

**PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE*
TERHADAP PELAKSANAAN IBADAH SHALAT REMAJA
DI KELURAHAN SIMATORKIS SISOMA
KECAMATAN ANGKOLA BARAT
KABUPATEN TAPANULI SELATAN**



SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh

**MELDA SRI YANTI HARAHAP
NIM. 1920100264**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2023

**PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE*
TERHADAP PELAKSANAAN IBADAH SHALAT REMAJA
DI KELURAHAN SIMATORKIS SISOMA
KECAMATAN ANGKOLA BARAT
KABUPATEN TAPANULI SELATAN**



SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

MELDA SRI YANTI HARAHAP
NIM. 1920100264

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2023

**PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE*
TERHADAP PELAKSANAAN IBADAH SHALAT REMAJA
DI KELURAHAN SIMATORKIS SISOMA
KECAMATAN ANGKOLA BARAT
KABUPATEN TAPANULI SELATAN**



SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

MELDA SRI YANTI HARAHAP
NIM. 1920100264



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

PEMBIMBING I

Dr. H. Akhiril Pane, S.Ag., M.Pd
NIP. 19751020 200312 1 003

PEMBIMBING II

Ade Suhendra, S.Pd.I., M.Pd.I
NIP. 19881122 202321 1 017

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2023

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. Melda Sri Yanti
Harahap
Lampiran : 7 (Tujuh) Exemplar

Padangsidempuan, September 2023
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan
Ahmad Addary Padangsidempuan
di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n **Melda Sri Yanti Harahap** yang berjudul: **"Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan"**, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal diatas, maka saudari tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggungjawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

PEMBIMBING I



Dr. H. Akhiril Pane, S.Ag., M.Pd
NIP. 19751020 200312 1 003

PEMBIMBING II



Ade Suhendra, S.Pd.I., M.Pd.I
NIP. 19881122 202321 1 017

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Melda Sri Yanti Harahap

NIM : 1920100264

Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Pendidikan Agama Islam

JudulSkripsi : **Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan.**

Menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa meminta bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 1 Desember 2023

Saya yang menyatakan,



Melda Sri Yanti Harahap
NIM. 1920100264

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertandatangan di bawahini:

Nama : Melda Sri Yanti Harahap
NIM : 1920100264
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Hak Bebas Royaltif Non eksklusif Padangsidimpuan atas karya ilmiah saya yang berjudul: **Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas Royaltif Non eksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih media/formatif, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidimpuan, 1 Desember 2023

Yang menyatakan



Melda Sri Yanti Harahap

NIM. 1920100264

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Melda Sri Yanti Harahap
NIM : 1920100264
Semester : IX (Sembilan)
Program Studi : S1- Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat : Kelurahan Simatorkis Sisoma, Kecamatan Angkola Barat,
Kabupaten Tapanuli Selatan.

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa segala dokumen yang saya lampirkan dalam berkas pendaftaran Sidang Munaqasyah adalah benar. Apabila dikemudian hari ditemukan dokumen-dokumen yang tidak benar atau palsu, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai persyaratan mengikuti ujian Munaqosyah.

Padangsidempuan, 1 Desember 2023



Melda Sri Yanti Harahap

NIM. 1920100264



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Melda Sri Yanti Harahap
NIM : 1920100264
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Bermain *Game Online* terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan

Ketua

Irsal Amin, M.Pd.
NIP.19880312 201903 1 006

Sekretaris

Ade Suhendra, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIP.19881122 202321 1 017

Anggota

Irsal Amin, M.Pd.
NIP.19881122 201903 1 006

Ade Suhendra, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIP.19881122 202321 1 017

Rayendriani Fahmei Lubis, M.Ag.
NIP.19710510 200003 2 001

Ira Apiati, M.Pd.I.
NIP. 19900209 202012 2 004

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang Ujian Munaqasyah Prodi PAI
Tanggal : 22 Desember 2023
Pukul : 14:00 WIB s/d 16:00 WIB
Hasil/Nilai : 83,5/A
Indeks Prestasi Kumulatif : Cukup/Baik/Amat Baik/ Cumlaude



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 SihitangKota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022
Website: uinsyahada.ac.id

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Remaja Di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan

Ditulis oleh : Melda Sri Yanti Harahap

NIM : 1920100264

Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PAI

Telah dapat diterima untuk memenuhi sebagai persyaratan
Dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Padangsidimpuan, 06 November 2023
Dekan,

Dr. Cely Hilda, M. Si.
NIP 19710920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Melda Sri Yanti Harahap
NIM : 1920100264
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/PAI
Judul : Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan

Latar belakang penelitian ini adalah tingginya aktivitas bermain *game online* di kalangan remaja, yang menjadi perhatian serius. Masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana gambaran aktivitas bermain *game online* remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan? (2) Bagaimana gambaran pelaksanaan ibadah shalat remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan? (3) Apakah ada pengaruh bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan? Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *ex post facto*. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 240 remaja, dan pengambilan sampel dilakukan dengan mengambil 25% dari populasi, yaitu 60 remaja. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket dan studi dokumentasi. Untuk pengujian hipotesis, digunakan analisis korelasi product moment, regresi linier sederhana, dan uji t. Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* dengan pelaksanaan ibadah shalat remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan. Aktivitas bermain *game online* pada remaja mencapai 77,61% dalam kategori kuat, sedangkan pelaksanaan ibadah shalat remaja sebesar 47,33% dalam kategori tidak kuat. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji koefisien korelasi product moment yang menghasilkan nilai $r = -0,487 > r_{\text{tabel}} = -0,254$, menandakan korelasi yang negatif. Selanjutnya, analisis regresi linear menunjukkan persamaan regresi $\hat{Y} = 50,746 - 0,480X$, dengan $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}} = (-4,249) > (-2,001)$, menunjukkan signifikansi analisis tersebut. Dengan demikian, hipotesis nol ditolak, mengindikasikan bahwa hipotesis alternatif diterima, dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* dengan pelaksanaan ibadah shalat remaja.

Kata Kunci: *Game Online, Ibadah Shalat.*

ABSTRACT

Name : Melda Sri Yanti Harahap
Student ID : 1920100264
Faculty/Program : Islamic Education and Teacher Training/ Islamic Education
Thesis Title : Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan

The background of this research is the high prevalence of online gaming activities among teenagers, which is a serious concern. The problems formulated in this research are (1) What is the description of online gaming activities among teenagers in Simatorkis Sisoma Village, Angkola Barat District, South Tapanuli Regency? (2) What is the description of teenagers' prayer implementation in Simatorkis Sisoma Village, Angkola Barat District, South Tapanuli Regency? (3) Is there any influence of playing online games on teenagers' prayer implementation in Simatorkis Sisoma Village, Angkola Barat District, South Tapanuli Regency? This research is quantitative and employs the ex post facto method. The population size in this study is 240 teenagers, and sampling is conducted by taking 25% of the population, totaling 60 teenagers. Data collection instruments in this research are questionnaires and documentation study. Hypothesis testing is performed using product moment correlation analysis, simple linear regression, and t-test. Based on the analysis results, it can be concluded that there is a significant influence of playing online games on teenagers' prayer implementation in Simatorkis Sisoma Village, Angkola Barat District, South Tapanuli Regency. Online gaming activities among teenagers reach 77.61% in the strong category, while the implementation of teenagers' prayer is at 47.33% in the weak category. This is indicated by the result of the product moment correlation coefficient test, which yields a value of $r = -0.487 > r_{table} = -0.254$, indicating a negative correlation. Furthermore, linear regression analysis shows the regression equation $\hat{Y} = 50.746 - 0.480X$, with $t_{count} > t_{table} = (-4.249) > (-2.001)$, indicating the significance of the analysis. Thus, the null hypothesis is rejected, indicating that the alternative hypothesis is accepted, and it can be concluded that there is a significant influence of playing online games on teenagers' prayer implementation.

Keywords: *Online Games, Prayer Worship.*

خلاصة البحث

الاسم	: ميلدا سري يانتي هارهاب
رقم التسجيل	: ١٩٢٠١٠٠٢٦٤
الكلية / القسم	: التربية وعلوم التعليم / التربية الدينية الإسلامية
عنوان البحث	: تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على أداء عبادة الصلاة لدى المراهقين في قرية سيماتوركيس سيسوما منطقة أنغكولا الغربية مقاطعة تابانولي الجنوبية

أما من خلفية هذا البحث هي النشاط العالي لممارسة الألعاب الإلكترونية بين المراهقين، وهو ما يشكل مصدر القلق البالغ. كانت المشاكل التي تمت صياغتها في هذا البحث هي (١) ما هو وصف أنشطة الألعاب الإلكترونية للمراهقين في قرية سيماتوركيس سيسوما منطقة أنغكولا الغربية مقاطعة تابانولي الجنوبية؟ (٢) كيف تنفيذ أداء عبادة الصلوات لدى المراهقين في قرية سيماتوركيس سيسوما منطقة أنغكولا الغربية مقاطعة تابانولي الجنوبية؟ (٣) هل هناك تأثير الألعاب الإلكترونية على تنفيذ أداء صلوات المراهقين في قرية سيماتوركيس سيسوما منطقة أنغكولا الغربية مقاطعة تابانولي الجنوبية؟ كان هذا البحث هو بحث كمي باستخدام طريقة الأثر الرجعي. أما بلغ مجموع السكان في هذه الدراسة ٢٤٠ مراهقاً، وتم أخذ العينات بأخذ ٢٥% من السكان، أي ٦٠ مراهقاً. وكانت أدوات جمع البيانات في هذا البحث هي الاستبيانات والدراسات التوثيقية لاختبار الفرضيات، يتم استخدام تحليل ارتباط لحظة المنتج، والانحدار الخطي البسيط، واختبار t . بناءً على نتائج التحليل، يمكن استنتاج أن هناك تأثيراً كبيراً بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وتنفيذ صلوات المراهقين في قرية سيماتوركيس سيسوما منطقة أنغكولا الغربية مقاطعة تابانولي الجنوبية. وبلغ نشاط ممارسة الألعاب الإلكترونية وتنفيذ صلوات المراهقين ٧٧,٦١% في الفئة القوية، في حين بلغت نسبة تنفيذ الصلوات بين المراهقين ٤٧,٣٣% في الفئة غير القوية. ويظهر ذلك من خلال نتائج اختبار معامل الارتباط لحظة المنتج الذي ينتج قيمة $r = -٠,٤٨٧ = -٠,٢٥٤$ ، r -الجدول مما يشير إلى وجود ارتباط سلبي. علاوة على ذلك، يُظهر تحليل الانحدار الخطي معادلة الانحدار $\hat{Y} = ٥٠,٧٤٦ - ٠,٤٨٠X$ ، مع $r < r$ الجدول $= -٤,٢٤٩ > -٢,٠٠١$ ، مما يشير إلى أهمية التحليل. وبذلك تم رفض الفرضية الصفرية، مما يدل على قبول الفرضية البديلة، ويمكن استنتاج أن هناك تأثير معنوي بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وتنفيذ أداء صلوات للمراهقين.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، عبادة الصلاة

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberi rahmat serta karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan, tak lupa sholawat beriring salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi suri tauladan bagi kita, khususnya Umat Islam sekaligus telah meninggalkan dua pedoman hidup yaitu Al-Qur'an dan As-Sunnah.

Skripsi dengan judul “Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan” ini disusun untuk memenuhi syarat mendapat gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam.

Ada banyak kendala ataupun hambatan yang dihadapi peneliti selama proses penyelesaian skripsi ini. Namun, dengan adanya dukungan, semangat, doa, serta bimbingan dan arahan dari pembimbing dan semua pihak yang membantu proses penelitian ini sampai akhirnya penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan begitu, peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Akhiril Pane, S.Ag., M.Pd. sebagai dosen Pembimbing I dan Bapak Ade Suhendra, S.Pd.I., M.Pd.I sebagai dosen Pembimbing II, yang telah bersedia dengan tulus untuk membimbing serta memberi arahan kepada peneliti sehingga menyelesaikan skripsi ini.

2. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M,Ag Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Bapak Wakil Rektor Akademik dan Kelembagaan, Bapak Wakil Rektor Bidang Akademik Umum Perencanaan Keuangan, Bapak Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan, Alumni dan Kerjasama.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Ibu Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Ps.I.,M.A Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Bapak Ali Asrun, S.Ag., M.Pd Wakil Dekan Bidang Admisnistrasi Umum. Perencanaan Keuangan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Bapak Dr. Hamdan Hasibuan, M. Pd., Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
4. Bapak Dr. Abdusima Nasution, M.A Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
5. Bapak Muhlison, M.Ag selaku Penasehat Akademik yang telah membimbing dan memberi arahan kepada peneliti selama masa perkuliahan.
6. Bapak Kepala Unit Perpustakaan dan seluruh pegawai perpustakaan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan serta perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary

Padangsidimpuan yang telah membantu peneliti dalam mengadakan bukubuku penunjang untuk menyelesaikan skripsi ini.

7. Bapak Ibu/Dosen Staf dan Pegawai serta seluruh Civitas Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang telah memberikan dukungan moral kepada peneliti selama proses perkuliahan.
8. Bapak Ali Imam Ar rasyid Pasaribu, S.ST., M.I.KOM selaku Lurah dan seluruh Staf Kelurahan Simatorkis Sisoma yang telah memberikan izin kepada peneliti dan membantu peneliti untuk melakukan penelitian.
9. Terkhusus dan teristimewa yang paling saya cintai Orangtua saya, ayahanda Ulong Iskandar Harahap dan Ibunda Sri Kartini Rambe, yang telah berhasil menjadi orangtua terbaik, yang dengan kerja keras dan keringat telah berhasil menghantarkan anaknya ke jenjang sarjana, mereka memang tidak merasakan pendidikan sampai dengan bangku perkuliahan namun mereka mampu mendidik dan membimbing serta membesarkan saya dengan penuh kasih sayang, memberi motivasi kepada saya serta tidak pernah lelah mendo'akan saya dengan tulus, sehingga saya masih bisa merasakan nikmat do'a dari mereka.
10. Teristimewa kepada saudara kandung saya tercinta kakak saya Nurul Ilmi Harahap dan Adik Saya Khoirul Ihrom Harahap yang juga senantiasa membantu saya dalam proses penyelesaian studi, memberikan doa, semangat dan dukungan kepada saya.

11. Sahabat-sahabat saya tersayang Vivi Hanipa Hannum Rambe, Randi Kurniawan Rambe, Fepriana Hutasuhut, yang tidak bosan mendengarkan keluh kesah saya, membantu saya dan selalu memberi dukungan serta motivasi kepada saya dalam mengerjakan skripsi ini.
12. Teman terdekat saya yang sudah saya anggap sebagai keluarga, yang saya temui dibangku perkuliahan, Asriani Ramadani Lubis, Wadiyah Nur Pardede, Irpan Haj Siagian, yang tidak pernah bosan mendengarkan keluh kesah saya, yang selalu setia membantu dan menemani saya, yang selalu menghibur dan memotivasi saya dalam pengerjaan skripsi ini.
13. Teman-teman terbaik saya Nurkholijah, Natasya Sofyani, Putri Khairani, Enni Riana, Mira Wahyuni, Nurul Puspa, Rizky Amaliyah, Solawati, Ira Nurhafifah, Raja Doli, Yusril Alkarim, Khaidir Ali, yang telah berjuang bersama serta saling memberi semangat dan motivasi selama perkuliahan.
14. Teman-teman KKL, PLP dan seluruh teman-teman jurusan PAI angkatan 19 yang sama-sama berjuang selama perkuliahan, semoga kita semua diberi kemudahan dan kelancaran dalam setiap proses kita, semoga ilmu yang kita dapat berkah serta bermanfaat bagi diri, keluarga, dan masyarakat. *See you on top guys.*

