

## Pengaruh Game Online Terhadap Siswa SDN 1 Bojongsari Dalam Menjalankan Ibadah Salat Wajib

**Wawan Herdiawan**

Sekolah Dasar Negeri 1 Bojongsari  
wawanherdiawan16@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui intensitas siswa di Sekolah Dasar Negeri 1 Bojongsari, khususnya pada siswa angkatan 2019 dan 2020 dalam bermain game online, dan pengaruhnya terhadap ketaatan beribadah mereka. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan sample sebanyak 32 siswa. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner dan di analisis dengan menggunakan analisis korelasi product moment. Hasil penelitian menunjukkan mayoritas mahasiswa intens bermain game online, namun demikian intensitas mereka bermain game online tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap ketaatan beribadah mereka. Hasil analisis dengan product moment menunjukkan  $0,206 < 0,279$  di mana r hitung lebih rendah dari r tabel.

**Kata Kunci:** Game Online, Ibadah, Salat Wajib

### Pendahuluan

Saat ini perkembangan teknologi mengalami kemajuan dengan sangat pesat. Hal ini karna dalam setiap sendi kehidupan, manusia memerlukan teknologi yang simpel dan mudah digunakan. Kemajuan teknologi saat ini, telah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia setiap hari. Salah satu perkembangan teknologi yang diperlukan manusia saat ini adalah teknologi informasi dan komunikasi. Pada bidang teknologi informasi dan komunikasi yang mengalami perkembangan pesat adalah internet. Dengan adanya internet, komunikasi menjadi semakin intim dan serasa begitu dekat dan seolah tanpa sekat.

Internet merupakan kependekan dari Interconnection Networking. Internet adalah suatu jaringan komunikasi universal yang dapat menghubungkan miliaran jaringan dengan komputer secara teruji, karena jaringan ini menggunakan sistem standar global transmission control protocol/internet protocol (TCP/IP). Setiap komputer yang terhubung dengan jaringan ini, maka akan memiliki identitas unik yang disebut dengan Alamat IP atau Internet Protocol Address. Alamat IP ini berbentuk kombinasi angka untuk menunjukkan komputer tersebut terhubung dalam suatu jaringan internet yang tersedia (<https://www.it-jurnal.com/pengertianinternet/>).

Perkembangan internet telah menghasilkan beberapa bentuk aplikasi online seperti Game online. Aplikasi ini merupakan jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan yang ada di komputer ([http://id.wikipedia.org/wiki/Permainan\\_daring](http://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring)), Namun seiring berjalannya waktu, game online kini tidak hanya tersedia di komputer atau laptop saja akan tetapi juga tersedia di smartphone, mengakibatkan pemakainya menjadi lebih lama menghabiskan waktunya untuk bermain game online. Berbagai ragam game online dalam smartphone banyak ditawarkan oleh para pengembang, antarlain adalah Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG), Massively Multiplayer Online Real Time Strategy (MMORTS), Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS), dan Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) (Ramadhani, 2013:142-143).

Dari berbagai ragam game online tersebut, genre MOBA merupakan genre yang paling banyak disukai oleh masyarakat saat ini, utamanya oleh generasi remaja. Game genre MOBA yang paling banyak digemari saat ini adalah game Mobile Legends di Indonesia sudah didonlod sebanyak 35 juta kali dengan mencapai 8 juta pemain/hari, dan Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) yang sudah terdonlod lebih dari 100 juta kali (<https://kumparan.com/kumparantech/di-indonesia-mobile-legends-dimainkan8-juta-pengguna-aktif/full>.) Game online saat ini telah menjadi bagian kehidupan muda mudi terutama kalangan pelajar dan mahasiswa. Sebagian dari mereka sudah sampai pada tarap apa yang oleh Kimberly Young disebut sebagai obsessive computer game playing yakni obsesif dalam bermain permainan computer (Young, 2000: 477).

Kegandrungan seperti ini menyebabkan mereka ketergantungan kepada game online. Bermain game online berdampak bagi pecandunya. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa game online mobile legends memberikan pengaruh buruk terhadap pemainnya seperti acuh terhadap lingkungan sosialnya, pemborosan waktu dan materi, akan tetapi di sisi lain memberikan wawasan teknologi, memperluas jaringan interaksi dengan dunia luar (Rani, et.al, 2018:6; Putri et.al, 2021: 1).

Ketergantungan game online berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi interpersonal. Semakin parah kecanduan game online, semakin rendah komunikasi interpersonal yang dihasilkan (Yusuf, et.al., 2019: 71). Kecanduan game online mengakibatkan terganggunya aspek kesehatan, psikologis, akademik, social, dan ekonomi (Novrialdy, 2019: 148). Game online memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar. Semakin sering bermain game online, semakin rendah motivasi belajar (Ondang, et.al., 2020: 1; Nisrinafatin, 2020: 115).

