namun kini banyak anak-anak yang waktu beraktivitasnya berkurang dan terbuang sia-sia karena bermain game online. Baik melalui komputer, smartphone, dll. Oleh sebab itu, banyak anak-anak yang menyisipkan uangnya untuk memainkan game online dan membeli voucher member atau diamond yang bisa dibelikan skin, hingga berjam-jam dan lama-kelamaan akan menjadi kecanduan. Akibatnya, anak-anak melupakan banyak hal yang lebih penting seperti belajar, beribadah, bahkan kesehatannya sendiri.

Berdasarkan wawancara singkat dengan guru PAI seluruh peserta didik di SDN NO. 138 Inpres Manggulabbe ini tentunya memiliki karakter yang berbeda-beda pada setiap anak. Setiap anak juga rata-rata memiliki handphone dan mereka sepulang dari sekolah akan menggunakan handphone tersebut bermain game online, berdasarkan observasi awal yang saya lakukan saat anak-anak bermain game online mereka kerap lupa waktu saat bermain dan lupa mengerjakan shalat. Ada banyak lagi hal yang timbul akibat anak bermain game online ini, yaitu kehilangan motivasi belajar seperti juga halnya dalam beribadah shalat.

Adapun hasil observasi di SDN No. 138 Inpres Manggulabbe Kabupaten Takalar masih banyak peserta didik yang tidak disiplin. Seperti disiplin waktu, dimana masih banyak peserta didik yang terlambat datang ke sekolah, terlambat masuk kelas setelah jam istirahat selesai, melalaikan shalat seperti shalat dzuhur yang dilakukan di masjid dekat sekolah. Kenyataan itulah yang menarik perhatian peneliti untuk memperoleh gambaran realitas secara jelas bahwa bermain game online di rumah dapat mempengaruhi sikap disiplin beribadah shalat peserta didik pada pembelajaran PAI di SDN No. 138 Inpres Manggulabbe Kabupaten Takalar.

Tujuan penelitian ini ialah: (1) mendeskripsikan kebiasaan bermain game online di SDN No. 138 Inpres Manggulabbe Kabupaten Takalar, (2) mendeskripsikan sikap disiplin beribadah shalat di SDN No. 138 Inpres Manggulabbe Kabupaten Takalar, (3) mendeskripsikan kebiasaan bermain game online di rumah berhubungan dengan sikap disiplin beribadah shalat peserta didik pada pembelajaran PAI di SDN No. 138 Inpres Manggulabbe Kabupaten Takalar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu suatu proses menemukan pengetahuan dengan menggunakan data yang berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin diketahui. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian korelasional. Penelitian ini bersifat korelasional karena penelitian ini berusaha untuk menyelidiki korelasi antara dua variabel yaitu variabel kebiasaan bermain game sebagai variabel bebas (X) dan disiplin beribadah shalat sebagai variabel terikat (Y).

Pendekatan yang digunakan penulis pada penelitian ini adalah pendekatan dengan metode kuantitatif. Dalam melakukan penarikan sampel, peneliti menggunakan sistem *Purposive Sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan khusus sehingga layak dijadikan sampel yaitu kelas 5 dengan jumlah siswa sebanyak 41 orang. Metode atau teknik pengumpulan data penelitian ini adalah angket, dokumentasi, dan wawancara.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, kualitas instrumen akan menentukan kualitas data yang akan dikumpulkan. Oleh karena itu instrumen dalam penelitian ini sangat dibutuhkan dan sangat penting untuk digunakan dalam mengumpulkan data-data. Adapun instrumen penelitian yang digunakan yaitu: Lembar angket (kuesioner). Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni menggunakan angket adalah daftar pertanyaan atau pernyataan yang dikirimkan atau ditulis untuk responden, baik secara langsung atau tidak langsung ataupun melalui *google form* yang dibagikan melalui grup masing-masing kelas oleh guru di sekolah tersebut.