Padangsidempuan, Agustus 2023
Peneliti

Melda Sri Yanti Harahap
NIM. 1920100264

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI AKADEMIK	
DEWAN PENGUJI SIDANG	
HALAMAN PENGESAHAN DEKAN	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Definisi Operasional Variabel.....	6
E. Rumusan Masalah.....	8
F. Tujuan Penelitian.....	9
G. Kegunaan Penelitian.....	9
H. Sistematika Pembahasan.....	10
BAB II LANDASAN TEORI.....	12
A. Kerangka Teori.....	12
1. <i>Game Online</i>	12
a. Pengertian <i>Game Online</i>	12
b. Sejarah <i>Game Online</i>	13
c. Tipe-tipe <i>Game Online</i>	14
d. Dampak <i>Game Online</i>	16
2. Ibadah Shalat.....	18
a. Pengertian Ibadah Shalat.....	18
b. Dasar Hukum Shalat	19
c. Syarat-syarat Shalat.....	19
d. Rukun Shalat.....	22
e. Waktu-waktu Shalat.....	23

f. Kedudukan Shalat dalam Islam.....	24
3. Remaja.....	26
a. Pengertian Remaja	26
b. Ciri-ciri Remaja.....	26
c. Tugas-tugas Perkembangan Remaja	27
d. Problematika Remaja	27
4. Aktivitas Bermain <i>Game Online</i> Remaja.....	28
5. Pelaksanaan Ibadah Shalat Remaja.....	29
6. Pengaruh Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Pelaksanaan Shalat Remaja.....	30
B. Penelitian yang Relevan.....	31
C. Kerangka Berpikir.....	33
D. Hipotesis.....	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	35
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	35
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	35
C. Populasi dan Sampel	36
D. Instrumen Penelitian	38
E. Pengembangan Instrumen	39
F. Teknik Pengumpulan Data	43
G. Uji Persyaratan Analisis.....	45
H. Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	52
A. Deskripsi Data.....	52
B. Pengujian Persyaratan Analisis	62
C. Uji Hipotesis.....	64
D. Pembahasan Penelitian.....	70
E. Keterbatasan Penelitian.....	74
BAB V PENUTUP.....	75
A. Kesimpulan.....	75
B. Saran saran	77
DAFTAR PUSTAKA	78
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	: Data Awal Jumlah Remaja	5
Tabel 3.1	: Data Jumlah Populasi Remaja	36
Tabel 3.2	: Skala <i>Likert</i> Angket	37
Tabel 3.3	: Hasil Uji Validitas Angket Bermain <i>Game Online</i>	39
Tabel 3.4	: Hasil Uji Validitas Angket Pelaksanaan Ibadah Shalat	40
Tabel 3.5	: Hasil Uji Realibilitas Angket Bermain <i>Game Online</i>	41
Tabel 3.6	: Hasil Uji Realibilitas Angket Pelaksanaan Ibadah Shalat	41
Tabel 3.7	: Kisi-kisi Angket Bermain <i>Game Online</i>	42
Tabel 3.8	: Kisi-kisi Angket Pelaksanaan Ibadah Shalat	43
Tabel 3.9	: Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r	47
Tabel 4.1	: Data Bermain <i>Game Online</i> Remaja	50
Tabel 4.2	: Deskripsi Data Hasil Angket Bermain <i>Game Online</i>	52
Tabel 4.3	: Distribusi Frekuensi Bermain <i>Game Online</i>	53
Tabel 4.4	: Kriteria Penilaian Bermain <i>Game Online</i>	55
Tabel 4.5	: Data Pelaksanaan Ibadah Shalat Remaja	55
Tabel 4.6	: Deskripsi Data Hasil Angket Pelaksanaan Ibadah Shalat Remaja	57
Tabel 4.7	: Distribusi Frekuensi Pelaksanaan Ibadah Shalat Remaja	57
Tabel 4.8	: Kriteria Penilaian Pelaksanaan Ibadah Shalat Remaja	59
Tabel 4.9	: Hasil Uji Normalitas <i>One Sample Kolmogorov Smirnov Test</i>	60
Tabel 4.10	: Hasil Uji Linearitas	61
Tabel 4.11	: Hasil Uji Analisis Korelasi <i>Product Moment</i>	62
Tabel 4.12	: Hasil Koefisien Determinasi	64
Tabel 4.13	: Hasil Uji Analisis Regresi Sederhana	65
Tabel 4.14	: Hasil Uji t	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Kerangka Berpikir	32
Gambar 4.1 : Histogram Bermain <i>Game Online</i> Remaja	54
Gambar 4.2 : Histogram Pelaksanaan Ibadah Shalat remaja	58

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengubah sistem komunikasi dalam kehidupan manusia. Kehidupan manusia semakin luas akibat sistem teknologi. Hal ini membuat banyak kemudahan yang bisa dinikmati.¹ Namun, pengaruh yang ditimbulkan oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat besar, ada yang positif dan ada juga yang negatif. Pengaruh-pengaruh tersebut tergantung bagaimana setiap orang memanfaatkannya.

Salah satu kreativitas manusia yang dihasilkan dari kemajuan teknologi yaitu internet. Kehadiran internet ini di Indonesia bisa dibilang masih terlambat, namun sangat cepat perkembangannya. Salah satu dari perkembangan internet pada era globalisasi seperti saat sekarang ini yaitu permainan berbasis internet atau juga sering kita sebut dengan *game online*. *Game online* mulai masuk ke Indonesia pada tahun 2001, seiring meningkatnya kuantitas pemain *game online* di Indonesia banyak menimbulkan komunitas maya akibat permainan yang berbasis *online* ini.²

Meningkatnya penggunaannya disebabkan karena mudahnya sarana dalam memainkan *game online*, yang dapat dimainkan di mana pun dan kapanpun.

¹ Mawardi Nur Hidayati dan, *Ilmu Alamiah Dasar, Ilmu Sosial Dasar, Ilmu Budaya Dasar Untuk UIN, STAIN, PTAIS* (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2018), hlm. 80.

²Tashia, 'Evolusi dan Klarifikasi Permainan Elektronik di Indonesia' <<https://artika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klarifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/>>, (diakses tanggal 11 Desember 2023 pukul 14.00 WIB).

Memainkan *game online* yang tidak dibatasi dikhawatirkan bisa berpengaruh buruk terhadap yang memainkannya. Apalagi jika sudah mulai mengalami kecanduan dalam bermain *game online* tersebut.

Sering kita temui bahwa pemain *game online* didominasi dari kalangan pelajar mulai dari SD, SMP, SMA, bahkan Mahasiswa. Namun, tidak menutup kemungkinan orang tua juga banyak yang memainkan *game online* tersebut. Pelajar yang sudah kecanduan *game online* sangat berpengaruh buruk terhadap akademik dan sosialnya. Bahkan *game online* berdampak besar terhadap keagamaannya, seperti pelaksanaan ibadahnya. Banyak kita temui akibatnya mereka sering melupakan hal yang lebih penting seperti beribadah, belajar dan menjaga kesehatan diri.

Fenomena bermain *game online* di kalangan remaja cukup memprihatinkan, suatu hal yang harus diperhatikan sebab munculnya *game online* ini telah memunculkan risiko baru terhadap remaja. Dapat kita lihat *game online* ini ternyata bersifat *seductive* (menggairahkan), yaitu membuat setiap orang yang memainkannya merasa lebih bergairah dan tertantang sehingga mencapai taraf candu.

Pada zaman sekarang pengaruh bermain *game online* ini juga sangat besar pengaruhnya terhadap anak-anak. Anak-anak kini lebih memilih permainan berbasis *online* dan mulai melupakan permainan tradisional, sehingga dapat kita lihat kurangnya sosialisasi antar anak yang satu dengan yang lainnya. Sedangkan masa usia remaja lebih rentan untuk terjerumus ke dalam pengaruh negatif karena keingintahuan yang besar dalam diri. Terlebih

anak remaja kebanyakan sudah terlepas dari pengawasan orang tua karena usia remaja yang sedang mengalami masa peralihan dari masa anak-anak ke masa remaja. Perilaku-perilaku negatif seperti suka melawan, labil dan gelisah sering melanda remaja yang menyebabkan remaja mencari kesenangannya sendiri tanpa mempedulikan itu baik atau tidak. Ini sering terjadi karena kurangnya pemahaman orang tua terhadap remaja.³

Setiap orang tua pasti menginginkan yang terbaik untuk anaknya, terutama kebaikan perilaku dan pribadi yang patuh dan taat dalam menjalankan perintah dan menjauhi semua larangan agama.⁴ Menasehati anak sangat penting dengan metode penuh pengajaran atau nasehat demi tercapai suasana yang harmonis, mungkin dengan metode tersebut nasehat akan sampai kepada anak khususnya kaum remaja.⁵

Sebagai Firman Allah SWT:

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ ۖ وَهُوَ يَعِظُهُ ۖ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ ۚ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

Artinya:

“Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, Sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar". (Q.S Luqman/31:13)⁶

³ Ida Umami, ‘Psikologi Remaja’ (Yogyakarta: IDEA Press Yogyakarta, 2019), p. 2.

⁴ Efridawati Harahap, ‘Pola Asuh Orang Tua Dalam Perkembangan Jiwa Keagamaan Anak Usia Dini Perspektif Islam’, *Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 3 (2023), 2.

⁵ Dame Siregar, ‘Analisis Hadis-Hadis Tentang Fadilah Shalat Berjamaah’, *Jurnal Penelitian Kajian Pendidikan*, 2.1 (2016), 15.

⁶ Departemen Agama RI, *Al-Qur’an Tajwid Dan Terjemah* (Bandung: CV. Penerbit Diponegoro, 2010), hlm. 517.

Berdasarkan ayat di atas dapat diambil pelajaran bahwa pendidikan pertama dan utama yang diberikan pada anak adalah menanamkan keyakinan atau tauhid kepada Allah SWT sejak dini untuk membentuk sikap, perilaku dan kepribadian yang baik. Jika anak dibekali sejak dini maka setelah remaja ataupun dewasa anak tidak akan menyimpang dari agama dan menjauhi semua larangan agama.

Berdasarkan fenomena di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan yang ditemukan peneliti yaitu remaja sering bermain *game online* sedangkan waktu shalat sudah masuk, para remaja laki-laki banyak ditemui berkumpul di warung yang berada di depan gang masjid. Banyak mereka yang mengabaikan panggilan shalat dan tetap melanjutkan aktivitas bermain *game online*. Remaja laki-laki juga banyak ditemui di warung-warung kopi yang menyediakan jaringan *Wifi* untuk memudahkan bermain *game online* dalam kesehariannya, sedangkan para remaja perempuan lebih memilih bermain *game online* di rumah.

Kenyataan itulah yang menarik perhatian peneliti untuk memperoleh data yang jelas dari pengaruh bermain *game online*, yang dapat mempengaruhi kegiatan ibadah remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan.

Dari data awal yang didapatkan peneliti maka dapat dilihat gambaran data remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat adalah sebagai berikut:⁷

Tabel 1.1
Data Awal Jumlah Remaja

NO	LINGKUNGAN	LK	PR	JUMLAH
1.	Lingkungan I	29	38	67
2.	Lingkungan II	31	17	48
3.	Lingkungan III	28	25	53
4.	Lingkungan IV	39	33	72

Sumber: Data Administrasi Kelurahan Simatorkis Sisoma

Remaja yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah remaja muslim/ah usia 12-20 tahun. Untuk itu berdasarkan fenomena yang peneliti temui berdasarkan pernyataan yang telah peneliti ungkapkan di latar belakang masalah, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan”**

⁷ Sumber Data, dari operator Kelurahan Simatorkis Sisoma, pada tanggal 28 Juni 2023, pukul 09.00 WIB.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah- masalah yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

1. *Game Online* membawa pengaruh terhadap pelaksanaan ibadah shalat remaja.
2. Banyaknya remaja yang melupakan ibadah shalatnya karena bermain *game online*.
3. Kurangnya pengawasan orang tua terhadap remaja yang sering bermain *game online*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, peneliti memandang perlu untuk melakukan pembatasan masalah, mengingat luasnya permasalahan serta keterbatasan waktu dan kemampuan yang dimiliki. Untuk itu dapat dikemukakan masalah yang akan diteliti adalah pengaruh bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan.

D. Definisi Operasional Variabel

Pada penelitian ini variabel yang digunakan ada dua yaitu variabel bebas (X) yang mempengaruhi variabel lainnya yaitu *game online*, dan variabel terikat (Y) yaitu ibadah shalat remaja.

1. *Game Online*

Game online adalah permainan secara *online* yang bisa dimainkan ketika perangkat digital terhubung ke jaringan internet, yang dapat

menghubungkan kepada pengguna lain agar saling terhubung dan bermain bersama-sama di waktu yang bersamaan. *Game online* ini lebih sering dimainkan pada remaja, daripada orang yang sudah dewasa. Ini disebabkan karena remaja lebih suka mencoba hal-hal baru yang dapat menghibur dirinya.⁸

Game Online ini suatu permainan berbasis *online* yang digemari para remaja pada saat ini.

2. Ibadah Shalat

Kata ibadah berasal dari kata '*abada, yu'aabidu, ibadatan*, yang memiliki arti menyembah, tunduk, patuh dan taat.⁹ Shalat menurut bahasa dapat diartikan dengan beberapa arti, diantaranya *doa* dan *rahmah*. Shalat merupakan ibadah yang penting dari ibadah-ibadah yang lain.¹⁰ Shalat merupakan ibadah yang pertama akan dihisab, sebagai pokok dari segala ibadah *badaniah*.

Sedangkan menurut istilah, ibadah shalat adalah suatu ibadah yang diawali dengan takbir kemudian diakhiri dengan salam, serta melaksanakan syarat-syarat dan rukun-rukunnya.

3. Remaja

Remaja adalah objek dalam dalam penelitian ini. *Adolescence* merupakan bahasa Latin dari "remaja" yang berarti *to grow*. Menurut

⁸ Fraldy Robert Mais, 'Kecanduan *Game Online* Dengan Insomnia Pada Remaja', *Jurnal Keperawatan*, 8.2 (2020), hlm. 19.

⁹ Zurina dan Aminuddin, *Fiqih Ibadah*, (Jakarta: Lembaga Penelitian UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2008), hlm. 6.

¹⁰ Ali Imran Sinaga, *Fiqih Bagian Pertama*, (Medan: Citapustaka Media, 2011), hlm. 39.

Papalia dan Olds dalam Yudrik menyatakan bahwa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa yang pada umumnya dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan sampai akhir belasan tahun atau awal dua puluhan tahun.¹¹

Pada masa remaja seringkali disebut dengan masa rentan, sebab remaja pada masa ini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta memiliki emosi yang sulit untuk dikontrol. Pada masa ini juga sifat-sifat negatif bermunculan disebabkan karena remaja mulai terlepas dari pengawasan orang tua. Hal ini membuat remaja akan berbuat sesuka hati yang dapat menyenangkan hatinya.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka yang akan menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran aktivitas bermain *game online* remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan?
2. Bagaimana gambaran pelaksanaan ibadah shalat remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan?

¹¹ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hlm. 219.

3. Apakah ada pengaruh bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan peneliti, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana gambaran aktivitas bermain *game online* remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan?
2. Untuk mengetahui bagaimana gambaran pelaksanaan ibadah shalat remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan.
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan.

G. Kegunaan Penelitian

Setiap penelitian diharapkan berguna bagi seluruh kalangan, untuk itu kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis
 - a) Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan kita terhadap pengaruh bermain *game online* terhadap para remaja serta menjadi referensi bagi pembaca.

b) Menjadi rujukan terhadap peneliti selanjutnya dalam pengembangan penelitian yang menggunakan variabel yang sama secara keseluruhan maupun secara terpisah.

2. Secara Praktis

a) Bagi peneliti yaitu dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang pengaruh bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat remaja, sehingga dapat memberi masukan dan pembekalan untuk proses masa depan.

b) Bagi remaja, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan informasi melihat permasalahan tentang pengaruh bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan para pembaca dalam memahami isi penelitian ini, maka peneliti membuat sistematika pembahasan yang diharapkan dapat memudahkan para pembaca dalam menemukan topik-topik inti dari penelitian ini yaitu:

Bab I adalah pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, definisi operasional variabel, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II adalah yang terdiri dari kerangka teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan hipotesis.

Bab III yaitu membahas tentang metodologi penelitian yaitu lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, populasi dan sampel, instrumen

penelitian, pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

Bab IV yaitu membahas tentang hasil penelitian yang terdiri dari deskripsi data, pengujian persyaratan analisis, uji hipotesis, pembahasan dan keterbatasan penelitian.

Bab V yaitu tentang kesimpulan dan saran-saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. *Game Online*

a. *Pengertian Game Online*

Menurut bahasa, *game* berasal dari bahasa Inggris yaitu *games* yang berarti permainan. Permainan berbasis *online* ini dimainkan melalui alat permainan seperti komputer atau laptop, *gadget/smartphone*.¹²

Menurut istilah, *game online* adalah *game* yang berbasis *online*, dengan sederhana dapat kita kenal dengan permainan daring. Permainan daring ini dapat kita temukan dalam berbagai jenis, mulai dari permainan berbasis teks hingga yang membentuk dunia virtual yang bisa ditempati oleh banyak pemainnya dalam waktu yang bersamaan.¹³

Game Online merupakan permainan yang bergenre perang, balapan, dll. *Game Online* adalah sebuah permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau *Local Area Network*) sebagai medianya. Tetapi sesuai perkembangan teknologi *game online* memperbarui jaringannya agar terhubung lebih luas lagi seperti WWW

¹²Agung Salim, 'Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Alauddin Makassar', *Skripsi* (Makassar: UIN Alauddin Makassar, 2016), hlm. 16.

¹³Pelayanan Publik, 'Pengertian *Game Online* Sejarah Hingga Jenisnya', 2020 <<https://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hinggajenisnya/>>, (diakses tanggal 18 Desember 2022 pukul 19.00 WIB).

atau *World Wide web* atau yang lebih dikenal dengan internet yang dapat diakses melalui nirkabel.

Game online lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi yang cara kerjanya untuk menghubungkan pemain secara bersama-sama dengan pola tertentu secara bersama-sama.

b. Sejarah *Game Online*

Penemuan *game online* dimulai sejak tahun 1969. Pada awalnya *game online* ini dikembangkan dengan tujuan pendidikan. Namun, kemudian sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing* yang disebut plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara *online*, ini terjadi pada tahun 1970. Beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan sesuai waktu yang dibutuhkan. Kemudian muncul Plato IV dua tahun kemudian dengan grafik baru, yang diciptakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain.

Selanjutnya pada tahun 1995, *game online* sangat mengalami perkembangan, terlebih setelah pembatasan NSFNET (*National Science Foundation Network*) dihapuskan sehingga dari internet mengakses domainnya. Kesuksesan menghampiri para perusahaan *game online*, sehingga permainan mulai berkembang hingga hari ini.¹⁴

¹⁴ Krista Surbakti, 'Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja', *Jurnal Curere*, 1.1 (2017), 31, hlm. 31.

c. Tipe- tipe *Game Online*

Ada beberapa bentuk tipe-tipe *game online*, diantaranya:

1) *First Person Shooter (FPS)*

Game ini mengambil pandangan orang pertama pada gamernya sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia *game* ini sering disebut dengan *game* tembak-tembakan).

2) *Real-Time Strategi*

Merupakan *game* yang pemainnya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 karakter saja namun banyak karakter.

3) *Cross-Platform Online*

Game yang dapat dimainkan secara *online* dengan menggunakan *hardware* yang berbeda.