Kecanduan game online memiliki hubungan dengan penyesuaian social remaja. Semakin parah kecanduan game online, semakin rendah kemampuan melakukan penyesuaian social (Utami, et.al. 2020: 17).

Meskipun game online dapat memberikan dampak positif bagi pelakunya, namun dari beberapa pemapara di atas jika hal itu dilakukan secara berlebihan maka dampak buruknya justru yang lebih dominan termasuk dalam hal ini adalah intensitas dalam menjalankan ibadah kepada Tuhan. Darwis et.al. (2020: 232) dalam penelitiannya menyatakan bahwa di antara faktor yang menyebabkan kecanduan game online dimulai dari menjauh dari Tuhan, kurangnya kesibukan, bosan di rumah, dan rasa penasaran ingin mencoba. Orang yang sudah ketergantungan game online lebih condong lupa akan waktu sehingga mengabaikan tugas dan kewajibannya termasuk lupa untuk beribadah kepada Tuhan-Nya. Hampir semua orang yang bermain game online lupa makan, belajar, dan bahkan lupa beribadah kepada Tuhan karena keasyikan bermain. Beribadah kepada Tuhan adalah kewajiban setiap orang beragama. Dalam ajaran agama Islam, "beribadah kepada Allah adalah tujuan diciptakannya manusia" (Q.S. Al-Dzariyat 56: .....). Oleh karna itu, ibadah dalam Islam merupakan tugas dan tanggung manusia yang harus dilakukan untuk mendapatkan kemaslahatan dan kebaikan dalam hidupnya (Sudarsono, 2018: 54). Ibadah dilakukan sebagai bentuk ketaatan kepada Allah untuk membersihkan diri dan mendapatkan ridla Nya (Zulkifli, 2017: 1). Setiap orang Islam harus selalu menjalankan kewajibannya dengan baik dan tidak meninggalkannya kecuali karena uzur yang membolehkannya. Bermain game online seharusnya tidak menjadikan seorang hamba melupakan ibadah terhadap Tuhanya (Allah Swt).

Di kalangan peserta didik Sekolah Dasar Negeri 1 Bojongsari, bermain game online menjadi hal yang banyak dilakukan oleh mayoritas siswa. Berdasarkan observasi yang peneliti

lakukan, banyak dari mereka yang bermain game online hingga mengakhirkan waktu pelaksanaan sholat wajib, terutama saat waktu sholat Dzuhur, Ashar dan Maghrib'. Game online yang sering mereka mainkan adalah genre MOBA karena, permainan tersebut dapat dimainkan secara bersamaan. Sebagai pelajar muslim sudah sepantasnya mereka memiliki ketaatan beribadah yang baik kepada Allah sebab mereka lebih memahami ajaran-ajaran agama dibandingkan dengan yang lain. Aris (2010:76) dalam penelitiannya menemukan adanya pengaruh positif antara pemahaman agama terhadap pengamalan ibadah.

Demikian pula penelitian Sari (2018: 68) menyimpulkan hal yang serupa. Artinya semakin tinggi pemahaman seseorang terhadap agamanya, maka akan semakin baik pengamalan ibadahnya. Dengan semakin maraknya game online di kalangan peserta didik SDN 1 Bojongsari, peneliti tertarik untuk mengetahui apakah ada pengaruh game online terhadap ketaatan beribadah mereka. Atas dasar itu, maka penelitian ini ditujukan untuk mengetahui intensitas peserta didik di Sekolah Dasar Negeri 1 Bojongsari dalam bermain game online, dan pengaruh game online pada kepatuhan ibadah mereka.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian hubungan kausal yakni menguji ada/tidak adanya hubungan sebab dan akibat dari dua variabel. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Bojongsari yang berada di Angkatan 2019 dan 2020. Sedangkan untuk menentukan jumlah sampel yang dibutuhkan, peneliti menggunakan teknik slovin. Peneliti juga menggunakan purposive sampling untuk menentukan jumlah sampel penelitian, dengan menetapkan kriteria-kriteria sebagai berikut: 1) Mahasiswa aktif jurusan Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar Negeri 1 Bojongsari angkatan 2019 dan 2020, 2) Aktif dalam bermain game online.