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien apabila peneliti mengetahui secara valid data-data atau informasi yang dibutuhkan bagaimana variable yang menyatakan informasi yang diperlukan tersebut diukur. Pertanyaan yang diajukan harus jelas, nyata, dapat dipahami untuk mengurangi kesalahan interpretasi responden dalam kuesioner.

Kusioner dalam penelitian ini menggunakan skalat likert, yang terdiri atas beberapa pernyataan dengan alternatif jawaban sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Likert

No	Pilihan Jawaban	Jawaban Skor
1	Selalu	4
2	Sering	3
3	Kadang-kadang	2
4	Tidak pernah	1

Kesimpulan dari hasil angket setelah dilakukan penjumlahan atas skor dari jawaban para responden.

43 - 52 = Selalu

33 - 42 = Sering

23 - 32 = Kadang-kadang

13 - 22 = Tidak pernah

Uji Validitas dan Reliabilitas

Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesalahan suatu instrumen. Sebuah instrumen dapat dikatakan valid apabila dapat mengukur apa yang hendak diukur dengan tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauhmana data terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud. Untuk mencari validitas instrumen dapat digunakan rumus korelasi *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi *product moment*

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian variabel X dan Y

$\sum X$ = Jumlah semua data variabel X

$\sum Y$ = Jumlah semua data variabel Y

$\sum Y^2$ = Jumlah semua data Y dikuadratkan

$\sum X^2$ = Jumlah semua data X dikuadratkan

N =Jumlah responden.

Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data, untuk menguji instrumen digunakan rumus *cronbach alpha* sebagai berikut:

$$r = \frac{k}{(k - 1)} \left(\frac{\sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r = Reabilitas

K = Banyaknya butir soal atau butir pertanyaan

$\sum \sigma b^2$ = Jumlah Varians skor tiap-tiap item

$\sum \sigma t^2$ = Jumlah Varians total

Teknik Analisis Data dan Analisis Data

Analisis data merupakan tahapan penting, dimana data dikumpulkan dengan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang diolah dan disajikan untuk menjawab permasalahan yang diteliti. Adapun untuk penelitian menggunakan metode analisis statistic menggunakan aplikasi SPSS (*statistic product and service solution*).

Analisis Deskriptif

Dimaksudkan untuk mendeskripsikan karakteristik data dari masing-masing variable yang disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi, menggunakan rumus:

$$p = \frac{f}{p} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentase

N = jumlah individu

Analisis Inferensial

Menguji korelasi (r) hubungan kebiasaan bermain game online di rumah dengan sikap disiplin beribadah shalat peserta didik pada pembelajaran PAI di SDN Inpres No. 138 Manggulabbe Kabupaten Takalar, menggunakan rumus product moment (Person) sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variable X dan Y

$\sum x^2$ = Jumlah deviasi skor variable x setelah terlebih dahulu dikuadratkan

$\sum y^2$ = Jumlah deviasi skor variable y setelah terlebih dahulu dikuadratkan.

Selanjutnya guna mengetahui besar kecilnya sumbangan variable X sebagai variable bebas terhadap Y sebagai variabel terikat, maka digunakan rumus koefisien determinasi dengan rumus sebagai berikut:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Keterangan :

KD = Nilai koefisien Determinasi

r^2 = Nilai koefisien Korelasi Product moment

Dilanjutkan dengan uji signifikansi dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

t_{hitung} = Nilai signifikansi

R = Nilai koefisien korelasi

N= Jumlah sampel

Kaidah pengujian:

- ✓ Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka tolak H_0 terima H_1 artinya signifikan, dan
- ✓ Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka tolak H_1 terima H_0 artinya tidak signifikan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebiasaan Bermain Game Online di Rumah di SDN No. 138 Inpres Manggulabbe

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Peneliti di SDN No. 138 Inpres Manggulabbe bahwa Game online selalu diyakini memberikan pengaruh negatif kepada para pemainnya. Hal ini terutama karena sebagian besar game yang adiktif dan biasanya tentang kekerasan pertempuran dan berkelahi. Mayoritas orang tua dan media berpikir dan percaya bahwa permainan dapat merusak otak anak-anak dan mempromosikan kekerasan di antara mereka. Banyak psikolog, pakar anak, dan para ilmuwan percaya bahwa permainan ini sebenarnya bermanfaat bagi pertumbuhan anak-anak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif dalam bermain game.