4) *Browser Games*

Merupakan *games* yang dimainkan pada *browser* seperti *firefox*, *opera*, *IE*

5) *Massive Multiplayer Online Games*

Merupakan *game* yang pemainnya bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.¹⁵

Disini ada 3 jenis *game online* yang sangat marak diminati oleh para remaja di saat sekarang, yaitu:

a) *Mobile Legend*

Game *Mobile Legend* adalah permainan berjenis *multiplayer online battle arena* (MOBA). Permainan jenis ini merupakan *game* yang berorientasi terhadap kerja sama dengan tim yang melibatkan dua kelompok. Dalam *game* ini proses permainan tidak terlepas dari sebuah kerja sama dalam menghancurkan sebuah pertahanan lawan.¹⁶

b) *Pubg Mobile*

Pubg Mobile adalah sebuah *game multiplayer kompetitif* yang menjadikan “*battle royale*” sebagai genre utama, *game* ini berjenis *first person shooter*. *Game* ini sangat populer pada tahun 2018 di kalangan *gamers*. *Game* ini merupakan *game* baru pada *platform mobile* sehingga berpotensi banyak peminatnya, karena para *gamers* tentu akan penasaran terhadap *game* baru ini.

¹⁵Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra, ‘Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016’, *Konseli: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3.1 (2016), hlm. 104.

¹⁶Prasetyo Yuda, ‘Pengaruh Pengguna *Game Mobile Legend* Terhadap Perilaku Siswa SMA Negeri Kendari’, *Jurnal Penelitian Kajian Komunikasi Dan Informasi*, 5.1 (2020), hlm.3.

c) *Free Fire*

Free Fire merupakan permainan pertempuran yang paling populer. Bahkan *game* ini *game* yang paling banyak diunduh di *Play Store*. *Game* ini merupakan *game* di arena pertempuran.

d. Dampak *Game Online*

Remaja yang tidak dapat terlepas dari *game online* sudah tentu terkena dampak negatif dari *game* yang berbasis *online* ini. Remaja yang telah kecanduan tidak akan mempedulikan lingkungannya lagi karena sudah ketagihan bermain *game*. *Game online* ini tidak hanya mempengaruhi kehidupan sosial pemainnya tetapi terkadang dapat mempengaruhi spritualnya. Hubungan bersama teman sudah tidak lagi terjalin sebab sudah ketagihan bermain secara *online*.

Ada beberapa dampak positif dari bermain *game online*, antara lain:

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi, sebab setiap *game* memiliki tingkat kesulitan yang berbeda.
- 2) Meningkatkan kemampuan motorik, koordinasi tangan dan mata, orang yang bermain *game* dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara tangan dan mata.

- 3) Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, sebab kebanyakan *game online* menggunakan Bahasa Inggris dalam mengoperasikannya.¹⁷

Adapun dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain *game online*, diantaranya:

- 1) Membuat kecanduan sehingga dapat menurunkan kesehatan pemain *game online*.
- 2) Menghambat peredaran darah karena kurang bergerak sehingga menyebabkan turunnya kebugaran tubuh.
- 3) Menimbulkan kemalasan dan tindakan kriminal.
- 4) Dapat membuat pemain lupa waktu, lupa tugas, lupa belajar dan lupa tanggung jawab.
- 5) Sulit berkonsentrasi saat melakukan kegiatan lain, karena pikirannya hanya tertuju kepada *game online* tersebut.
- 6) Dapat meningkatkan sikap agresivitas para pemain *game online*, karena pengaruh dari aksi-aksi kekerasan yang sering dimainkan dan disaksikan saat bermain *game online*.
- 7) Dapat menyebabkan ketegangan emosional antara orang tua dengan remaja yg sedang bermain *game online*.
- 8) Dapat menyebabkan anti sosial, tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya karena kecanduan bermain *game online*.¹⁸

Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua tergantung bagaimana kita membatasinya, ada yang hanya terkena dampak positif saja dan ada juga yang terjerumus kepada dampak negatif dari bermain *game online* tersebut, yang tanpa disadari sudah merugikan dirinya sendiri dengan banyaknya ditemui pemain *game online* yang mengabaikan kegiatan lainnya selain bermain *game online*.

¹⁷ Andri Arif dan Andy Widhiya, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan* (Jawa Timur: CV. AE Medika Grafika, 2018), hlm. 7.

¹⁸ Emy Yunita Rahma Pratiwi, dkk, *Positif Negatif Game Online* (Jombang, Jawa Timur: LPPM UNHAS Y TEBUIRENG JOMBANG, 2019), hlm. 24.

2. Ibadah Shalat

a. Pengertian Shalat

Shalat menurut bahasa berarti *do'a*, sebab kata shalat itu sendiri mencakup makna *do'a*. Sedangkan menurut istilah, sebuah ibadah kepada Allah SWT yang di dalamnya terdapat perkataan dan perbuatan secara khusus seperti ruku', sujud, berdiri tegak, menghadap kiblat, yang dimulai dengan takbir kemudian diakhiri dengan salam.¹⁹

Dalam agama Islam, ibadah shalat itu sangat penting, sehingga dalam keadaan bagaimanapun kewajiban shalat harus tetap dilaksanakan.²⁰ Shalat merupakan ibadah yang paling penting dibandingkan dengan ibadah-ibadah lain.²¹ Shalat merupakan tiang agama, yang mana tidak akan tegak sebuah bangunan agama kecuali dengan menegakkannya. Shalat juga merupakan amalan pertama yang akan dihisab di akhirat kelak, yang membuat keutamaan dalam ibadah ini adalah bahwa Allah SWT tidak mewajibkan shalat di muka bumi melalui perantara Jibril seperti ibadah-ibadah lainnya, tetapi Allah SWT mewajibkan perkara ini langsung kepada Nabi-Nya pada peristiwa Isra' & Mi'raj di atas langit ke tujuh. Allah SWT berfirman:

إِنِّي أَنَا اللَّهُ لَا إِلَهَ إِلَّا أَنَا فَاعْبُدْنِي وَأَقِمِ الصَّلَاةَ لِذِكْرِي

¹⁹ Abdullah, *Sholat, Defenisi Anjuran Dan Ancamannya*, hlm 5.

²⁰ Hafsah, *Fiqh* (Bandung: Cita Pustaka Media Perintis, 2011), hlm. 42.

²¹ Ali Imran Sinaga, *Fiqh Bagian...*, hlm. 39.

Artinya:

“Sungguh, Aku ini Allah, tidak ada tuhan selain Aku, maka sembahlah Aku dan laksanakanlah salat untuk mengingat Aku. (Taha/20:14)”²²

b. Dasar Hukum Shalat

Salah satu dasar hukum perintah shalat adalah:

وَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ وَآتُوا الزَّكَاةَ وَارْكَعُوا مَعَ الرَّاكِعِينَ ﴿٤٣﴾

Artinya:

“Dan laksanakanlah salat, tunaikanlah zakat, dan rukuklah beserta orang yang rukuk. (Al-Baqarah/2:43)”²³

قُلْ لِعِبَادِيَ الَّذِينَ ءَامَنُوا يُقِيمُوا الصَّلَاةَ وَيُنْفِقُوا مِمَّا رَزَقْنَاهُمْ سِرًّا

وَعَلَانِيَةً مِّن قَبْلِ أَن يَأْتِيَ يَوْمٌ لَا بَيْعَ فِيهِ وَلَا خِلَالَ ﴿٤٣﴾

Artinya:

“Katakanlah (Muhammad) kepada hamba-hamba-Ku yang telah beriman, “Hendaklah mereka melaksanakan salat, menginfakkan sebagian rezeki yang Kami berikan secara sembunyi atau terang-terangan sebelum datang hari, ketika tidak ada lagi jual beli dan persahabatan.” (Ibrahim/14:31).”²⁴

c. Syarat-syarat Shalat

I. Syarat-syarat Wajibnya Shalat

1) Muslim

Shalat diwajibkan terhadap muslim baik laki-laki maupun perempuan, namun tidak diwajibkan bagi non muslim. Para non

²² Departemen Agama RI, hlm. 313.

²³ Departemen Agama RI, hlm. 7.

²⁴ Departemen Agama RI, hlm. 259.

muslim tidak diwajibkan untuk melaksanakan shalat namun tetap mendapatkan hukuman di akhirat. Tetapi jika seorang kafir meninggalkan kekafirannya dan masuk islam, dia tidak diwajibkan membayar shalat yang ditinggalkan selama dia kafir.²⁵ Allah SWT berfirman:

قُلْ لِلَّذِينَ كَفَرُوا إِن يَنْتَهُوا يُغْفَرْ لَهُمْ مَا قَدْ سَلَفَ وَإِنْ
يَعُودُوا فَقَدْ مَضَتْ سُنَّتُ الْأَوَّلِينَ ﴿٣٨﴾

Artinya:

“Katakanlah kepada orang-orang yang kafir itu (Abu Sufyan dan kawan-kawannya), “Jika mereka berhenti (dari kekafirannya), niscaya Allah akan mengampuni dosa-dosa mereka yang telah lalu; dan jika mereka kembali lagi (memerangi Nabi) sungguh, berlaku (kepada mereka) sunnah (Allah terhadap) orang-orang dahulu (dibinasakan). (Al-Anfal/8:38)”²⁶

2) *Baligh*

Baligh dalam fiqh Islam adalah batasan seseorang mulai dibebani kewajiban-kewajiban hukum syar’i (*takhlif*). Dalam fiqh, *baligh* ditandai dengan beberapa keadaan. Menurut al-Ghazali *baligh* yaitu dimana tingkat intelektual seseorang dalam kondisi puncak, sehingga dapat membedakan perilaku yang baik dan yang buruk. Kemudian memiliki pemahaman serta pemikiran mengenai konsekuensi dari setiap perbuatan.²⁷

²⁵ Khoirul Abror, *Fiqh Ibadah* (Yogyakarta: Phoeni X Publisher, 2019), hlm. 72.

²⁶ Departemen Agama RI, hlm. 181.

²⁷ Fransiska Anggraini, ‘Psikologi Perkembangan Akhlak Perspektif Al-Ghazali’, *Jurnal Syntax Transformation*, 1.7 (2020), hlm. 11.

3) Berakal

Tidak diwajibkan shalat terhadap orang yang kurang akal (*ma'tu*) dan sejenis penyakit sawan yang sedang kambuh juga tidak diwajibkan shalat, karena akal merupakan prinsip dalam menetapkan kewajiban (*taklif*). Al-Ghazali telah membagi akal dalam beberapa daya yaitu: pertama, akal praktis yang mana akal ini dapat menggerakkan anggota tubuh serta melahirkan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Kedua, akal teoritis merupakan daya pengetahuan dalam diri manusia atau keinginan untuk mengetahui yang immaterial dan abstrak.²⁸

4) Bersih dari Haid dan Nifas

Berarti shalat tidak diwajibkan bagi Wanita yang sedang mengalami masa haid dan masa nifas, hingga ia bersih. Kalangan mazhab Syafi'i menyatakan bahwa suci yang terjadi pada sela-sela nifas dan haid dianggap tetap nifas dan haid. Sementara itu, kalangan ulama mazhab maliki dan hambali menyatakan kondisi suci bagi wanita yang mandi wajib pada hari berhentinya darah haid.²⁹

II. Syarat-syarat Sah Shalat

- 1) Waktunya telah tiba, yang berarti shalat tidak sah sebelum masuk waktu shalat.

²⁸ Fuadi, 'Peran Akal Menurut Pandangan Al-Ghazali', *Jurnal Substantia*, 15.1 (2013), hlm. 9.

²⁹ Agus Romdhan, 'Pemahaman Ibu-Ibu Tentang Thaharah', *Jurnal Kodifikasi*, 8.1 (2014), hlm. 8.

- 2) Suci dari hadas besar dan hadas kecil, tidak sah shalat seseorang apabila ia sedang berhadhas. Hadas besar merupakan keadaan diri yang tidak bersih dan hanya dinyatakan bersih apabila ia telah mandi, seperti perempuan yang baru keluar haid dan nifas, laki-laki dan perempuan yang baru selesai bersetubuh, keluar mani.
- 3) Suci badan, pakaian dan tempat dari najis. Orang yang akan melaksanakan shalat harus bersih badannya, pakaiannya dan tempat shalatnya dari najis. Najis merupakan sesuatu yang harus disucikan dengan air.
- 4) Menutup Aurat, tidak sah shalat seseorang jika masih terlihat auratnya, Aurat ditutup dengan sesuatu yang dapat menghalangi warna kulitnya.
- 5) Menghadap Kiblat, tidak sah shalat seseorang apabila ia tidak menghadap kiblat. Wajib seseorang menghadap kiblat yaitu mengarahkan wajah dan tubuh ke Ka'bah di Masjidil Haram.³⁰

d. Rukun Shalat

Rukun shalat merupakan segala sesuatu baik itu perbuatan atau perkataan dalam shalat yang apabila ditiadakan, maka shalat tidak sah.³¹

³⁰ Ali Imran Sinaga, *Fiqh Bagian...*, hlm. 47.

³¹ Imran Efendy, *Shalat Dalam Perspektif Fikih Dan Tasawuf*, (Pekanbaru: CV. Gema Syukran Press, 2008), hlm. 84-85.

Rukun shalat ada 13 perkara, yaitu:

1) Niat

Niat adalah menyengaja dalam hati menyebutkan sesuatu bersamaan dengan awal perbuatan dari ibadah yang dilakukan, dalam hal ini shalat ini niat dilakukan bersamaan dengan takbiratul ihram.

2) Berdiri bagi yang mampu

Allah meringankan hamba-Nya dalam mengerjakan shalat, jika kamu tidak mampu maka boleh duduk, bila tidak mampu maka boleh berbaring.

3) Takbiratul Ihram

Yaitu Gerakan pembuka dalam shalat. Takbiratul Ihram dilaksanakan dengan mengangkat kedua tangan kemudian membaca *doa iftitah*.

4) Membaca Surah Al-fatihah.

5) Ruku serta *tuma'ninah* (diam sebentar)

6) I'tidal serta *tuma'ninah* (berdiri setelah bangkit dari ruku').

7) Sujud dua kali serta *tuma'ninah*.

8) Duduk diantara dua sujud serta *tuma'ninah*.

9) Duduk akhir.

Dalam potongan hadis nabi SAW, yang artinya:

"Beliau Nabi SAW, duduk tawarruk di dalam tasyahud akhir."

10) Tasyahud Akhir.

11) Membaca Shalawat setelah tasyahud akhir.

12) Mengucapkan salam yang pertama.

13) Menertibkan Rukun.³²

e. Waktu-waktu Shalat

Dalam Al-Qur'an Allah SWT telah menyatakan bahwa shalat mempunyai waktu-waktu tertentu, tidak boleh melaksanakannya sebelum masuk waktu shalat. Tidak diperbolehkan adzan sebelum masuk waktu adzan, karena adzan disyariatkan sebagai pemberitahu telah masuknya waktu shalat. Waktu-waktu shalat sebagai berikut:

1) Shalat Dzuhur awal waktu masuk shalat dzuhur dimulai sejak matahari tepat berada di atas kepala. Namun, sudah agak condong

³² Sulaiman Rasyid, *Fiqh Islam* (Bandung: CV. Sinar Baru Algensindo, 2017), hlm. 75.

ke barat. Sedangkan akhir waktunya ketika tinggi bayangan suatu benda menjadi sama dengan tinggi benda itu sendiri.

- 2) Shalat Ashar, dimulai sejak waktu dzuhur telah habis, namun jumbuh ulama mengatakan dimakruhkan melakukan shalat ashar tatkala sinar matahari sudah mulai menguning yang menandakan akan terbenam.
- 3) Shalat Maghrib sejak matahari terbenam hingga mega merah di kaki langit sebelah kanan menghilang.
- 4) Shalat isya, permulaan shalat isya sejak mega merah menghilang hingga sepertiga malam.
- 5) Shalat Shubuh, permulaan waktu shubuh adalah ketika fajar telah tampak sampai matahari terbit di sebelah ufuk timur.³³

Jadi, dapat disimpulkan bagi seseorang yang menjadikan shalat bukan hanya sekedar kewajiban saja maka akan menjalankan ibadah shalat di awal waktu ataupun di waktu yang tepat. Sebab menunda-nunda shalat itu tidak baik.

f. Kedudukan Shalat dalam Islam

Kewajiban shalat ini diberikan kepada Nabi Muhammad SAW, melalui perjalanan yang sangat luar biasa yaitu perjalanan Isra' dan Mi'raj Muhammad SAW, dari Masjidil Haram ke Masjid Al-Aqsha, yang dilanjutkan dengan perjalanan ke Sidratul-Muntaha untuk menerima langsung perintah shalat lima waktu dari Allah SWT. Kedudukan shalat dalam Islam adalah sebagai berikut:

1. Shalat sebagai tiang agama, jika seorang muslim tidak shalat maka ia telah meruntuhkan agamanya.
2. Shalat kewajiban umat Islam yang ditetapkan secara langsung melalui peristiwa Isra' dan Mi'raj.

³³ Ahmad Sarwat, *Waktu Shalat* (Jakarta Selatan: Rumah Fiqih Publishing, 2018), hlm.12.