Dengan menggunakan teknik slovin, maka terpilihlah 22 mahasiswa sebagai sampel. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner yang bersifat tertutup dengan menggunakan pengukuran skala *likert*. Lembar kuesioner yang sudah diuji validitas dan realibilitasnya disebar. Data yang sudah terkumpul dianalisis dengan menggunakan rumus korelasi *pearson product moment* dengan aplikasi SPSS versi 16.

### **Hasil dan Pembahasan**

#### ***Hasil***

Intensitas Bermain Game Online. Berdasarkan pada hasil kuesioner yang telah disebar, dapat diketahui sebanyak 59,6%. siswa bermain game online melebihi jam yang sudah ditentukan. Game online yang paling banyak dimainkan adalah pada jenis MOBA yakni Mobile Legends, dengan hasil sebesar 40,4%. Game online dimainkan siswa untuk mengurangirasa jenuh dan tidak menyenangkan yang dirasakan oleh siswa, hal ini ditunjukkan dengan hasil persentase 40%.

Pengaruh Game Online terhadap Ketaatan Beribadah. Dari hasil yang diperoleh dari kuesioner diperoleh hasil siswa yang bermain game online, 30% mementingkan kegiatan dan ibadahnya terlebih dahulu, namun 40% siswa yang lain lebih mementingkan untuk bermain game online terlebih dahulu kemudian melaksanakan ibadah, sedangkan sisanya 30% tidak menentu.

Dari analisis SPSS pengaruh game online terhadap kepatuhan dalam menjalankan kewajiban (dalam hal ini shalat) dapat dilihat pada table berikut:

Correlation
Intensitas Bermain Game Online Ketaatan Beribadah
Intensitas Bermain Game Online Pearson Correlation 1-206 Sig. (-tailed). 143 N 52 52
Ketaatan Beribadah Pearson correlation-206 1 Sig. (2-tailed). 143 N 22 22

### ***Pembahasan***

Dari paparan di atas, dapat diketahui bahwa mayoritas mahasiswa jurusan pendidikan agama Islam fakultas agama Islam UMM bermain game online melebihi jam yang sudah ditentukan. Mereka umumnya bermain game MOBA yakni Mobile Legends. Kegiatan ini mereka lakukan untuk mengurangi rasa bosan dan mencari hiburan atau hanya sebagai selingan saja.

Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Dari paparan hasil penelitian di atas, dapat diketahui bahwa meskipun mereka intens bermain game online, namun mereka tidak meninggalkan kewajibannya menjalankan ibadah kepada Allah, meskipun mayoritas mereka masih mendahulukan bermain game online dari pada menjalankan shalat. Dari uji korelasi *pearson product moment* didapatkan hasil  $-0,206 < 0,279$  ( $r_{hitung} < r_{tabel}$ ).

Dengan hasil *r*hitung yang negatif tersebut, dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang berarti antara intensitas bermain game online terhadap ketaatan beribadah siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Bojongsari. Hal ini menguatkan hasil penelitian Wijaya (2017) yang menunjukkan sebab akibat negative antara intensitas bermain game online terhadap ketaatan beribadah. Namun demikian, melihat hasil kuesioner di atas bahwa ada kecenderungan bermain game online mengurangi kualitas ketaatan beragama.

Hal ini ditunjukkan bahwa mayoritas siswa lebih mengutamakan melanjutkan memainkan game online terlebih dahulu dan mengakhirkan ibadahnya. Dari sini juga dapat difahami bahwa pemahaman seseorang terhadap ajaran agamanya memberikan pengaruh terhadap ketaatan beragama. Siswa yang memiliki pemahaman agama Islam yang baik cenderung tetap menjalankan ibadah meskipun memiliki intensitas yang tinggi dalam bermain game online.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Aris (2010) dan Sari (2018) yang menunjukkan bahwa pemahaman agama memiliki hubungan timbal balik dengan ketaatan beribadah. Correlations Intensitas Bermain Game Online Ketaatan Beribadah Intensitas Bermain Game online Pearson Correlation 1-206 Sig. (2-tailed) .143 N 32 32 Ketaatan Beribadah Pearson Correlation-.206 1 Sig. (2-tailed). 143 N 32 32

### **Kesimpulan dan Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas mahasiswa di Jurusan Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 1 Bojongsari (59,6%) mahasiswa intens bermain game online. Hal itu dilakukan untuk menghilangkan kepenatan dan mengurangi hal-hal yang tidak menyenangkan. Berdasarkan hasil analisis *pearson product moment* tentang pengaruh intensitas bermain game online dengan ketaatan beribadah diperoleh hasil  $-0,206 < 0,279$  ( $r_{hitung} < r_{tabel}$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh yang berarti antara intensitas bermain game online terhadap ketaatan beribadah mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar Negeri 1 Bojongsari. Namun demikian, bermain game online dapat mengurangi kualitas ketaatan beribadah.