Bermain game online mempunyai beberapa dampak positif yang pertama lebih berkonsentrasi, karena beberapa game menuntut untuk berkonsentrasi, artinya seseorang dapat berkonsentrasi pada satu hal yang menurut dia menarik. Bermain game sekitar 20 menit sebelum belajar dapat memancing konsentrasi dalam belajar. Bermain game juga mampu meningkatkan kecepatan dalam mengetik, karena beberapa game mengharuskan player untuk mengetik ketika berkomunikasi dengan lawan bicara. Kemudian ketika seseorang sedang bermain game, mengharuskan seorang pemain yang satu dengan yang lainnya untuk saling bekerja sama untuk mengalahkan lawannya. Sehingga dengan bermain game dapat melatih kerjasama yang baik antar sesama teman.

Dampak positif yang paling umum dalam bermain game yakni mampu menghilangkan stres, ketika kita mempunyai masalah lalu sebagian orang melampiaskannya dengan bermain game masalahpun akan sedikit terlupakan karena kita fokus terhadap permainan dalam game yang kita mainkan dan ketika siswa mengalami stres karena tugas sekolah yang menumpuk biasanya siswa juga melampiaskan dengan bermain game untuk beberapa saat. Bermain game online memang dapat berdampak positif, tetapi jika dibiarkan berlarut-larut hingga mengarah

pada adiksi tentu akan memberikan dampak negatif. Dampak negatif dari bermain game online seperti disebutkan di atas bahwa bermain game online dapat menimbulkan efek ketagihan, yang berakibat melalaikan kehidupan nyata dan juga efek ketagihan semacam ini dapat memicu perilaku negatif seperti mencuri uang untuk bermain game online diwarnet, bolos sekolah, malas mengerjakan pekerjaan rumah (PR), atau rasa taktenang saat tidak dapat bermain game online.

Menurut Siti Yuyun Rahayu (2018) tempat-tempat game online sekarang sudah banyak dan mudah dijumpai baik di perkotaan atau pun dipedesaan, jadi perkembangannya menjadi lebih mudah, yang dibahayakan dari dampak gameonline ini sangat buruk terutama untuk psikis dan fisik pada usia remaja. Moh. Uzer Usman (2008) mengatakan motivasi adalah “Suatu proses untuk menggiatkan motif-motif menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan tertentu”. Dalam hal belajar motivasi diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa untuk melakukan serangkaiankegiatan belajar guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tugas guru adalah membangkitkan motivasi anak sehingga ia mau melakukan serangkaian kegiatan belajar. Banyak para ahli yang memberikan batasan tentang pengertian motivasi.

Adapun instrumen angket tentang game online yang disebarakan oleh peneliti kepada responden mencakup tentang proses bermain, kecanduan bermain game online, hasil permainan. Total item pertanyaan untuk variabel shalat lima waktu yaitu ada 13 item soal dengan jumlah responden sebanyak 41 orang. Angket disusun berdasarkan skala likert yang dimodifikasi dengan alternatif jawaban yaitu: sangat sering, sering, kadang-kadang, jarang dan tidak pernah. Cara penilaian dengan memberikan nilai antara satu sampai dengan lima yaitu jawaban sangat sering diberikan skor 4, jawaban sering diberikan skor 3, jawaban jarang diberikan skor 2 dan jawaban tidak pernah diberikan skor 1.