3. Shalat merupakan amalan pertama yang akan dihisab kelak di akhirat.
4. Shalat menjadi amalan yang paling utama diantara amalan-amalan lain dalam Islam.
5. Shalat menjadi perbedaan antara muslim dengan kafir.³⁴

Dari Abu Hurairah *radhiallahu'anhu*, Nabi *Shallallahu'alaihi Wasallam* bersabda:

إِنَّ أَوَّلَ مَا يُحَاسَبُ بِهِ الْعَبْدُ يَوْمَ الْقِيَامَةِ مِنْ عَمَلِهِ صَلَاتُهُ ، فَإِنْ صَلَحَتْ فَقَدْ أَفْلَحَ وَأَنْجَحَ ، وَإِنْ فَسَدَتْ فَقَدْ خَابَ وَخَسِرَ ، فَإِنْ انْتَقَصَ مِنْ فَرِيضَتِهِ شَيْئًا ، قَالَ الرَّبُّ تَبَارَكَ وَتَعَالَى : انْظُرُوا هَلْ لِعَبْدِي مِنْ تَطَوُّعٍ فَيُكَمَّلُ بِهَا مَا انْتَقَصَ مِنَ الْفَرِيضَةِ ، ثُمَّ يَكُونُ سَائِرُ عَمَلِهِ عَلَى ذَلِكَ

“Amalan pertama yang akan dihisab dari seorang hamba di hari kiamat adalah shalatnya. Jika shalatnya baik, maka ia akan beruntung dan selamat. Jika shalatnya rusak, maka ia akan merugi dan binasa. Jika ada shalat fardhunya yang kurang, maka Allah tabaraka wa ta’ala akan berkata: lihatlah apakah hamba-Ku ini memiliki amalan shalat sunnah? Kemudian disempurnakanlah yang kurang dari shalat fardhunya. Dan ini berlaku pada seluruh amalan lainnya” (HR. At Tirmidzi no. 413, dishahihkan Al Albani dalam Shahih At-Tirmidzi).³⁵

Shalat merupakan pembeda utama antara orang muslim dan orang kafir. Sempurnanya akhlak disebabkan oleh shalatnya yang baik dan

³⁴ Abdul Hamid dan Beni Ahmad Saebani, *Fiqh Ibadah* (Bandung: Pustaka Seni, 2015), hlm. 181.

³⁵ Abi 'Isya Muhammad Ibn 'Isya Ibn Suroh At-Tarmidzi, 'Jami'u At-Tirmidzi' (Baitul Afkari Ad-daulyah), hlm. 100.

khushyuk sebab shalat mencegah dari perbuatan keji dan mungkar. Ini dikarenakan shalat menjadi simbol utama dari ketauhidan.

3. Remaja

a. Pengertian Remaja

Asal kata “remaja” diambil dari Bahasa latin yaitu, *adolescene* dengan makna tumbuh atau berkembang menjadi dewasa. Seringkali dengan mudah orang mendefenisikan remaja sebagai periode transisi antara masa anak-anak ke masa dewasa. Masa remaja adalah masa yang menunjukkan dengan jelas sifat-sifat masa transisi atau peralihan, sebab remaja belum memperoleh status orang dewasa tetapi tidak lagi memiliki status kanak-kanak.³⁶ Masa remaja bermula pada perubahan fisik yang cepat, pertambahan berat badan, tinggi badan serta perubahan bentuk tubuh. Remaja memiliki tempat antara anak-anak dengan dewasa karena sudah tidak termasuk golongan anak-anak-anak tetapi juga belum masuk dalam golongan dewasa. Batasan usia remaja yang umum digunakan para ahli adalah antara 12-21 tahun. Ini dibagi menjadi 3 bagian rentang umur, yaitu:

1. Masa remaja awal, 12-15 tahun.
2. Masa remaja pertengahan, 15-18 tahun.
3. Masa remaja akhir, 18-21 tahun.³⁷

b. Ciri-ciri Remaja

Ciri-ciri remaja pada umumnya, yaitu:

³⁶ F. J. Monks dan A. M. P. Knoers Siti Rahayu Haditono, *Psikologi Perkembangan* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press), hlm. 260.

³⁷ Krista Surbakti, *Pengaruh Game...*, hlm. 30.

- 1) Suka membantah dan memberontak.
- 2) Suka berangan-angan (berimajinasi).
- 3) Rasa ingin tahunya besar.
- 4) Masa mencari jati diri.
- 5) Suka menggebu-gebu (kurang berhati-hati)
- 6) Cenderung sulit diatur.
- 7) Suka diperhatikan dan diakui perannya.
- 8) Berpikir spontan.
- 9) Adanya kemandirian emosional.
- 10) Membutuhkan tempat untuk mengekspresikan kemampuan diri.³⁸

c. Tugas-tugas Perkembangan Masa Remaja

William Kay sebagaimana yang dikutip oleh Yudrik Jahja menyatakan tugas perkembangan remaja, yaitu:

- 1) Menerima keberagaman fisik dan kualitasnya sendiri.
- 2) Mencapai tingkat kemandirian baik secara fisik maupun secara emosional.
- 3) Mengembangkan kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya.
- 4) Membangun identitas diri dengan menjadikan orang lain sebagai inspirasi untuk menjadi lebih baik lagi.
- 5) Melakukan peningkatan dalam penerimaan diri dan kepercayaan diri atas kemampuan remaja.
- 6) Meningkatkan penguatan dan pengendalian diri atas prinsip dan tujuan hidup.
- 7) Mampu meninggalkan perilaku kekanak-kanakan dalam berperilaku dan beradaptasi dengan sikap yang lebih dewasa.³⁹

d. Problematika Remaja

Beberapa masalah yang dihadapi remaja, yaitu:

- 1) Upaya untuk merubah sikap dan perilaku kekanak-kanakan menjadi dewasa.
- 2) Mengalami kesulitan untuk menerima perubahan-perubahan fisiknya.
- 3) Perkembangan fungsi seks pada masa ini dapat menimbulkan kebingungan remaja untuk memahaminya, sehingga seringkali terjadi perilaku yang menyimpang agama.

³⁸Universitas Islam An Nur Lampung, 'Pengertian Dan Ciri-Ciri Remaja', 2023 <<https://an-nur.ac.id/pengertian-dan-ciri-ciri-remaja/>> (diakses tanggal 5 April 2023 pukul 12.00 WIB).

³⁹ Yudrik Jahja, *Psikologi...*, hlm. 238.

- 4) Dalam kehidupan bermasyarakat remaja selalu mandiri, karena menilai dirinya mampu mengatasi semua permasalahan dengan sendiri.
- 5) Berbagai aturan yang berlaku dimasyarakat menjadi masalah tersendiri bagi remaja sebab remaja merasa memiliki aturan sendiri yang dirasa lebih sesuai dengan dirinya.⁴⁰

Moral dan religi merupakan bagian paling penting dalam remaja, sebab dapat mengendalikan tingkah laku anak yang beranjak dewasa sehingga ia tidak melakukan hal-hal yang merugikan dirinya.⁴¹ Jadi dapat disimpulkan masalah remaja sangat kompleks karena kontrol dari lingkungan yang kurang mendukung dengan itu semakin banyak tingkah laku remaja yang tidak sesuai lagi dengan yang diharapkan.

4. Aktivitas Bermain *Game Online* Remaja

Dapat kita lihat aktivitas bermain *game online* di kalangan remaja yang cukup memprihatikan. Pada dasarnya orang yang bermain *game online* akan merasakan senang, apalagi di kalangan remaja yang mana kita ketahui bersama bahwa remaja seringkali mencoba hal-hal baru yang akan menyenangkan dirinya. Dalam permainan yang berbasis *online* ini para pemain disuguhkan dengan konten-konten yang memacu adrenalin para pemainnya. Selain itu juga terdapat tantangan yang senantiasa akan bertambah pada setiap level permainannya. Hal ini tentu menjadi daya tarik yang kuat sekaligus menjadi masalah baru di kalangan remaja.⁴²

⁴⁰ Sunarto dan Ny. B. Agung Hartono, *Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), hlm. 70-72.

⁴¹ Sarlito W. Sarwono, *Psikologi Remaja* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012), hlm. 109.

⁴² Emy Yunita Pratiwi, hlm. 42.

Adapun gambaran aktivitas bermain *game online* remaja muslim/ah, yaitu:

- a. Remaja lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online* pada jam-jam di luar sekolah.
- b. Remaja lebih memilih bermain *game online* daripada bermain dengan teman sebaya.
- c. Remaja sering menjauhkan diri dari kelompok sosialnya sebab sibuk bermain *game online*.
- d. Remaja sering melalaikan kegiatan lain karena kecanduan bermain *game online*.
- e. Merasa cemas, gelisah serta marah jika tidak bermain *game online*.⁴³

Dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain *game online* sangat berdampak buruk bagi pemainnya apalagi di kalangan remaja yang mana dapat berdampak bagi diri serta lingkungannya.

5. Pelaksanaan Ibadah Shalat Remaja

Batasan masalah yang ditetapkan oleh peneliti adalah pelaksanaan ibadah shalat remaja yaitu shalat dzuhur, shalat shubuh, shalat ashar, shalat maghrib dan shalat isya.

Fenomena yang terjadi di Kelurahan Simatorkis Sisoma yaitu para remaja di luar jam sekolah mereka tetap bermain *game online* di warung-warung maupun di warnet padahal waktu shalat sudah masuk. Belum lagi dengan remaja yang bermain *game online* namun di rumahnya sendiri.

⁴³ Surbakti, 'Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja', hlm.35.

Banyak peneliti jumpai para remaja yang bermain *game online* di luar rumah maupun di dalam rumah tidak menghiraukan panggilan shalat. Mereka tetap nyaman melanjutkan *game online* mereka. Berikut gambaran pelaksanaan ibadah shalat remaja, yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Diketahui bahwa remaja belum begitu memiliki kesadaran dalam melaksanakan shalat fardhu.
- b. Para remaja lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain *game online*.
- c. Remaja sering mengulur waktu dalam melaksanakan ibadah shalat bahkan terkadang mereka lupa melaksanakannya.⁴⁴

6. Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Remaja

Pada saat sekarang ini dapat kita lihat bahwa bermain *game online* sangat berpengaruh terhadap pelaksanaan ibadah shalat, khususnya di kalangan generasi Z. Hampir semua permainan *online* ini menimbulkan kecanduan, yang membuat pemain dapat menghabiskan waktunya berjam-jam hanya untuk bermain *game online* sehingga melupakan kegiatan atau aktivitas lain, seperti melaksanakan ibadah shalat. Ini terjadi karena ketika bermain dibutuhkan kefokusannya sehingga tidak lagi ingin diganggu.⁴⁵

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *game online* menyebabkan:

⁴⁴ Ardiansyah, 'Pelaksanaan Shalat Fardhu Bagi Remaja' (IAIN Bengkulu, 2019), hlm.107.

⁴⁵ Eko Kurniawan, 'Pengaruh Adiksi *Game Online* Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Siswa Di SMA 1 Siak' (UIN Suska Riau, 2019), hlm.101.

- a. Pemainnya menghabiskan waktu berjam-jam dan memerlukan kefokusannya tinggi, hal ini yang dapat mengganggu dan mempengaruhi pemain dalam melaksanakan ibadah shalat.
- b. Aktivitas yang sering terbengkalai akibat bermain *game online*.
- c. *Game online* juga berpengaruh terhadap hasil akademik seorang remaja yang semakin menurun setelah bermain *game online*, diakibatkan karena waktu untuk belajar dihabiskan hanya untuk bermain *game online*.

Sehingga dapat disimpulkan adiksi (kecanduan) bermain *game online* berpengaruh terhadap pelaksanaan ibadah shalat dan kegiatan lain pemainnya.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah sebuah perbandingan yang menghindari manipulasi terhadap sebuah karya ilmiah. Peneliti terdahulu yang relevan adalah:

1. Skripsi oleh Kadir Mahmud, 2020, meneliti judul "*Pengaruh Game Online Terhadap Kesehatan Mental Mahasiswa IAIN Padangsidempuan di Lingkungan 1 Kelurahan Sihitang*", dari hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa *game online* berdampak terhadap kesehatan mental mahasiswa, selain merugikan dirinya, juga banyak dampak negatif lain yaitu kesehatan tubuh. Penelitian ini memiliki persamaan terletak pada variabel X yang sama-sama meneliti *game online*, sedangkan perbedaannya terletak pada variabel Y yang mana peneliti terdahulu

meneliti tentang kesehatan mental mahasiswa IAIN Padangsidimpuan, sementara peneliti meneliti tentang pelaksanaan ibadah shalat remaja.⁴⁶

2. Skripsi oleh Wahyuni Dalimunthe, 2023, meneliti judul “*Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Desa Hutaraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal*”, dari hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa game online sangat berdampak terhadap perilaku remaja, salah satu dampak yang ditimbulkan yaitu membangkang kepada orang tua. Penelitian ini memiliki persamaan terletak pada variabel X yang sama-sama meneliti *game online*, sedangkan perbedaannya terletak pada variabel Y yaitu penelitian ini meneliti perilaku remaja, sedangkan peneliti meneliti pelaksanaan ibadah shalat remaja dan perbedaannya juga terletak pada metode penelitiannya.⁴⁷
3. Jurnal Buhuts Al- Athfal: Pendidikan dan Anak Usia Dini, Nur Sukma Putri Hasibuan, dkk, 2022, “*Studi Kasus Dampak Game Online Terhadap Perilaku Agresif Anak di Kab. Padanglawas Sumatera Utara*”, dari hasil penelitian ditarik kesimpulan bahwa terdapat dampak *game online* terhadap perilaku agresif anak. Penelitian ini memiliki persamaan terletak pada variabel X yang sama-sama meneliti *game*

⁴⁶Kadir Mahmud, ‘Pengaruh *Game Online* Terhadap Kesehatan Mental Mahasiswa IAIN Padangsidimpuan Di Lingkungan 1 Kelurahan Sihitang’, *Skripsi* (IAIN Padangsidimpuan, 2020).

⁴⁷Wahyuni Dalimunthe, ‘Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal’, *Skripsi* (UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary, 2023).

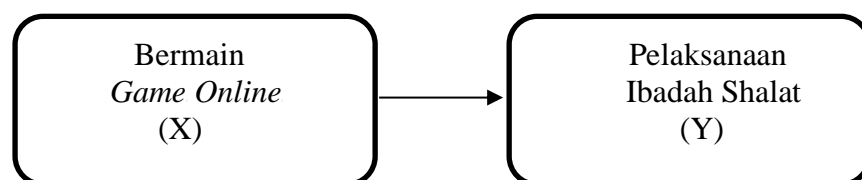
online, sedangkan perbedaannya terletak pada variabel Y serta metode penelitiannya.⁴⁸

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan sintesa tentang hubungan antara variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Kerangka berpikir yang kemudian diarahkan dalam penelitian ini diarahkan terhadap fenomena pengaruh *game online* di kalangan remaja terhadap pelaksanaan ibadah shalat. Munculnya *game online* di tengah kalangan remaja tentunya banyak membawa perubahan baik itu positif maupun negatif. Banyaknya variasi *game online* semakin membuat para remaja penasaran untuk memainkannya.

Maka dari itu variabel dalam penelitian ini sebagai variabel independen adalah *game online* sedangkan variabel dependen adalah pelaksanaan ibadah shalat remaja. Berikut kerangka berpikir berdasarkan judul penelitian di atas sebagai berikut:

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir



⁴⁸ Nur Sukma Putri Hasibuan, dkk, 'Studi Kasus Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Agresif Anak Di Kab. Padanglawas Sumatera Utara', *Jurnal Buhuts Al- Athfal: Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 2.1 (2022).

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Hipotesis menyatakan hubungan apa yang kita cari atau ingin kita pelajari. Hipotesis adalah keterangan sementara dari hubungan fenomena-fenomena yang kompleks. Oleh karena itu, perumusan hipotesis sangat penting dalam sebuah penelitian.⁴⁹

Berdasarkan kerangka teori dan kerangka pikir yang diuraikan di atas, maka diberikan jawaban sementara, yaitu:

H_a: Ada pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan.

H_o: Tidak ada pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan.

Penetapan hipotesis ini bertujuan untuk memberikan batasan dan memperkecil jangkauan penelitian serta sebagai alat sederhana dalam memfokuskan fakta.⁵⁰ Kemudian juga menjadi anggapan dasar atau praduga yang masih harus dibuktikan kebenarannya. Dugaan tersebut merupakan jawaban sementara yang faktanya harus diuji kebenarannya melalui data yang dikumpulkan melalui penelitian.

⁴⁹Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Dan Penelitian Pengembangan* (Bandung: Citapustaka Media, 2016), hlm. 40.

⁵⁰Ahmad Nizar Rangkuti, *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan* (Medan: Perdana Publishing, 2015), hlm. 66.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan. Adapun penelitian ini dilakukan pada bulan Juni 2023 sampai bulan Desember. Alasan peneliti memilih lokasi ini karena di lokasi ini banyak peneliti temui remaja yang bermain *game online* ketika waktu shalat sudah masuk, para remaja tetap berdiam diri di warnet yang berada di simpang gang masjid, maupun di warung kopi yang menyediakan jaringan *wifi*. Dengan teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu angket, memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian sebab peneliti dapat mendatangi tempat di mana para remaja berkumpul kemudian remaja bisa mengisi angket dengan beberapa kolom pernyataan yang telah disediakan oleh peneliti.

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dan menggunakan penelitian *ex post facto*. Metode kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel. *Ex post facto* bertujuan untuk menyelidiki apakah satu dengan yang lain kondisi yang sudah terjadi menyebabkan perbedaan perilaku yang subjek. Metodologi penelitian adalah sekumpulan peraturan, kegiatan, dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu disiplin.

Dapat disimpulkan metode penelitian adalah bagaimana peneliti membuat gambaran secara komprehensif.⁵¹

Dalam mengumpulkan data penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan yaitu data yang diperoleh secara langsung dari objek yang diteliti dengan metode angket, yang pertanyaannya sudah terlebih dahulu disusun sedemikian rupa.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah serumpun atau sekelompok objek yang menjadi sasaran penelitian. Sementara populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan.⁵²

Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah Remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan yang berjumlah 240 orang yang terdiri dari 4 Lingkungan, yaitu Lingkungan I, Lingkungan II, Lingkungan III, dan Lingkungan IV.

⁵¹ Syafrida Hafni Sahir, *Metode Penelitian* (KBM Indonesia: KBM Indonesia, 2022), hlm. 5.

⁵² Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Cita Pustaka Media, 2016), hlm. 46.

Berikut adalah data jumlah populasi remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma:⁵³

Tabel 3.1
Data Jumlah Populasi Remaja

NO	LINGKUNGAN	LK	PR	JUMLAH
1.	Lingkungan I	29	38	67
2.	Lingkungan II	31	17	48
3.	Lingkungan III	28	25	53
4.	Lingkungan IV	39	33	72
TOTAL				240

Sumber: Data Administrasi Kelurahan Simatorkis Sisoma

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi, yaitu sebagian dari objek yang akan diteliti dipilih sedemikian rupa sehingga mewakili keseluruhan objek (populasi) yang akan diteliti. Dalam menentukan sampel dikenal adanya *teknik sampling*. *Teknik Sampling* cara untuk menentukan sampel yang jumlahnya sesuai dengan ukuran sampel yang akan dijadikan sumber data.⁵⁴

Penetapan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini menurut Suharsini Arikunto, “Jika subjek lebih dari 100 orang dapat diambil antara

⁵³ Sumber Data, dari operator Kelurahan Simatorkis Sisoma, pada tanggal 28 Juni 2023, pukul 09.00 WIB.

⁵⁴ Ahmad Nizar Ranguti, *Metode Penelitian Pendidikan*, hlm. 46.

10-25% atau lebih dan apabila kurang dari 100, lebih baik kita mengambil semua subjek sehingga menjadi penelitian teknik sampel populasi”.

Diketahui jumlah remaja Lingkungan I, Lingkungan II, Lingkungan III dan Lingkungan IV di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan berjumlah 240 orang jadi peneliti mengambil 25% dari populasi, maka jumlah sampel dalam penelitian ini berjumlah 60 orang.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian adalah suatu alat pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur fenomena yang diamati. Yang mana penelitian ini memakai angket sebagai instrumen penelitiannya. Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Dalam pernyataan angket terdapat empat butir jawaban alternatif, dengan jawaban masing-masing sebagai berikut:

Tabel 3.2
Skala *Likert* Angket

Alternatif Jawaban	Skor Untuk Pernyataan	
	<i>Favorable</i> (Mendukung)	<i>Unfavorable</i> (Tidak Mendukung)
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3

Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4
------------------------------	---	---

Kemudian untuk mencari persentase jawaban responden digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

F= Frekuensi yang dicari persentasenya

N= Jumlah frekuensi (sampel)

E. Pengembangan Instrumen

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam. Karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Adapun analisis instrumen untuk pengujian instrumen ini menggunakan teknik perhitungan korelasi *product moment*,⁵⁵ karena data yang akan dianalisis bersifat pengaruh atau korelasi yang melibatkan dua variabel.

Kemudian untuk menentukan validitas dari angket tersebut digunakan rumus sebagai berikut:

- a. Validitas Angket, menggunakan rumus product moment

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

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi tes

⁵⁵Ahmad Nizar Rangkuti, *Statistik untuk Penelitian Pendidikan* (Medan: Perdana Publishing, 2015), hlm. 97.

$\sum x$: jumlah skor butir soal

$\sum y$: jumlah skor total

$\sum x^2$: jumlah kuadrat skor butir soal

$\sum y^2$: jumlah kuadrat skor total soal

n : jumlah sampel

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka tes dikatakan akan valid, sebaliknya jika jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka tes dikatakan tidak valid.

Setelah dilakukan perhitungan uji validitas instrumen bermain *game online* sebanyak 15 item pernyataan, diperoleh 15 instrumen yang valid atau semua pernyataan dapat digunakan. Pengolahan data ini digunakan dengan rumus *product moment* tersebut dengan menggunakan *Microsoft Excel 2010*.

Tabel 3.3
Hasil Uji Validitas Angket Bermain Game Online

Item Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
X1	0,514	Instrumen valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% (0,05) sehingga diperoleh r_{tabel} 0,361	Valid
X2	0,375		Valid
X3	0,562		Valid
X4	0,815		Valid
X5	0,736		Valid
X6	0,715		Valid
X7	0,636		Valid
X8	0,532		Valid
X9	0,464		Valid

X10	0,796		Valid
X11	0,838		Valid
X12	0,683		Valid
X13	0,722		Valid
X14	0,544		Valid
X15	0,595		Valid

Kemudian untuk hasil perhitungan validitas angket pelaksanaan ibadah shalat dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4
Hasil Uji Validitas Angket Pelaksanaan Ibadah Shalat

Item Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Y1	0,387	Instrumen valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% (0,05) sehingga diperoleh r_{tabel} 0,361	Valid
Y2	0,544		Valid
Y3	0,393		Valid
Y4	0,400		Valid
Y5	0,543		Valid
Y6	0,754		Valid
Y7	0,796		Valid
Y8	0,602		Valid
Y9	0,187		Tidak Valid
Y10	0,836		Valid
Y11	0,691		Valid

Y12	0,674		Valid
Y13	0,757		Valid
Y14	0,659		Valid
Y15	0,833		Valid
Y16	0,674		Valid

Berdasarkan perhitungan uji validitas di atas diketahui bahwa angket sebagai instrumen untuk mengukur pelaksanaan ibadah sholat remaja sebanyak 16 butir pernyataan, yang mana 15 butir pernyataan valid dan 1 pernyataan tidak valid, maka pernyataan yang dapat digunakan sebanyak 15 butir pernyataan.

b. Realibilitas Angket

$$r_{nn} = \frac{nr}{1+(n-1)r}$$

Keterangan:

r_{nn} : besarnya koefisien reabilitas sesudah angket tersebut ditambah butir soal.

n : berapa kali butir-butir soal itu ditambah

r : besarnya koefisien reabilitas sebelum butir-butir soalnya ditambah.

Perhitungan reliabilitas skala diterima, jika hasil perhitungan $r_{hitung} > r_{tabel} 5\%$.

Tabel 3.5
Hasil Uji Reliabilitas Bermain *Game Online*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.888	15

Sumber: Data diolah SPSS 26

Berdasarkan hasil output SPSS di atas menunjukkan bahwa *Cronbach's Alpha* untuk variable *game online* yaitu $0,888 > 0,361$. Maka variabel *game online* dapat dikatakan reliabel.

Tabel 3.6
Hasil Uji Reliabilitas Pelaksanaan Ibadah Shalat

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.866	16

Sumber: Data diolah SPSS 26

Berdasarkan hasil output SPSS di atas menunjukkan bahwa *Cronbach's Alpha* untuk variabel ibadah shalat yaitu $0,866 > 0,361$. Maka variabel ibadah shalat dapat dikatakan reliabel.

F. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah:

1. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Penyusunan instrument penelitian dimulai dengan membuat kisi-kisi kemudian akan dilanjutkan dengan pembuatan pernyataan dengan jumlah 15 item pernyataan untuk variabel X dan 15 item pernyataan untuk variabel Y.

Tabel 3.7
Kisi-kisi Angket Bermain *Game Online*

Variabel X	Indikator	Item Pertanyaan	Jumlah
Bermain <i>Game Online</i>	- Intensitas dalam bermain <i>game online</i>	1, 2, 3, 4, 5, 10, 11, 12, 13 15	10
	-Keadaan prestasi dan kesehatan tubuh ketika bermain <i>game online</i>	6, 9, 14	3
	-Hubungan Pertemanan ketika bermain <i>game online</i>	7, 8	2
Jumlah			15

Tabel 3.8
Kisi-kisi Angket Pelaksanaan Ibadah Shalat

Variabel Y	Indikator	Item Pertanyaan	Jumlah
Pelaksanaan Ibadah Shalat	Pengetahuan tentang Sholat	1	1

	Pelaksanaan sholat pemain <i>game online</i>	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 13, 15	11
	Intensitas dalam bermain <i>game online</i>	10, 11, 12, 14	4
Jumlah			15

2. Studi Dokumen

Pada teknik ini, peneliti memungkinkan memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden atau tempat di mana responden melakukan kegiatan sehari-hari.

G. Uji Persyaratan Analisis

Dalam penelitian ini, sebelum data diolah terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis. Adapun pengujian persyaratan analisis ini menggunakan aplikasi SPSS Versi 26.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah variabel dependen dan variabel independen berdistribusi normal. Untuk mendeteksi apakah data berdistribusi normal atau tidak dapat diketahui dengan uji *Kolmogorov Smirnov* dengan signifikan 0,05. Data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 atau 5%.⁵⁶

⁵⁶ Ahmad Nizar Rangkuti, *Statistik Untuk Penelitian....*, hlm.79.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk melihat apakah antara variabel dependen dengan variabel independen terdapat hubungan yang linear atau tidak. Pengujian pada SPSS 26 dengan menggunakan nilai *Deviation From Linerity* dan dengan kriteria pengujiannya sebagai berikut:

- a. Jika nilai *Deviation From Linerity* sig.> 0,05 maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel dependen dengan variabel independen.
- b. Jika nilai *Deviation From Linerity* sig.< 0,05 maka tidak ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel dependen dengan variabel independen.

Pengujian juga dengan melihat nilai F dengan ketentuan:

- a. Jika F hitung < F tabel maka terdapat hubungan yang linear antara variabel independen dengan variabel dependen.
- b. jika F hitung > F tabel maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel independen dengan variabel dependen.

H. Teknik Analisis Data

Analisis yang digunakan peneliti untuk mengetahui pengaruh bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan. Data diperoleh dari lapangan dan akan dianalisis dengan menggunakan teknik sebagai berikut:

1. Analisis Data Statistik

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui ukuran pemusatan data maka dilakukan perhitungan sebagai berikut:

a. Mean (rata-rata)

Rumus yang digunakan yaitu: $M_x = \frac{\sum fx}{N}$

Keterangan:

M_x = rata-rata hitung

$\sum fx$ = jumlah hasil perkalian antara masing-masing skor dengan frekuensinya.

N = jumlah siswa

b. Median

Rumus yang digunakan yaitu: $M_e = b + p \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right)$

Keterangan:

M_e = median

b = batas bawah kelas median

p = panjang kelas interval

n = banyaknya data

f = frekuensi kelas median

F = jumlah semua frekuensi dengan tanda kelas lebih kecil dari tanda kelas median.

c. Modus

Rumus yang digunakan yaitu: $M_o = b + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$

Keterangan:

M_0 = modus

b = batas bawah kelas modal yaitu kelas interval dengan frekuensi terbanyak

p = panjang kelas interval

b_1 = frekuensi kelas modal dikurangi frekuensi kelas interval dengan tanda kelas yang lebih kecil sebelum tanda kelas modal

b_2 = frekuensi kelas modal dikurangi frekuensi kelas interval dengan tanda kelas yang lebih besar sesudah tanda kelas modal

d. Standar Deviasi:

Rumus yang digunakan yaitu: $SD = \sqrt{\frac{n \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$

e. Distribusi Frekuensi

1) Tentukan rentang dengan rumus: data terbesar dikurang data terkecil

2) Banyak kelas dengan rumus: $1 = (3,3) \log n$

3) Panjang kelas dengan rumus: $p = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$

Dalam deskripsi data penelitian ini akan dibantu dengan program SPSS Versi 26, yang akan diuraikan pada bab selanjutnya.

2. Analisis Data Inferensial

a. Analisis Korelasi *Product Moment*

Mencari korelasi variabel X dan Y menggunakan rumus korelasi *product moment* yang digunakan untuk mengukur keeratan hubungan

antara dua variabel yang datanya berbentuk interval atau rasio yang dirumuskan dengan:

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

Kemudian hasil angka indeks yang telah diperoleh dari perhitungan dapat diberikan interpretasi atau penafsiran. Pada umumnya interpretasi korelasi product moment (r_{xy}), digunakan pedoman sebagai berikut:

Tabel 3.9
Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,80-1,000	Sangat Kuat
0,60-0,799	Kuat
0,40-0,599	Cukup Kuat
0,20-0,399	Rendah
0,00-0,199	Sangat Rendah

Selanjutnya untuk mengetahui besar kecilnya kontribusi (sumbangan) variabel X terhadap variabel Y ditentukan dengan rumus: $KD = r^2 \times 100\%$.

Kemudian untuk mengetahui apakah harga korelasi *product moment* signifikan atau tidak dengan rumus:

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

Harga t_{hitung} selanjutnya dibandingkan dengan harga t_{tabel} dengan taraf signifikan 5%. Setelah nilai keduanya diketahui maka dibuat uji

signifikan koefisien korelasi dengan uji satu pihak $dk = n - 2$. Bila harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat dinyatakan bahwa korelasi tersebut signifikan.

Kriteria Pengujiannya:

- H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti ada hubungan signifikan.
- H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak ada hubungan signifikan.

- b. Analisis Regresi Sederhana merupakan hubungan secara linear antara satu variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Analisis ini bertujuan untuk menguji signifikan atau tidaknya hubungan dua variabel melalui koefisien regresinya serta mengetahui arah hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat apabila variabel bebas mengalami kenaikan atau penurunan. Adapun rumus yang digunakan:

$$\hat{y} = a + bX$$

Keterangan:

\hat{y} : Pelaksanaan ibadah shalat remaja

X: Bermain *game online*

a: Konstanta

b: Koefisien regresi variabel X

- c. Uji parsial (Uji t), uji t digunakan untuk menguji pengaruh masing-masing variabel independen yang digunakan dalam penelitian ini terhadap variabel dependen secara parsial yang merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah, yaitu yang menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih.

Kriteria pengujiannya:

- $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak
- $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima

BAB IV
HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat . Adapun untuk variabel bebas yaitu bermain *game online* (X) dan variabel terikat yaitu pelaksanaan ibadah shalat (Y). Data dikumpul melalui penyebaran angket secara langsung kepada responden. Kemudian sebelum angket digunakan sudah dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrument. Untuk memudahkan memahami hasil penelitian maka data dideskripsikan sebagai berikut:

1. Data Bermain *Game Online* Remaja (X)

Tabel 4.1
Data Bermain *Game Online* (X)

Responden	X
1	50
2	46
3	42
4	44
5	46
6	46
7	44
8	48
9	46
10	56
11	54
12	42
13	43
14	45
15	47
16	51
17	57
18	40
19	47

20	49
21	46
22	45
23	48
24	47
25	43
26	45
27	43
28	46
29	48
30	54
31	45
32	53
33	45
34	56
35	53
36	48
37	57
38	49
39	53
40	41
41	44
42	43
43	38
44	44
45	51
46	45
47	46
48	48
49	43
50	39
51	42
52	39
53	40
54	42
55	50
56	45
57	47
58	50
59	43
60	44
Jumlah	2794

Gambaran hasil penelitian ini akan dijabarkan deskripsi data berupa rentang skor, nilai rata-rata, median, standard deviasi dan modus. Kemudian data juga akan ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi dan histogram. Untuk memperjelas deskripsi hasil dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2
Deskripsi Data Hasil Angket Bermain *Game Online* Remaja

Statistics		
N	Valid	60
	Missing	0
Mean		46.57
Median		46.00
Mode		45
Std. Deviation		4.659
Range		19
Minimum		38
Maximum		57

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan perolehan skor angka dari responden untuk variabel bermain *game online* yang berjumlah 60 sampel, nilai rata-rata atau meannya 46,57, median 46,00, modusnya 45, standar deviasa 4,659, range 19, nilai minimum 38 dan nilai maksimum 57.

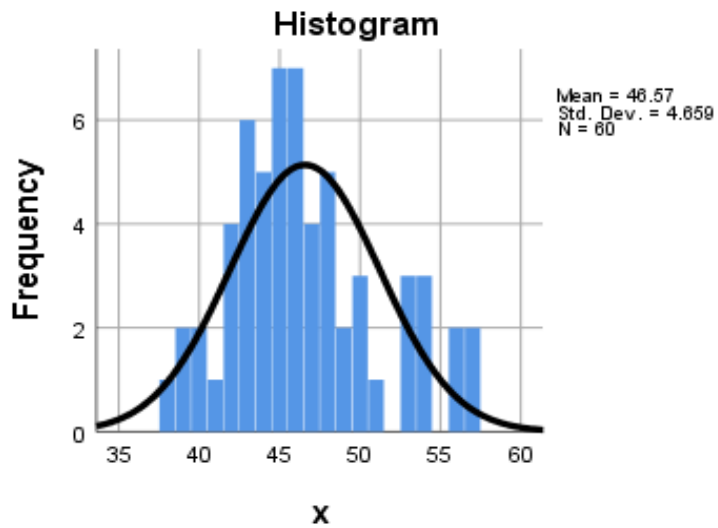
Berikut ini data hasil angket bermain *game online* yang telah disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi:

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Bermain *Game Online* Remaja

Interval Kelas	Frekuensi	Presentase (%)
38-40	5	8,3 %
41-43	11	18,4 %
44-46	19	31,7 %
47-49	11	18,3 %
50-52	4	6,7 %
53-55	6	10 %
56-58	4	6,7 %
Jumlah	60	100 %

Dari perhitungan distribusi frekuensi di atas menunjukkan bahwa responden yang berada pada interval 38-40 sebanyak 5 orang, interval 41-43 sebanyak 11 orang, interval 44-46 sebanyak 19 orang, interval 47-49 sebanyak 11 orang, interval 50-52 sebanyak 4 orang, interval 53-55 sebanyak 6 orang, interval 56-58 sebanyak 4 orang. Dapat diketahui bahwa interval 44-46 merupakan interval yang memiliki frekuensi terbanyak, yakni 19 remaja dengan persentase sebesar 31,7%. Sementara itu, untuk interval yang memiliki frekuensi paling rendah adalah interval 50-52 dan 56-58 dengan jumlah 4 remaja dengan persentase 6,7 %.