Sikap Disiplin Beribadah Shalat Peserta Didik pada Pembelajaran PAI di SDN No. 138 Inpres Manggulabbe

Shalat lima waktu siswa di SDN No. 138 Inpres Manggulabbe dapat dilihat dari ketepatan waktu dalam melaksanakan shalat Dhuha dan Dzuhur. Selain itu juga dapat dilihat dari rutinitas siswa dalam melaksanakan kegiatan shalat Dhuha dan Dzuhur. Menurut pemahaman siswa bahwa shalat lima waktu itu adalah suatu ibadah yang akan mendapatkan pahala jika mereka mengerjakannya sesuai dengan syarat dan rukun dalam shalat lima waktu. Shalat adalah tiangnya agama maka setiap umat muslim senantiasa melaksanakan shalat lima waktu dengan tertib, karena dengan shalat lima waktu itu salah satu cara untuk memperkuat dan mempertebal iman seseorang tersebut. Perlu dipahami bahwa shalat lima waktu itu memiliki banyak sekali manfaat untuk kehidupan di dunia maupun di akhirat tidak hanya sekedar mendapatkan pahala saja. Pada aktivitas shalat lima waktu beberapa indikatornya yaitu syarat dan rukun dalam melakukan shalat. Sebelum mulai shalat lima waktu wajib untuk membersihkan diri dari hadats besar maupun hadats kecil yaitu berthaharah dengan cara mandi besar untuk hadats besar.

Shalat adalah kegiatan rutin dan secara tidak disadari dapat dijadikan sebagai sarana dalam membentuk kepribadian manusia yang positif salah satunya yaitu disiplin, taat waktu, bekerja keras. Jadi, bagi mereka yang selalu disiplin melaksanakan shalat akan dapat mengontrol dirinya dalam menjalankan aktivitas-aktivitas dengan tepat waktu serta akan

menyelesaikan aktivitas tersebut dengan rasa tanggung jawab (Haryanto, 2002). Menurut Haryono (2011) mengerjakan shalat tepat waktu berarti individu belajar melatih diri untuk disiplin. Jika seseorang disiplin shalat dengan tidak menunda-nunda waktu shalat, ketika adzan maka akan langsung melaksanakan shalat, sehingga akan terbiasa melakukan disiplin dalam kegiatan lainnya. Jika prokrastinasi dilakukan terus-menerus akan berdampak negatif, pada bidang akademik, prokrastinasi dapat merusak kegiatan akademik siswa dan menyebabkan rendahnya motivasi dan percaya diri (Solomon dan Rothblum dalam Premadasari, 2012).

Indikator yaitu rukun dalam melakukan shalat lima waktu. Jika rukun shalatnya benar shalat itu pun akan bisa dikatakan sah. Karena rukun merupakan suatu hal yang wajib dikerjakan dalam shalat. Sehingga ketika seseorang itu tidak melakukan rukun tersebut maka shalatnya batal dan harus mengulangi shalatnya. Selain itu rukun merupakan inti dari sebuah ibadah shalat. Adapun instrumen angket tentang shalat lima waktu yang disebar oleh peneliti kepada responden mencakup tentang ketepatan shalat lima waktu, rutinitas shalat lima waktu, dan kemandiriannya dalam melakukan shalat lima waktu. Total item pertanyaan untuk variabel shalat lima waktu yaitu ada 13 item soal dengan jumlah responden sebanyak 41 orang. Angket disusun berdasarkan skala likert yang dimodifikasi dengan alternatif jawaban yaitu: sangat sering, sering, kadang-kadang, jarang dan tidak pernah. Cara penilaian dengan memberikan nilai antara satu sampai dengan lima yaitu jawaban sangat sering diberikan skor 4, jawaban sering diberikan skor 3, jawaban jarang diberikan skor 2 dan jawaban tidak pernah diberikan skor 1. Sedangkan analisis data dengan menggunakan rumus korelasi product moment dari Pearson dengan bantuan SPSS versi 22. Setelah dianalisis diketahui bahwa 13 item soal atau pertanyaan yang telah diberikan peneliti kepada responden adalah valid dengan nilai reliabilitas sebesar 0,547.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SDN No. 138 Inpres Manggulabbe melakukan shalat lima waktu dengan tepat waktu dan melakukan shalat lima waktu setiap hari sehingga memiliki tingkat yang baik atau tinggi. Hal ini juga tidak dikarenakan dari banyaknya faktor yang mempengaruhi terkait dengan kegiatan shalat lima waktu hal ini tidak dan rajin tidaknya seseorang itu. Akan tetapi, bagaimana shalat mampu memberikan dampak positif dalam kehidupan tidak hanya sekedar melakukan tetapi juga diamalkan dalam kehidupan sehari-hari dengan ikhlas tanpa ada pamrih dan mampu melakukan perbuatan yang baik dan menghindari perbuatan yang buruk.