Kemudian gambaran bermain *game online* remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma berdasarkan histogram dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 4.1
Histogram Bermain *Game Online* Remaja

Gambar di atas menunjukkan skor bermain *game online* remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan. Diketahui melalui tingkat pencapaian yang diperoleh variabel bermain *game online* sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Tingkat Pencapaian} &= \frac{\sum \text{Skor}}{\sum \text{Responden} \times \text{item soal} \times \text{skor tertinggi}} \times 100\% \\
 &= \frac{2794}{60 \times 15 \times 4} \times 100\% \\
 &= \frac{2794}{3600} \times 100\% \\
 &= 0,7761 \times 100\% \\
 &= 77,61\%
 \end{aligned}$$

Tabel 4.4
Kriteria Penilaian Bermain *Game Online*

Angka	Huruf	Predikat
80-100	A	Sangat Kuat
70-79	B	Kuat
60-69	C	Cukup
50-59	D	Kurang
0-49	E	Tidak kuat

Dari perhitungan di atas dapat diperoleh skor bermain *game online* remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan adalah 77,61%. Berdasarkan kriteria interpretasi skor 77,61 % berada pada kategori kuat.

2. Data Pelaksanaan Ibadah Shalat Remaja (Y)

Tabel 4.5
Data Pelaksanaan Ibadah Shalat Remaja (Y)

Responden	Y
1	29
2	31
3	29
4	32
5	34
6	20
7	29
8	28
9	34
10	17
11	29
12	26
13	23
14	26
15	30
16	22
17	21

18	33
19	27
20	32
21	28
22	33
23	29
24	34
25	28
26	29
27	36
28	31
29	23
30	21
31	22
32	28
33	38
34	20
35	24
36	25
37	22
38	28
39	24
40	31
41	26
42	37
43	28
44	22
45	31
46	32
47	26
48	33
49	28
50	31
51	29
52	30
53	35
54	32
55	27
56	26
57	33
58	31
59	30
60	31
Jumlah	1704

Berdasarkan perolehan jawaban responden terhadap pernyataan-pernyataan yang tertera dalam angket pelaksanaan ibadah shalat remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma dapat dideskripsikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.6
Deskripsi Data Hasil Angket Pelaksanaan Ibadah Shalat Remaja

Statistics		
N	Valid	60
	Missing	0
Mean		28.40
Median		29.00
Mode		28
Std. Deviation		4.589
Range		21
Minimum		17
Maximum		38

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata pelaksanaan ibadah shalat 28,40, median 29,00, modus 28, range 21, nilai minimum 17, nilai maksimum 38 dan standar deviasa 4,589.

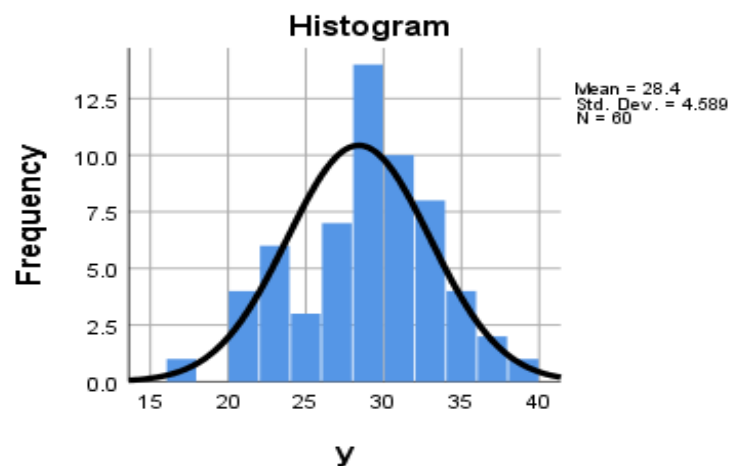
Tabel 4.7
Distribusi Frekuensi Pelaksanaan Ibadah Shalat Remaja

Interval Kelas	Frekuensi	Presentase (%)
17-19	1	1,7 %
20-22	8	13,3 %
23-25	5	8,3 %
26-28	14	23,3 %
29-31	17	28,4 %
32-34	11	18,4 %

35-37	3	5,1 %
38	1	1,7 %
Jumlah	60	100%

Dari perhitungan distribusi frekuensi di atas menunjukkan bahwa responden yang berada pada interval 17-19 sebanyak 1 orang, interval 20-22 sebanyak 8 orang, interval 23-25 sebanyak 5 orang, interval 26-28 sebanyak 14 orang, interval 29-31 sebanyak 17 orang, interval 32-34 sebanyak 11 orang, interval 35-37 sebanyak 3 orang dan interval 38 sebanyak 1 orang. Dapat diketahui bahwa interval 29-31 merupakan interval yang memiliki frekuensi terbanyak, yakni 17 remaja dengan persentase sebesar 28,4%. Sementara itu, untuk interval yang memiliki frekuensi paling rendah adalah interval 17-19 dan 38 dengan jumlah 1 remaja dengan persentase 1,7 %.

Kemudian gambaran pelaksanaan ibadah shalat remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma berdasarkan histogram dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 4.2
Histogram Pelaksanaan Ibadah Shalat Remaja

Gambar di atas menunjukkan skor pelaksanaan ibadah shalat di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan. Diketahui melalui tingkat pencapaian yang diperoleh variabel pelaksanaan ibadah shalat sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Tingkat Pencapaian} &= \frac{\sum \text{Skor}}{\sum \text{Responden} \times \text{item soal} \times \text{skor tertinggi}} \times 100\% \\
 &= \frac{1704}{60 \times 15 \times 4} \times 100\% \\
 &= \frac{1704}{3600} \times 100\% \\
 &= 0,4733 \times 100\% \\
 &= 47,33 \%
 \end{aligned}$$

Tabel 4.8
Kriteria Penilaian Pelaksanaan Ibadah Shalat

Angka	Huruf	Predikat
80-100	A	Sangat Kuat
70-79	B	Kuat
60-69	C	Cukup
50-59	D	Kurang
0-49	E	Tidak kuat

Dari perhitungan di atas dapat diperoleh skor pelaksanaan ibadah shalat di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat

Kabupaten Tapanuli Selatan adalah 47,33%. Berdasarkan kriteria interpretasi skor 47,33% berada pada kategori tidak kuat.

B. Pengujian Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual valid ataupun tidak valid. Dalam uji normalitas ini menggunakan Test *One- Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dengan taraf signifikan 5% untuk masing-masing variabel. Untuk hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		60
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.00733425
Most Extreme Differences	Absolute	.052
	Positive	.052
	Negative	-.051
Test Statistic		.052
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.	.995 ^e

99% Confidence	.993
Interval	997

Sumber: Output SPSS 26

Hasil uji normalitas pada tabel di atas terlihat bahwa nilai signifikan $0,200 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah dua variabel memiliki hubungan yang linear atau tidak. Pengujiannya dilakukan menggunakan *Deviation from linearity* pada taraf signifikan 0,05 (5%) dan dengan nilai *linearity* dengan ketentuan jika $\text{sig } linearity < 0,05$ maka terdapat hubungan yang linear antara variabel independen dengan variabel dependen, sebaliknya jika $\text{sig } linearity \text{ hitung} > 0,05$ tabel maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel independen dengan variabel dependen. Berikut hasil uji linearitas variabel pengaruh *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat remaja:

Tabel 4.10
Hasil Uji Linearitas Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Remaja

ANOVA Table

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
y * x	Between Groups	(Combined)	517.129	17	30.419	1.762	.069
		Linearity	294.935	1	294.935	17.079	.000
		Deviation from Linearity	222.194	16	13.887	.804	.673
Within Groups			725.271	42	17.268		
Total			1242.400	59			

Sumber: Output SPSS 26

Hasil uji linearitas pengaruh bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat remaja dapat dilihat pada tabel 4.10 bahwa diperoleh nilai *Deviation from linearity* sebesar 0,673, berarti $0,673 > 0,05$ nilai signifikan lebih besar dari 0,05. Kemudian untuk nilai linearity $0,000 < 0,05$ lebih kecil dari 0,05 artinya kedua variabel linear. Untuk itu antara variabel bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat remaja terdapat hubungan yang linear.

C. Uji Hipotesis

Peneliti berhipotesis berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas bahwa ada pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan.

1. Analisis Korelasi *Product Moment Pearson*

Pengujian hipotesis ini digunakan untuk memperoleh hubungan dari dua variabel yang dilakukan dengan menggunakan *SPSS 26 Coefficients*, hasil pengujian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.11
Hasil Uji Analisis Korelasi *Product Moment*
Bermain *Game Online* Terhadap Pelaksanaan
Ibadah Shalat Remaja

		X	Y
X	Pearson Correlation	1	-.487**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	60	60
Y	Pearson Correlation	-.487**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	60	60

Sumber: Output SPSS 26

Berdasarkan perhitungan korelasi *produc moment* tersebut diperoleh nilai r_{hitung} sebesar $-0,487 > r_{tabel}$ sebesar $-0,254$ berarti menunjukkan terjadi korelasi yang negatif, artinya jika terjadi peningkatan terhadap bermain *game online* maka pelaksanaan ibadah shalat akan menurun, berdasarkan interpretasi koefisien korelasi nilai r , bahwa $-0,487$ yang diperoleh dari perhitungan korelasi *person product moment* berada diantara $(0,40-0,599)$, hal ini menunjukkan adanya hubungan yang cukup kuat antara variabel X dengan variabel Y.

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka H_0 Ditolak, artinya H_a Diterima, sehingga diperoleh kesimpulan ada hubungan/korelasi antara bermain *game online* dengan pelaksanaan ibadah shalat remaja, yang berarti terdapat pengaruh bermain *game*

online terhadap pelaksanaan ibadah shalat remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan.

Kemudian untuk mengetahui berapa persen sumbangan variabel X terhadap variabel Y digunakan koefisien determinasi yang hasilnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.12
Hasil Koefisien Determinasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.487 ^a	.237	.224	4.042

Sumber: Output SPSS 26

Kemudian juga dilakukan perhitungan manual dari koefisien determinasi yang hasilnya sebagai berikut:

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

$$KP = -0,487^2 \times 100\%$$

$$KP = 0,2371 \times 100\%$$

$$KP = 23,71\%$$

Dari hasil perhitungan koefisien determinasi tersebut, menunjukkan bahwa nilai koefisien determinasi yang diperoleh sebesar 23,71%. Jadi dapat diketahui bahwa 23,71% pelaksanaan ibadah shalat remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan dapat dipengaruhi oleh bermain *game online*, sedangkan sisanya 76,29 % dipengaruhi oleh variabel lain.

2. Analisis Regresi Sederhana

Analisis regresi sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas yaitu bermain *game online* (X) terhadap variabel terikat yaitu pelaksanaan shalat remaja (Y), apakah itu berpengaruh positif atau berpengaruh negatif. Analisis ini hanya melibatkan satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Perubahan yang terjadi pada variabel bebas digunakan untuk memprediksi perubahan yang terjadi pada variabel terikat. Dimana perubahan pada variabel X akan diikuti oleh perubahan pada variabel Y.

Untuk hasil perhitungan analisis regresi sederhana dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.13
Hasil Uji Analisis Regresi Sederhana

		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficient		
Model		B	Std. Error	Beta	T	Sig.
1	(Constant)	50.746	5.285		9.602	.000
	X	-.480	.113	-.487	-4.249	.000

a. Dependent Variable: y

Sumber: Output SPSS 26

Berdasarkan tabel di atas maka persentase analisis regresi sederhana dalam penelitian ini adalah:

$$\hat{Y} = a + bX$$

$$\hat{Y} = 50,746 - 0,480. X$$

Keterangan:

\hat{Y} = Pelaksanaan Ibadah Shalat Remaja

X = Pengaruh bermain *Game Online*

Dari persamaan regresi di atas dapat diartikan bahwa:

Nilai konstanta sebesar 50,746 menyatakan bahwa jika tidak ada kenaikan nilai variabel bermain *game online* (X), maka nilai pelaksanaan ibadah shalat (Y) adalah 50,746 kemudian nilai koefisien regresi sederhana bermain *game online* bernilai negatif sebesar -0,480 menyatakan bahwa setiap penambahan satu skor atau nilai bermain *game online* maka pelaksanaan ibadah shalat mengalami penurunan skor sebesar -0,480.

Berdasarkan skor perolehan tersebut dapat diketahui bahwa setiap peningkatan bermain *game online* (X) memberikan pengaruh bernilai negatif terhadap pelaksanaan ibadah shalat remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan.

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka H_0 Ditolak, artinya H_a Diterima, sehingga diperoleh kesimpulan ada hubungan/korelasi antara bermain *game online* dengan pelaksanaan ibadah shalat remaja, yang berarti terdapat pengaruh bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan.

3. Uji-t

Tabel 4.14
Hasil Uji-t

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	50.746	5.285		9.602	.000
	X	-.480	.113	-.487	-4.249	.000

a. Dependent Variable: y

Sumber: Output SPSS 26

Diketahui nilai t tabel (df) $n-2$ yaitu $60-2=58$ maka t tabel dari 58 sebesar 2,001. Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat t hitung bernilai negatif (-) sehingga t tabel juga turut menyesuaikan menjadi negatif (-) atau dengan kata lain pengujian hipotesis dilakukan pada sisi kiri. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa:

$$t \text{ hitung} = -4,249$$

$$t \text{ tabel} = -2,001$$

Sehingga dapat disimpulkan bahwa $t \text{ hitung} (-4,249) > t \text{ tabel} (-2,001)$ dengan nilai sig sebesar $(0,000) < (0,05)$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan. Yang mana pengaruh variabel X bernilai negatif terhadap variabel Y.

D. Pembahasan Penelitian

Berdasarkan analisis dan pengujian hipotesis menunjukkan bahwa kedua variabel ini memiliki pengaruh. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Kabupaten Tapanuli Selatan. Agar lebih jelas akan dijelaskan secara rinci berdasarkan pengujian hipotesis antara bermain *game online* (X) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pelaksanaan ibadah shalat remaja (Y) di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Kabupaten Tapanuli Selatan.

1. Dapat dilihat gambaran aktivitas bermain *game online* di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan yaitu menunjukkan perolehan skor angka dari responden untuk variabel bermain *game online* yang berjumlah 60 sampel, nilai rata-rata atau meannya 46,57, median 46,00, modusnya 45, standar deviasa 4,659, range 19, nilai minimum 38 dan nilai maksimum 57. Dari perhitungan distribusi frekuensi menunjukkan bahwa responden yang berada pada interval 38-40 sebanyak 5 orang, interval 41-43 sebanyak 11 orang, interval 44-46 sebanyak 19 orang, interval 47-49 sebanyak 11 orang, interval 50-52 sebanyak 4 orang, interval 53-55 sebanyak 6 orang, interval 56-58 sebanyak 4 orang. Dapat diketahui bahwa interval 44-46 merupakan interval yang memiliki frekuensi terbanyak, yakni 19 remaja dengan persentase sebesar 31,7%. Sementara itu, untuk interval yang memiliki frekuensi paling rendah adalah interval 50-52 dan 56-58 dengan

jumlah 4 remaja dengan persentase 6,7 %. Dari perhitungan di atas dapat diperoleh skor bermain *game online* di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan adalah 77,61%. Berdasarkan kriteria interpretasi skor 77,61 % berada pada kategori kuat.

2. Kemudian untuk gambaran pelaksanaan ibadah shalat remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan yaitu menunjukkan bahwa bahwa nilai rata-rata pelaksanaan ibadah shalat 28,40, median 29,00, modus 28, range 21, nilai minimum 17, nilai maksimum 38 dan standar deviasi 4,589. Dari perhitungan distribusi frekuensi menunjukkan bahwa responden yang berada pada interval 17-19 sebanyak 1 orang, interval 20-22 sebanyak 8 orang, interval 23-25 sebanyak 5 orang, interval 26-28 sebanyak 14 orang, interval 29-31 sebanyak 17 orang, interval 32-34 sebanyak 11 orang, interval 35-37 sebanyak 3 orang dan interval 38 sebanyak 1 orang. Dapat diketahui bahwa interval 29-31 merupakan interval yang memiliki frekuensi terbanyak, yakni 17 remaja dengan persentase sebesar 28,4%. Sementara itu, untuk interval yang memiliki frekuensi paling rendah adalah interval 17-19 dan 38 dengan jumlah 1 remaja dengan persentase 1,7 %. Dari perhitungan di atas dapat diperoleh skor pelaksanaan ibadah shalat di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan adalah 47,33%. Berdasarkan kriteria interpretasi skor 47,33% berada pada kategori tidak kuat.

3. Adapun pengaruh bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan ini dapat dibuktikan berdasarkan perhitungan korelasi *produc moment* tersebut diperoleh nilai r_{hitung} sebesar $-0,487 > r_{tabel}$ sebesar $-0,254$ berarti menunjukkan terjadi korelasi yang negatif, artinya jika terjadi peningkatan terhadap bermain *game online* maka pelaksanaan ibadah shalat akan menurun, berdasarkan interpretasi koefisien korelasi nilai r , bahwa $-0,487$ yang diperoleh dari perhitungan korelasi *product moment* berada diantara $(0,40-0,599)$, hal ini menunjukkan adanya hubungan yang cukup kuat antara variabel X dengan variabel Y. Sehingga diperoleh kesimpulan ada hubungan/korelasi antara bermain *game online* dengan pelaksanaan ibadah shalat remaja, yang berarti terdapat pengaruh bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan. Dari hasil perhitungan koefisien determinasi tersebut, menunjukkan bahwa nilai koefisien determinasi yang diperoleh sebesar 23,71%. Jadi dapat diketahui bahwa 23,71% pelaksanaan ibadah shalat remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan dapat dipengaruhi oleh bermain *game online*, sedangkan sisanya 76,29 % dipengaruhi oleh variabel lain.
4. Kemudian juga dibuktikan dengan hasil uji regresi linear sederhana dengan persamaan regresi nilai konstanta sebesar 50,746 menyatakan

bahwa jika tidak ada kenaikan nilai variabel bermain *game online* (X), maka nilai pelaksanaan ibadah shalat (Y) adalah 50,746 kemudian nilai koefisien regresi sederhana bermain *game online* bernilai negatif sebesar -0,480 menyatakan bahwa setiap penambahan satu skor atau nilai bermain *game online* maka pelaksanaan ibadah shalat mengalami penurunan skor sebesar -0,463. Berdasarkan skor perolehan tersebut dapat diketahui bahwa setiap peningkatan bermain *game online* (X) memberikan pengaruh bernilai negatif terhadap pelaksanaan ibadah shalat remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan.