Hubungan Antara Kebiasaan Bermain Game Online di Rumah dengan Sikap Disiplin Beribadah Shalat Peserta pada Pembelajaran PAI di SDN No. 138 Inpres Manggulabbe

Dari hasil penelitian terdapatnya hubungan negatif dan positif antara variabel X kebiasaan bermain game online di rumah dengan variabel Y sikap disiplin ibadah shalat peserta didik SDN No. 138 Inpres Manggulabbe Kabupaten Takalar. Hal ini membuktikan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor disiplin ibadah shalat walaupun faktor lain yang mempengaruhinya. Shalat merupakan pelatihan pembinaan disiplin dan kontrol diri dengan melaksanakan secara tertib dan baik, sikap disiplin akan timbul dengan sendirinya dan melekat kuat dalam diri seseorang. Sikap disiplin ini dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Seorang peserta didik yang melaksanakan ibadah shalat tepat pada

waktunya, maka sikap disiplin juga akan melekat kuat dalam diri peserta didik. Tugas seorang peserta didik adalah belajar, sehingga sikap disiplin dapat diterapkan dalam kegiatan belajar di sekolah dan di rumah, Peserta didik dapat mengelompokkan waktu, memanfaatkan waktu luang dan lebih tertib dalam kegiatan belajar. Disiplin ibadah shalat yang baik menciptakan kepatuhan terhadap tugas yang diberikan gurunya. Dengan demikian, jika seorang peserta didik disiplin pula dalam beribadah shalat sehingga tujuan belajar dapat tercapai dengan baik menerapkan sikap disiplin pada peserta didik memang tidaklah mudah, diperlukan sikap yang tegas bahkan dapat berujung pada sanksi berupa hukuman. Walaupun diberikan sanksi berkali-kali tetapi tidak membuat peserta didik merasa jera.

Kedisiplinan dalam kehidupan sehari-hari memerlukan pembiasaan. Seorang ingin disiplin waktu ia harus membiasakan diri tepat waktu dalam aktivitasnya. Shalat dapat mendidik dari kedisiplinan hingga komitmen terhadap ucapan sikap dan perbuatan. Peserta didik yang memiliki disiplin ibadah shalat yang baik akan selalu ingat kepada Allah yang memberikan hidup dan kehidupan. Mengingat Allah akan menghindarkan dari segala bentuk kemalasan dan kelesuan, serta rasa tidak tenang dan ketakutan saat melakukan kesalahan dan kelalaian dalam menjalankan kewajiban sehingga peserta didik dapat konsentrasi peserta didik dalam belajar.

Hubungan antara frekuensi bermain Game dengan frekuensi ibadah sebesar 0,398. Karena angka Pearson Correlation lebih besar dari nilai $\alpha = 0,05$ yang artinya hubungan antara frekuensi bermain Game dengan frekuensi ibadah memiliki korelasi dimana semakin tinggi variabel X maka semakin tinggi pula variabel Y begitu pun sebaliknya.