5. Dan yang terakhir dibuktikan dengan uji parsial t bahwa t hitung (-4,249) > t tabel (-2,001) dengan nilai sig sebesar (0,000) < (0,05) maka H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan. Yang mana pengaruh variabel X bernilai negatif terhadap variabel Y.

Dari hasil penelitian ini didapatkan gambaran hampir setiap remaja bermain *game online*. Mereka banyak menggunakan waktu hanya untuk bermain *game online* diluar jam sekolah. Dapat disimpulkan bahwa *game online* ini memiliki pengaruh yang bernilai negatif terhadap pelaksanaan ibadah shalat remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Kabupaten Tapanuli Selatan.

E. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini telah peneliti lakukan dengan langkah-langkah yang penuh dengan kehati-hatian. Hal ini dilakukan agar penelitian ini berjalan dengan lancar dan mendapatkan hasil sesuai dengan yang diinginkan. Namun peneliti menyadari untuk mendapatkan hasil yang sempurna dari penelitian ini sangatlah sulit, sebab ada keterbatasan.

Keterbatasan-keterbatasan yang dihadapi selama melaksanakan penelitian dan menyusun skripsi ini adalah:

1. Masalah penyebaran angket yang dilakukan secara bertahap sebab angket diserahkan langsung kepada remaja.
2. Keterbatasan waktu penelitian yang tergolong cukup singkat.
3. Masalah jawaban responden yang mengisi angket dengan asal-asalan.

Keterbatasan atau masalah ini sedikit banyaknya berpengaruh kepada penelitian dan penyusunan skripsi. Meskipun demikian penulis berusaha agar keterbatasan tersebut tertutupi dan tidak mengurangi manfaat dari penelitian ini.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari beberapa uraian di atas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Aktivitas bermain *game online* remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan dapat diperoleh skor bermain *game online* remaja sebesar 77,61%. Berdasarkan kriteria interpretasi skor 77,61 % berada pada kategori kuat.
2. Pelaksanaan ibadah shalat remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan diperoleh skor pelaksanaan ibadah shalat remaja sebesar 47,33%. Berdasarkan kriteria interpretasi skor 47,33% berada pada kategori tidak kuat.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan, hal ini dapat dibuktikan berdasarkan perhitungan korelasi *produc moment* dihasilkan r_{hitung} sebesar -0,487 dikonsultasikan terhadap nilai r_{tabel} pada taraf kesalahan 5%. Sehingga dapat diperoleh nilai r_{hitung} sebesar $-0,487 > r_{tabel}$ sebesar -0,254 berarti menunjukkan terjadi korelasi yang negatif, artinya jika terjadi peningkatan terhadap bermain *game online* maka pelaksanaan ibadah shalat akan menurun, berdasarkan interpretasi koefisien korelasi nilai r , bahwa -0,487 yang diperoleh dari perhitungan korelasi *person product moment* berada diantara (0,40-0,599), hal ini

menunjukkan adanya hubungan yang cukup kuat antara variabel X dengan variabel Y. Dilanjutkan dengan perhitungan koefisien determinasi tersebut, menunjukkan bahwa nilai koefisien determinasi yang diperoleh sebesar 23,71%. Jadi dapat diketahui bahwa 23,71% pelaksanaan ibadah shalat remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan dapat dipengaruhi oleh bermain *game online*, sedangkan sisanya 76,29 % dipengaruhi oleh variabel lain. Kemudian untuk memprediksi kenaikan yang disebabkan oleh variabel X terhadap Y dari persamaan regresi linear yaitu $\hat{Y} = a + bX = 50,746 - 0,480 \cdot X$. Persamaan X dan Y menyatakan bahwa menyatakan bahwa setiap penambahan satu skor atau nilai bermain *game online* maka pelaksanaan ibadah shalat mengalami penurunan skor sebesar -0,463. Sedangkan untuk melihat kesignifikannya menggunakan uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} = (-4,249) > (-2,001)$ dengan nilai sig sebesar $(0,000) < (0,05)$, hal ini menunjukkan bahwa analisis tersebut signifikan.

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa analisis tersebut signifikan, maka H_0 ditolak, artinya H_a diterima sehingga diperoleh hasil bahwa ada pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan.

B. Saran –saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, penulis mengajukan saran sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada Orang tua agar lebih memperhatikan aktivitas bermain *game online* remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan.
2. Diharapkan kepada orang tua agar memantau pergaulan remaja di luar rumah.
3. Diharapkan kepada orang tua lebih memperhatikan pelaksanaan ibadah shalat remaja di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, *Sholat, Defenisi Anjuram Dan Acamannya*
- Abror, Khoirul, *Fiqh Ibadah* (Yogyakarta: Phoeni X Publisher, 2019)
- Aminuddin, Zurina dan, *Fiqh Ibadah*, 1st edn (Jakarta: Lembaga Penelitian UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2008)
- Anggraini, Fransiska, 'Psikologi Perkembangan Akhlak Perspektif Al-Ghazali', *Jurnal Syntax Transformation*, 1 (2020), 11
- Ardiansyah, 'Pelaksanaan Shalat Fardhu Bagi Remaja' (IAIN Bengkulu, 2019)
- Candra, Hardiyansyah Masya dan Dian Adi, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016', *Konseli: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3 (2016), 104
- Dalimunthe, Wahyuni, 'Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Desa Huraba Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal' (UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary, 2023)
- DKK, Emy Yunita Rahma Pratiwi, *Positif Negatif Game Online* (Jombang Jawa Timur: LPPM UNHAS Y TEBUIRENG JOMBANG, 2019)
- Efendy, Imran, *Shalat Dalam Perspektif Fikih Dan Tasawuf*, 2nd edn (Pekanbaru: CV. Gema Syukran Press, 2008)
- Fuadi, 'Peran Akal Menurut Pandangan Al-Ghazali', *Jurnal Substantia*, 15 (2013), 9
- Haditono, F. J. Monks dan A. M. P. Knoers Siti Rahayu, *Psikologi Perkembangan* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press)

Hafsah, *Fiqh* (Bandung: Cita Pustaka Media Perintis, 2011)

Harahap, Efridawati, 'Pola Asuh Orang Tua Dalam Perkembangan Jiwa Keagamaan Anak Usia Dini Perspektif Islam', *Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 3 (2023), 2

Hartono, Sunarto dan Ny. B. Agung, *Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008)

Ibn 'Isya Ibn Suroh At-Tarmidzi, Abi 'Isya Muhammad, 'Jami'u At-Tirmidzi' (Baitul Afkari Ad-dauliyah), p. 100

Jahja, Yudrik, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: : Kencana Prenada Media Group, 2011)

Kurniawan, Eko, 'Pengaruh Adiksi Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Siswa Di SMA 1 Siak' (UIN Suska Riau, 2019)

Lampung, Universitas Islam An Nur, 'Pengertian Dan Ciri-Ciri Remaja', 2023 <<https://an-nur.ac.id/pengertian-dan-ciri-ciri-remaja/>> [accessed 5 April 2024]

Mahmud, Kadir, 'Pengaruh Game Online Terhadap Kesehatan Mental Mahasiswa IAIN Padangsidempuan Di Lingkungan 1 Kelurahan Sihitang' (IAIN Padangsidempuan, 2020)

Mais, Fraldy Robert, 'Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja', *Jurnal Keperawatan*, 8 (2020), 19

Nur Hidayati dan, Mawardi, *Ilmu Alamiah Dasar, Ilmu Sosial Dasar, Ilmu Budaya Dasar Untuk UIN, STAIN, PTAIS* (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2018)

Nur Sukma Putri Hasibuan, Dkk, 'Studi Kasus Dampak Game Online Terhadap Perilaku Agresif Anak Di Kab. Padanglawas Sumatera Utara', *Jurnal Buhuts Al-Athfal: Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 2 (2022)

‘Pengertian Game Online Sejarah Hingga Jenisnya’, 2020
 <<https://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hinggajenisnya/>>

Rangkuti, Ahmad Nizar, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Cita Pustaka Media, 2016)

———, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Dan Penelitian Pengembangan* (Bandung: Citapustaka Media, 2016)

———, *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan* (Medan: Perdana Publishing, 2015)

Rasyid, Sulaiman, *Fiqh Islam* (Bandung: CV. Sinar Baru Algensindo, 2017)

RI, Departemen Agama, *Al-Qur’an Tajwid Dan Terjemah* (Bandung: CV. Penerbit Diponegoro, 2010)

Romdhan, Agus, ‘Pemahaman Ibu-Ibu Tentang Thaharah’, *Jurnal Kodifikasia*, 8 (2014), 8

Saebani, Abdul Hamid dan Beni Ahmad, *Fiqh Ibadah* (Bandung: Pustaka Seni, 2015)

Sahir, Syafrida Hafni, *Metode Penelitian* (KBM Indonesia: KBM Indonesia, 2022)

Salim, Agung, ‘Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Alauddin Makassar’ (UIN Alauddin Makassar, 2016)

Sarwat, Ahmad, *Waktu Shalat* (Jakarta Selatan: Rumah Fiqih Publishing, 2018)

Sarwono, Sarlito W., *Psikologi Remaja* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012)

Sinaga, Ali Imran, *Fikih Bagian Pertama*, 1st edn (Medan: Citapustaka Media, 2011)

———, *Fiqh Bagian...*

Siregar, Dame, 'Analisis Hadis-Hadis Tentang Fadilah Shalat Berjamaah', *Jurnal Penelitian Kajian Pendidikan*, 2 (2016), 15

Surbakti, Krista, *Pengaruh Game...*

———, 'Pengaruh Game Online Terhadap Remaja', *Jurnal Curere*, 1 (2017), 31

Tashia, 'Evolusi Dan Klarifikasi Permainan Elektronik Di Indonesia'
<<https://artika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klarifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/>>

Umami, Ida, 'Psikologi Remaja' (Yogyakarta: IDEA Press Yogyakarta, 2019), p. 2

Widhiya, Andri Arif dan Andy, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan* (Jawa Timur: CV. AE Medika Grafika, 2018)

Yuda, Prasetyo, 'Pengaruh Pengguna Game Mobile Legend Terhadap Perilaku Siswa SMA Negeri Kendari', *Jurnal Penelitian Kajian Komunikasi Dan Informasi*, 5 (2020), 3

LAMPIRAN 1

A. ANGKET I (*Game Online*)

Identitas Responden

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin :

Petunjuk Pengisian:

Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang disediakan, pilih salah satu jawaban yang paling cocok dengan keadaan/perasaan saudara dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan: SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju)

NO.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya adalah seorang pemain <i>game online</i> .				
2	Saya memikirkan kapan bermain <i>game online</i> saat saya sedang <i>offline</i> .				
3	Orang tua dan saudara saya tahu bahwa saya sedang bermain <i>game online</i> .				
4	Saya merasa gelisah atau marah ketika tidak dapat bermain <i>game online</i> karena suatu hal.				
5	Saya pernah mencoba untuk tidak bermain <i>game online</i> lagi tetapi belum berhasil.				

6	Saya merasakan ketenangan, kenyamanan, kesenangan seakan-akan masalah hilang seketika Ketika bermain <i>game online</i> .				
7	Ketika saya bermain <i>game online</i> , hubungan saya dengan teman yang tidak bermain <i>game online</i> , berjalan baik-baik saja.				
8	Saya merasa hubungan saya dengan teman yang bukan pemain <i>game online</i> tidak renggang.				
9	Karena bermain <i>game online</i> , saya merasa bahwa pekerjaan, Pendidikan ataupun prestasi saya terancam.				
10	Saya sering <i>log in</i> kembali ke dalam <i>game online</i> sesaat setelah saya melakukan <i>log out</i> .				
11	Ketika melihat teman bermain <i>game online</i> , saya merasa ingin secepatnya bermain <i>game online</i> juga.				
12	Saya tidak mempunyai jadwal atau durasi tetap dalam bermain <i>game online</i> .				
13	Saya marah/kesal ketika saya tidak bermain <i>game online</i> .				

14	Saya merasa mampu menjaga Kesehatan tubuh walaupun seharian bermain <i>game online</i> .				
15	Saya merasa sering melewatkan kegiatan lain Ketika bermain <i>game online</i> .				

LAMPIRAN 2

B. ANGGKET II (Pelaksanaan Ibadah Shalat)

Identitas Responden

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin :

Petunjuk Pengisian:

Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang disediakan, pilih salah satu jawaban yang paling cocok dengan keadaan/perasaan saudara dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan: SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju)

NO	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya paham tentang kapan datangnya waktu shalat.				
2	Saya jarang mengerjakan shalat fardhu.				
3	Saya melaksanakan shalat fardhu atas keinginan dan kesadaran sendiri.				
4	Saya melaksanakan shalat fardhu secara berjamaah.				
5	Saya mengerjakan shalat fardhu di pertengahan atau di akhir waktu.				
6	Saya terus bermain <i>game online</i> Ketika mendengar suara adzan.				
7	Setelah melaksanakan shalat fardhu, saya langsung membuka dan melanjutkan <i>game online</i> .				

8	Saya tidak melakukan <i>tuma'ninah</i> di setiap shalat saya.				
9	Saya sering lalai dalam melaksanakan shalat dan lebih memilih untuk bermain <i>game online</i> .				
10	Saya sering bermain <i>game online</i> pada sore hari.				
11	Ketika pulang sekolah, saya akan menuju warnet atau membuka <i>gadget</i> untuk bermain <i>game online</i> .				
12	Setelah tiba di warnet atau memainkan <i>gadget</i> , saya bermain <i>game online</i> dengan durasi waktu 2-3 jam.				
13	Saya jarang melaksanakan shalat karena asyik bermain <i>game online</i> .				
14	Saya bermain <i>game online</i> 2-5 di malam hari untuk mengisi waktu luang.				
15	Saya sering meninggalkan shalat shubuh karena sering begadang di malam hari ketika bermain <i>game online</i> .				

LAMPIRAN 3

Hasil Uji Coba Validitas Angket Bermain *Game Online*

K O D E	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	4	4	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2
2	4	4	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3
3	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2
4	3	4	3	2	2	3	1	4	4	3	2	3	1	1	4
5	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3
6	4	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3
7	4	4	3	2	2	3	3	1	2	3	2	1	1	1	3
8	4	2	3	2	4	3	2	3	4	3	4	2	2	4	4
9	3	4	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3
10	3	1	3	1	2	3	3	4	1	2	2	3	1	1	2
11	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
12	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
13	3	1	3	1	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	1
14	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
15	4	2	4	2	4	4	3	1	4	2	4	3	3	2	3
16	4	3	3	2	2	3	3	3	4	3	2	3	1	2	1
17	3	2	3	1	2	2	3	2	1	2	2	3	1	2	2
18	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3
19	4	4	4	2	4	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2
20	4	4	2	1	1	2	4	4	3	2	2	3	1	3	1
21	4	4	4	3	1	2	4	4	4	3	3	4	2	2	4
22	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
23	3	1	2	1	2	4	3	2	2	2	2	2	2	3	3
24	3	2	3	1	1	2	3	3	1	3	3	3	2	3	3
25	3	3	4	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2
26	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	4	3	4

LAMPIRAN 5

Hasil Uji Reliabilitas Angket Bermain *Game Online*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.888	15

LAMPIRAN 6

Hasil Uji Reliabilitas Angket Pelaksanaan Ibadah Shalat

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.866	16

LAMPIRAN 7

Hasil Angket Bermain *Game Online*

Responden	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	JUMLAH
1	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	2	4	3	2	4	50
2	3	2	2	4	3	4	4	3	4	4	2	4	4	2	1	46
3	4	3	3	3	3	4	3	1	1	2	4	2	4	1	4	42
4	2	3	2	3	3	4	3	4	2	4	4	3	2	2	3	44
5	4	3	3	2	2	3	4	4	3	4	4	2	2	3	3	46
6	4	4	3	2	2	3	4	4	3	3	2	4	4	1	3	46
7	4	4	3	2	4	2	1	2	1	3	4	3	3	4	4	44
8	3	4	3	3	4	3	1	2	4	4	3	3	4	3	4	48
9	4	4	2	4	4	4	3	3	2	2	1	4	4	3	2	46
10	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	56
11	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	54
12	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	4	3	3	2	3	42
13	3	3	4	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	4	43
14	4	3	4	4	4	4	4	1	1	3	4	1	1	4	3	45
15	4	3	4	4	4	4	3	4	1	3	3	3	2	2	3	47
16	3	4	3	4	3	4	2	4	2	4	3	4	4	3	4	51
17	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	57
18	3	1	4	3	4	4	3	2	2	3	2	2	2	2	3	40
19	4	4	4	3	3	4	4	3	2	2	2	4	4	2	2	47
20	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	2	4	4	2	3	49
21	4	4	4	2	2	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	46
22	4	3	4	3	3	2	3	4	3	3	2	3	4	1	3	45
23	4	4	4	3	2	4	3	2	3	3	4	3	2	4	3	48
24	4	4	2	2	3	4	3	3	3	2	3	3	4	3	4	47
25	3	4	3	4	3	3	3	2	3	2	2	2	4	2	3	43
26	4	3	4	4	2	3	3	2	2	4	3	3	3	3	2	45
27	3	4	2	4	4	2	4	1	2	2	3	2	4	3	3	43
28	3	4	4	4	4	3	4	3	1	3	3	1	3	2	4	46
29	2	4	4	3	4	1	4	4	4	4	1	4	4	4	1	48
30	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	54
31	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	4	4	3	4	45
32	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	2	2	53
33	2	2	4	4	3	4	3	3	3	3	2	3	4	3	2	45
34	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	56
35	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	53
36	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	2	48
37	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	57
38	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	2	3	3	2	3	49
39	1	1	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	53
40	4	3	4	3	1	4	4	1	2	1	4	2	1	3	4	41
41	4	3	3	4	1	4	4	2	3	2	4	2	3	2	3	44
42	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	43