HASIL OLAH DATA

Uji Validitas

Tabel 2. Uji Product Moment Correlations

		Frekuensi Main Game	Frekuensi Ibadah
Frekuensi Main Game	Pearson Correlation	1	.398*
	Sig. (2-tailed)		.010
	N	41	41
Frekuensi Ibadah	Pearson Correlation	.398*	1
	Sig. (2-tailed)	.010	
	N	41	41

*Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).Sumber:

Hasil olahan SPSS versi 22

Pada tabel Correlation di atas dapat disimpulkan bahwa korelasi antara frekuensi bermain Game dengan frekuensi ibadah sebesar 0,398. Karena angka Pearson Correlation lebih besar dari nilai $\alpha = 0,05$ yang artinya hubungan antara frekuensi bermain Game dengan frekuensi ibadah memiliki korelasi dimana semakin tinggi variabel X maka semakin tinggi pula variabel Y begitupun sebaliknya.

Uji Reliabilitas

Tabel 3. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.547	2

Sumber: Hasil olahan SPSS versi 22

Berdasarkan tabel di atas nilai Cronbach's Alpha 0, 547 lebih besar dari $\alpha = 0,05$ sehingga dapat dikatakan bahwa data kuesioner bersifat konsisten atau reliable.

Analisis Deskriptif

Tabel 4. Analisis Deskriptif
Descriptive Statistic

	N	Minimu m	Maximu m	Sum	Mean	Std. Deviation
Frekuensi Main Game	41	13	38	1173	28.61	6.168
Frekuensi Ibadah	41	18	34	1068	26.05	4.421
Valid N (listwise)	41					

Sumber: Hasil olahan SPSS versi 22

Hasil analisis deskriptif menunjukkan deskripsi data dalam bentuk statistik.

N = menunjukkan jumlah data yaitu sebanyak 41

Minimum = menunjukkan nilai terkecil dari data setiap variabel. Untuk variabel X nilai terkecilnya 13 sedangkan variabel Y nilai terkecilnya 18

Maximum = menunjukkan nilai terbesar dari data setiap variabel. Untuk variabel X nilai terbesarnya 38 sedangkan variabel Y nilai terbesarnya 34

Sum = menunjukkan total penjumlahan dari data. Untuk variabel X sejumlah 1173 sedangkan variabel Y sejumlah 1068

Mean = menunjukkan nilai rata-rata dari data. Untuk variabel X sebesar 28,61 sedangkan variabel Y sebesar 26,05

Std. Deviation = menunjukkan nilai standar deviasi data. Untuk variabel X sebesar 6,168 sedangkan variabel Y sebesar 4,421

Uji Inferensial

Tabel 5. Correlation Product Moment/ Uji Pearson

Correlations

		Frekuensi Ibadah	Frekuensi Main Game
Frekuensi Ibadah	Pearson Correlation	1	.398*
	Sig. (2-tailed)		.010
	N	41	41
Frekuensi Main Game	Pearson Correlation	.398*	1
	Sig. (2-tailed)	.010	
	N	41	41

Sumber: Hasil olahan SPSS versi 22

*Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed)

Berdasarkan hasil analisis di atas terlihat bahwa nilai Pearson Correlation sebesar 0,398 > $\alpha = 0,05$. Hal ini berarti kebiasaan bermain game dengan kebiasaan ibadah anak memiliki hubungan korelasi.

Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Tabel 6. Analisis Regresi Linear Sederhana

Coefficients^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	17.893	3.081		5.808	.000
	Frekuensi Main Game	.285	.105	.398	2.707	.010

Sumber: Hasil olahan SPSS versi 22

^aDependent Variable: Frekuensi Ibadah

Berdasarkan pada hasil analisis regresi linier sederhana di atas maka terlihat bahwasanya main game berpengaruh terhadap ibadah. Hal ini dapat dilihat dari nilai konstantanya sebesar 17,893, memiliki arti bahwasanya nilai konsisten untuk nilai Y (variabel ibadah) yakni bernilai 17,893. Kemudian nilai koefisien regresi X yakni menunjukkan angka 0,285 yang memiliki arti yakni apabila nilai main game mengalami perubahan 1%, maka nilai Y (variabel ibadah) bertambah besar atau meningkat yakni 0,285. Hal ini berarti menunjukkan nilai koefisien regresi tersebut masuk kategori positif. Dengan demikian, arah pengaruhnya yakni antara variabel X terhadap Y berkategori positif.

Hasil Uji Koefisien Regresi Sederhana (Uji t)

Berdasar pada tabel 6 di atas, dengan melakukan pengamatan pada baris, kolom t serta nilai sig, maka terlihat bahwa variabel main game (X) berpengaruh positif dan signifikan

terhadap ibadah (Y) pada pembelajaran PAI di SDN No. 138 Inpres Manggulabbe, Kabupaten Takalar. Hal ini dapat dilihat dari nilai t hitung yaitu dengan melihat kolom t pada tabel diatas $t = 2,707$. Sedangkan cara mencari t tabel yaitu $(df) = n-k-1 = 41-1-1 = 39$. Hasil dari df diketik di dalam Ms.Excel dengan format = TINV (5%,39) t hitung= 2,022691, maka t hitung = $2,022691 < t \text{ tabel} = 2,707$ maka dapat dikatakan bahwa H_1 diterima.

Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online di Rumah dengan Sikap Disiplin Beribadah Shalat Peserta Didik

Berdasarkan hasil penelitian, uji signifikansi menunjukkan bahwa nilai signifikansi adalah 0,010 dan nilai t-hitung adalah 2.707. Sehingga diperoleh nilai sig sebesar $0.010 < 0.05$ dan nilai t-hitung sebesar 2.707 yang memiliki arti bahwa lebih besar apabila dari perhitungan tersebut diperoleh t-tabel 2.021. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hingga tesisnya menyatakan didapatkan pengaruh main game (X) terhadap ibadah (Y). Berdasar penelitian ini, main game berperan dalam memberikan kedisiplinan dalam beribadah.

Berkembangnya teknologi saat ini yang mana memiliki banyak potensi untuk meningkatkan pengetahuan, akan tetapi teknologi juga memiliki batasan dan bahaya, termasuk pada penggunaan bermain. Bermain memiliki sifat adiktif atau candu yang dapat berdampak pada psikologi anak usia dini. Bermain tidak akan memiliki pengaruh negatif yang signifikan pada perkembangan anak, apabila anak bermain dengan bijak. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Asih, bahwa kebiasaan adalah perbuatan sehari-hari yang dilakukan secara berulang-ulang dalam hal yang sama, sehingga menjadi adat kebiasaan dan ditaati oleh masyarakat. Manusia dapat menyimpulkan hal baru bahwa kebiasaan bisa berbentuk pribadi karena dilakukan hanya oleh individu tersebut. Individu yang mengalami kebiasaan bermain game online menjadi mudah marah saat tidak mempunyai waktu untuk bermain game online, pemain yang mengalami kecanduan game online akan cenderung mengorbankan waktunya untuk bermain walaupun mengorbankan dunia nyata.

Bermain games online yang terlalu lama merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kurangnya pemenuhan kebutuhan tidur anak. Permainan ini sangatlah menarik karena dalam permainan ini seseorang tidak hanya bermain dengan orang yang berada di sebelahnya, namun dapat bermain dengan beberapa pemain di lokasi lain sampai di seluruh dunia. Remaja atau anak usia sekolah dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan games online daripada orang dewasa. Ada beberapa cara yang bisa dilakukan dalam mengatasi permasalahan pada kebiasaan bermain game anak usia dini, salah satunya Pendidikan Agama Islam yang dapat diartikan sebagai upaya membuat peserta didik dapat belajar, terdorong belajar, mau belajar dan tertarik untuk terus-menerus mempelajari Agama Islam secara menyeluruh yang mengakibatkan beberapa perubahan yang relatif tetap dalam tingkah laku seseorang baik dalam kognitif, efektif dan psikomotorik. Untuk itu penanaman pembelajaran Pendidikan Agama Islam sangat penting dalam membentuk dan mendasari anak sejak dini. Dengan penanaman pembelajaran Pendidikan Agama Islam sejak dini diharapkan mampu membentuk pribadi yang kokoh, kuat dan mandiri untuk berpedoman pada Agama Islam.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari data-data yang telah diperoleh dan diuraikan, maka kesimpulan yang dapat diambil dari uji validitas, uji normalitas, uji deskriptif, dan uji inferensial sehingga dinyatakan bahwa: (1) Adanya hubungan kebiasaan bermain game online di rumah dengan sikap disiplin beribadah shalat peserta didik. (2) Hasil yang diperoleh sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa sikap disiplin beribadah shalat peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor eksternal dan internal. Salah satu faktor eksternalnya yaitu lingkungan masyarakat yang terdiri dari media sosial seperti internet salah satunya game online. Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti, pengaruh sikap disiplin beribadah shalat peserta didik merupakan faktor eksternal yaitu kebiasaan bermain game online di rumah. (3) Bermain game online di rumah berpengaruh negatif kepada sikap disiplin beribadah shalat. Bermain game online tidak hanya berpengaruh negatif terhadap sikap disiplin beribadah shalat tetapi game online juga memiliki dampak positif terhadap anak. Hasil penelitian menunjukkan uji signifikansi menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,010 dan nilai t-hitung 2.707. Sehingga diperoleh nilai sig sebesar $0.010 < 0.05$ dan nilai t-hitung sebesar 2.707 yang memiliki arti bahwa lebih besar apabila dari perhitungan tersebut diperoleh t-tabel 2.021. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hingga hasil penelitian menyatakan didapatkan pengaruh main game (X) terhadap ibadah (Y).

DAFTAR PUSTAKA

- Ash-Shiddiqy, Hasby. (2000). *Kuliah Ibadah*. Cet. ke-1. Semarang: PT Pustaka Rizki Putra. Departemen Agama RI. Al Qur'an dan Terjemahannya.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Haditono, dkk. (2006). *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Ed. ke-16. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Hamadi, Abu dan Sholeh, Munawar. (2014). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hawi, Akmal. (2014). *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hilmuniati, Fina. (2011). *Dampak Bermain Game Online dalam Pengalaman Beribadah Shalat pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang*. Skripsi Program Studi Bimbingan dan Penyuluhan Islam Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi.
- Ibrahim, Hasan. (2006). *Kunci Surga: Meneladani dan Menyingkap Rahasia Shalat Rasulullah SAW*. Jakarta: Mihrab Sainatika.
- Kurniasari, Atifah. (2019). *Dampak Bermain Game Online terhadap Pelaksanaan Ibadah Remaja di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberrejo Kabupaten Tanggamus*. Skripsi Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi.
- Majid, Abdul dan Andayani, Dina. (2005). *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Cet. I. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Muhaimin. (2002). *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan PAI di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

- Prawiradilaga, Dewi Salma, dkk. (2013). *Mozaik Teknologi Pendidikan*. ELearning. Jakarta: Kencana Prenadema Group.
- Rifa'i, Moh. (2010). *Risalah Tuntutan Shalat Lengkap*. Semarang: Karya Toha Putra.
- Supeno, Hadi. (2010). *Kriminalisasi Anak: Tawaran Gagasan Radikal Peradilan Anak Tanpa Pemidanaan*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Toha, Chabib, dkk. (1999) *Metodologi Pengajaran Agama*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.