LAMPIRAN 8

Perhitungan Distribusi Frekuensi Angket Bermain *Game Online*

Langkah 1: Membuat Daftar Nilai

38	39	39	40	40	41	42	42	42	42	43	43	43
43	43	43	44	44	44	44	44	45	45	45	45	45
45	45	46	46	46	46	46	46	46	47	47	47	47
48	48	48	48	48	49	49	50	50	50	51	53	53
53	54	54	54	56	56	57	57					

Langkah 2 : Membuat Tabel Distribusi Frekuensi

1. Rentangan (R) = Skor tertinggi-skor terendah

$$= 57-38$$

$$= 19$$

2. Banyak Kelas (K) = $1+3,3 \log (n)$

$$= 1+3,3 \log (60)$$

$$= 1+3,3 (1,77)$$

$$= 6,8$$

$$= 7$$

3. Panjang Kelas (i) = $p \frac{\text{rentangan}}{\text{banyak kelas}}$

$$= \frac{19}{7}$$

$$= 2,7$$

$$= 3$$

Tabel Frekuensi Bermain Game Online

Interval	Frekuensi	X	Fx
38-40	5	39	195
41-43	11	42	462
44-46	19	45	855
47-49	11	48	528
50-52	4	51	204
53-55	6	54	324
56-58	4	57	228
I= 3	N=60		$\sum fx= 2796$

$$\begin{aligned} 4. \text{ Mean} &= \frac{\sum fx}{n} \\ &= \frac{2796}{60} \\ &= 46,6 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 5. \text{ Median} &= b + p \left(\frac{\frac{1}{2}n - f}{fi} \right) \\ &= 44 + 3 \left(\frac{30 - 16}{19} \right) \\ &= 44 + 3 (0,7) \\ &= 44 + 2,1 \\ &= 46,1 \end{aligned}$$

$$6. \text{ Modus} = 45$$

$$7. \text{ Standar deviasi} = 4,659$$

LAMPIRAN 9

Hasil Angket Pelaksanaan Ibadah Shalat

Respon Den	Y 1	Y 2	Y 3	Y 4	Y 5	Y 6	Y 7	Y 8	Y 9	Y1 0	Y1 1	Y1 2	Y1 3	Y1 4	Y1 5	JUMLAH
1	2	2	3	2	1	2	2	2	1	3	2	2	1	2	2	29
2	4	1	4	1	2	2	1	3	2	2	2	1	2	1	3	31
3	4	2	3	2	1	1	2	1	3	2	1	2	2	1	2	29
4	3	1	4	2	2	1	1	2	4	1	2	2	2	3	2	32
5	2	1	4	1	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	34
6	2	1	1	3	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	20
7	3	1	2	3	1	1	2	2	3	2	2	1	3	1	2	29
8	4	1	2	1	2	3	1	3	2	1	1	2	2	1	2	28
9	3	2	4	1	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	34
10	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
11	2	1	1	4	2	2	2	1	3	2	2	1	2	2	2	29
12	2	2	1	2	1	2	1	2	3	2	2	1	2	1	2	26
13	3	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	23
14	4	1	2	3	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	26
15	3	1	4	3	1	1	2	1	4	2	1	2	2	1	2	30
16	1	1	1	3	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	2	22
17	3	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	21
18	3	1	2	3	3	2	2	3	2	3	1	2	3	1	2	33
19	1	1	2	1	3	1	3	3	3	2	2	2	1	1	1	27
20	4	1	4	1	2	2	2	1	4	1	2	3	2	1	2	32
21	3	2	2	3	1	1	3	1	1	2	2	2	2	1	2	28
22	4	3	4	4	3	1	1	3	4	1	1	1	1	1	1	33
23	3	3	2	3	2	1	2	1	3	2	2	1	2	1	1	29

24	3	1	2	3	2	2	4	2	2	2	2	3	2	2	2	34
25	3	2	3	3	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	28
26	3	2	1	3	1	2	2	3	1	2	1	2	2	1	3	29
27	4	2	3	2	3	1	3	2	2	2	3	2	2	3	2	36
28	4	2	2	1	2	1	1	3	2	3	2	2	1	2	3	31
29	3	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	23
30	3	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	21
31	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	22
32	4	1	2	2	1	3	4	2	1	1	2	1	1	1	2	28
33	4	2	3	3	4	2	1	2	4	2	2	3	2	2	2	38
34	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	20
35	2	1	3	1	2	1	1	3	2	1	1	1	2	1	2	24
36	2	1	1	3	2	1	1	2	1	2	2	3	1	1	2	25
37	3	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	22
38	4	1	2	1	2	3	1	3	2	1	1	2	2	1	2	28
39	3	1	3	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	24
40	1	2	2	2	3	2	1	3	2	2	2	1	3	1	4	31
41	2	1	1	4	2	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	26
42	2	2	2	3	2	3	3	3	4	2	2	1	3	2	3	37
43	3	2	2	1	1	3	2	2	2	2	1	2	1	2	2	28
44	3	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	22
45	3	2	4	3	1	1	2	1	4	2	1	2	2	1	2	31
46	3	1	2	3	2	1	3	2	2	3	3	3	1	1	2	32
47	3	1	2	1	1	1	2	1	3	2	3	2	2	1	1	26
48	3	1	2	3	3	2	2	3	2	3	1	2	3	1	2	33
49	1	1	2	1	3	2	3	3	3	2	2	2	1	1	1	28
50	4	1	4	1	2	1	2	1	4	1	2	3	2	1	2	31
51	3	2	2	3	1	2	3	1	1	2	2	2	2	1	2	29
52	4	2	3	3	3	1	1	3	4	1	1	1	1	1	1	30
53	3	3	2	3	1	4	2	1	4	3	3	2	2	1	1	35

LAMPIRAN 10

Perhitungan Distribusi Frekuensi Angket Pelaksanaan Ibadah Shalat

Langkah 1: Membuat Daftar Nilai

17 20 20 21 21 22 22 22 22 23 23 24 24
25 26 26 26 26 26 27 27 28 28 28 28 28
28 28 29 29 29 29 29 29 29 30 30 30 31
31 31 31 31 31 31 32 32 32 32 33 33 33
33 34 34 34 35 36 37 38

Langkah 2 : Membuat Tabel Distribusi Frekuensi

1. Rentangan (R) = Skor tertinggi-skor terendah

$$= 38-17$$

$$= 21$$

2. Banyak Kelas (K) = $1+3,3 \log (n)$

$$= 1+3,3 \log (60)$$

$$= 1+3,3 (1,77)$$

$$= 6,8$$

$$= 7$$

3. Panjang Kelas (i) = $p \frac{\text{rentangan}}{\text{banyak kelas}}$

$$= \frac{21}{7}$$

$$= 3$$

Tabel Frekuensi Pelaksanaan Ibadah Shalat

Interval	Frekuensi	X	F _x
17-19	1	18	18

20-22	8	21	168
23-25	5	24	120
26-28	14	27	378
29-31	17	30	510
32-34	11	33	363
35-37	3	36	108
38	1	38	38
I= 3	N= 60		$\Sigma fx= 1703$

$$\begin{aligned}
 4. \text{ Mean} &= \frac{\Sigma fx}{n} \\
 &= \frac{1703}{60} \\
 &= 28,40
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 5. \text{ Median} &= b + p \left(\frac{\frac{1}{2}n - f}{fi} \right) \\
 &= 29 + 3 \left(\frac{30 - 28}{17} \right) \\
 &= 29 + 3 (0,1) \\
 &= 29 + 0,3 \\
 &= 29,3 \\
 &= 29
 \end{aligned}$$

$$6. \text{ Modus} = 28$$

$$7. \text{ Standar deviasi} = 4,5$$

LAMPIRAN 11

Jumlah Hasil Perhitungan Instrumen Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat

Responden	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	50	29	2500	841	1450
2	46	31	2116	961	1426
3	42	29	1764	841	1218
4	44	32	1936	1024	1408
5	46	34	2116	1156	1564
6	46	20	2116	400	920
7	44	29	1936	841	1276
8	48	28	2304	784	1344
9	46	34	2116	1156	1564
10	56	17	3136	289	952
11	54	29	2916	841	1566
12	42	26	1764	676	1092
13	43	23	1849	529	989
14	45	26	2025	676	1170
15	47	30	2209	900	1410
16	51	22	2601	484	1122
17	57	21	3249	441	1197
18	40	33	1600	1089	1320
19	47	27	2209	729	1269
20	49	32	2401	1024	1568
21	46	28	2116	784	1288
22	45	33	2025	1089	1485
23	48	29	2304	841	1392

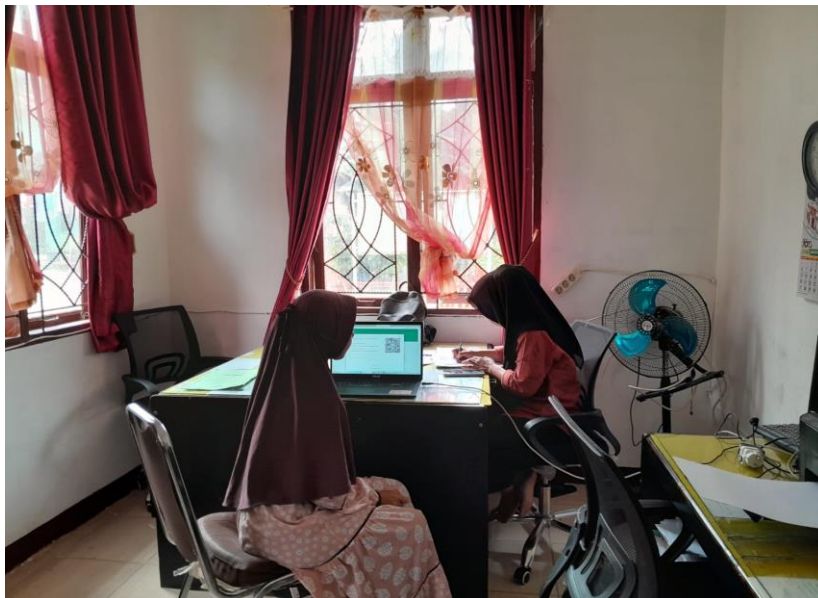
24	47	34	2209	1156	1598
25	43	28	1849	784	1204
26	45	29	2025	841	1305
27	43	36	1849	1296	1548
28	46	31	2116	961	1426
29	48	23	2304	529	1104
30	54	21	2916	441	1134
31	45	22	2025	484	990
32	53	28	2809	784	1484
33	45	38	2025	1444	1710
34	56	20	3136	400	1120
35	53	24	2809	576	1272
36	48	25	2304	625	1200
37	57	22	3249	484	1254
38	49	28	2401	784	1372
39	53	24	2809	576	1272
40	41	31	1681	961	1271
41	44	26	1936	676	1144
42	43	37	1849	1369	1591
43	38	28	1444	784	1064
44	44	22	1936	484	968
45	54	31	2916	961	1674
46	45	32	2025	1024	1440
47	46	26	2116	676	1196
48	48	33	2304	1089	1584
49	43	28	1849	784	1204
50	39	31	1521	961	1209

51	42	29	1764	841	1218
52	39	30	1521	900	1170
53	40	35	1600	1225	1400
54	42	32	1764	1024	1344
55	50	27	2500	729	1350
56	45	26	2025	676	1170
57	47	33	2209	1089	1551
58	50	31	2500	961	1550
59	43	30	1849	900	1290
60	44	31	1936	961	1364
Jumlah	2794	1704	780646	290366	476096

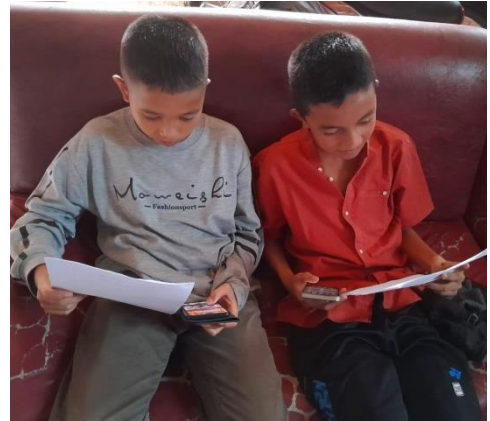
LAMPIRAN 12
HASIL DOKUMENTASI



Konfirmasi surat izin penelitian ke kantor lurah Simatorkis Sisoma dengan para perangkat lurah untuk meminta izin melakukan penelitian di kelurahan Simatorkis Sisoma.



Konsultasi dengan operator kelurahan mengenai jumlah remaja muslim/ahusia 12-20 yang ada di Kelurahan Simatorkis Sisoma yang masih berstatus pelajar di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Dan sekolah Menengah Atas (SMA).



Pengisian angket dengan remaja muslim/ah yang masih berstatus pelajar di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP)



Pengisian angket dengan remaja muslim yang berstatus pelajar di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA)



Pengisian angket dengan remaja muslim yang berstatus pelajar di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA)



Gambaran aktivitas bermain *game online* remaja di kelurahan Simatorkis Sisoma



Konfirmasi terakhir kepada Lurah Simatorkis mengenai penelitian dan penandatanganan surat balasan riset dari Kelurahan oleh Lurah Simatorkis Sisoma

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Pribadi

Nama : Melda Sri Yanti Harahap
NIM : 1920100264
Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 23 September 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Simatorkis Sisoma, Kecamatan Angkola
Barat, Kabupaten Tapanuli Selatan
Agama : Islam

B. Nama Orangtua

Nama Ayah : Ulong Iskandar Harahap
Nama Ibu : Sri Kartini Rambe

C. Riwayat Pendidikan

Tahun 2007-2013 : SD Negeri 100010 Simatorkis Sisoma
Tahun 2013-2016 : SMP Negeri 1 Angkola Barat
Tahun 2016-2019 : SMA Negeri 1 Angkola Barat



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telephone (0634) 22080 Faximili (0634) 24022
Website: uinsyahada.ac.id

Nomor: B 2756 /Un.28/E.1/PP. 00.9/4/2023

21 Juni 2023

Lamp : -

Perihal : Pengesahan Judul dan Penunjukan
Pembimbing Skripsi

Yth:

1. Dr. H. Akhiril Panc, S.Ag., M.Pd
2. Ade Suhendra, S.Pd.I., M.Pd.I

(Pembimbing I)

(Pembimbing II)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Tbu Dosen bahwa berdasarkan usulan Dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa di bawah ini sebagai berikut:

Nama : Melda Sri Yanti Harahap
NIM : 1920100264
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Remaja Di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan

berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Nomor 279 Tahun 2022 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Tadris/Pendidikan Matematika, Tadris/Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Arab, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan ini kami menunjuk Bapak/Tbu Dosen sebagaimana nama tersebut di atas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II penelitian skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.

Mengetahui

Wakil Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A.
NIP. 19801224 200604 2 001

Ketua Program Studi PAI

Dr. Abdusima Nasution, M.A.
NIP 19740921 200501 1 002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDAFY PADANGSIDAMPUAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : B - 2920 /Un.28/E.1/TL.00/05/2023

27 Juni 2023

Lampiran :
Hal : Izin Penelitian
Penyelesaian Skripsi.

Yth. Kepala Lurah Simatorkis Sisoma ,

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa .

Nama : Melda Sri Yenti Harahap
Nim : 1920100264
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Simatorkis Sisoma

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syahrialat Padangsidampuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Pelaksanaan Shalat Remaja Di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan"

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian dengan judul di atas.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik



Melda Sri Yenti Harahap, S.Psi., MA
NIP. 1996042242006042000



PEMERINTAH KABUPATEN TAPANULI SELATAN
KECAMATAN ANGKOLA BARAT
KELURAHAN SIMATORKIS SISOMA

Kode Pos : 22735

Simatorkis Sisoma, 1 September 2023

Nomor : 140/261 / IX / 2023
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian Penyelesaian Skripsi**

Kepada Yth
Ka. Prodi Pendidikan Agama Islam
Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan
Di Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh
Dengan Hormat,
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

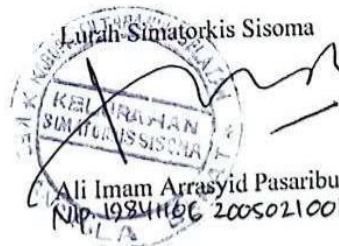
Nama : Ali Imam Arrasyid Pasaribu, S.ST., M.I.KOM
Jabatan : Lurah Kelurahan Simatorkis Sisoma

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Melda Sri Yanti Harahap
NIM : 1920100264
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Diberikan izin untuk melakukan penelitian penyelesaian skripsi di Kelurahan Simatorkis Sisoma untuk penulisan skripsi dengan judul "**Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Remaja Di Kelurahan Simatorkis Sisoma Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan**" Pada tanggal 28 Juni s/d selesai.

Demikian surat izin penelitian penyelesaian skripsi ini disampaikan untuk dapat dipergunakan dengan sebaiknya.



Ali Imam Arrasyid Pasaribu, S.ST., M.I.KOM
NIP. 19841106 2005021001