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, maka dapat diberikan saran sebagai berikut: Bagi orang tua, sebaiknya memberikan batasan jam bermain game online pada anaknya. Hal ini bertujuan agar pelaksanaan ibadah sholat 5 waktu mereka tidak berantakan dan dapat dilaksanakan tepat waktu. Bagi siswa, perlu menata kembali pembagian waktu bermain game online nya, agar saat waktu pelaksanaan sholat 5 waktu, tidak terbentur dengan waktu bermain.

## **Bibliografi**

- Adams, Ernest. 2010. *Fundamentals of Game Design*. California: New Riders.
- Alim, Muhammad. 2006. *Pendidikan Agama Islam Upaya Pembentukan Pemikiran dan Kepribadian Muslim*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Darwis, M., Amri, K., & Reymond, H. 2020. Dampak Dari Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Usia. *Ristekdik (Jurnal Bimbingan Dan Konseling)*, 5(2), 228–233.
- Efektivitas, R. (2016). Efektivitas Pelaksanaan Ibadah Dalam Upaya Mencapai Kesehatan Mental. *Psikis: Jurnal Psikologi Islami*, 1(1), 105– 115.
- Firdausiyah, Umi Wasilatul, dan Hardivizon Hardivizon. “Ideologi Bencana Dalam Perspektif Al-Qur’an: Analisis Kata Fitnah Pada Surah Al-Anbiya[21]:35 Dengan Teori Ma’na-Cum-Maghza).” *Al-Bayan: Jurnal Studi Ilmu Al- Qur’an dan Tafsir* 6, no. 2 (31 Desember 2021): 83–94. doi:10.15575/al-bayan.v6i2.13839
- Hardivizon, H. “Metode Pembelajaran Rasulullah SAW (Telaah Kualitas Dan Makna Hadis).” *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2017): 101–24. doi:10.29240/bjpi.v2i2.287.
- Hardivizon, H., dan A. Anrial. “Tinjauan Terhadap Upaya STAIN Curup Dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Al-Qur’an Mahasiswa.” *FOKUS Jurnal Kajian Keislaman Dan Kemasyarakatan* 1, no. 1 (2016): 67–86. doi:10.29240/jf.v1i1.65.
- Kustiawan, Andri Arif, Andy Widhiya Bayu Utomo. (2019). *Jangan Suka Game online : Pengaruh Game online Dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. AE Media Grafika Mahfud, D., Mahmudah, & Wihartati, W. (2015). *Kesehatan Mental Mahasiswa Uin Walisongo*. 35(1), 35–51.
- Nisrinafatina. 2020. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 115–122.
- Novrialdy, E. 2019. Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Ondang, G. L., Moku, B. J., & Goni, S. Y. V. I. 2020. Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *Jurnal Holistik*, 13(2), 1–15.
- Ramadhani, Ardi. 2013, Maret). Hubungan Motif Bermain Game Online dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus di Warnet Zerowings, Kandela dan Mutant di Samarinda). *eJournal Ilmu Komunikasi*. Vol. 1, No. 1. 142- 143
- Rizal, M.Abdur. 2018. Hubungan Ketaatan Beribadah (Sholat) dengan Tingkatan Demensia pada Lansia di Kelurahan Benda Kergon Kota Pekalongan. *Pena Medika*. 14–27.
- Sari, R. D. 2018. Pengaruh Pemahaman Agama Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Desa Ngestirahayu Kecamatan Punggur Kabupaten Lampung Tengah. Skripsi. Jurusan PAI-IAIN Metro Lampung
- Sholihin, Muhammad, Hardivizon Hardivizon, Deri Wanto, dan Hasep Saputra. “The Effect of Religiosity on Life Satisfaction: A Meta-Analysis.” *HTS Theological Studies / Theological*

Studies 78, no. 4 (2022): 10. doi:10.4102/hts.v78i4.7172.

- Sudarsono. 2018. Pendidikan Ibadah Perspektif al-Quran dan Hadits. *Cendikia: Jurnal Studi Keislaman*. 4 (1), 54-65
- Surbakti, Krista. 2017, April). Pengaruh Game online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*. Vol. 01, No. 01. 30-35
- Syarafina, Zahra Kautsar;Kholifah, Siti Nur;Heryanto, Bambang; Fadillah, N. 2017. Hubungan Ketaatan Beribadah Dengan Kebahagiaan Lansia. *Jurnal Keperawatan*, 10(1), 11–16. <http://journal.poltekkesdepkessby.ac.id/index.php/KEP/article/view/766>
- Tiyono, Aris. 2010. Pengaruh Pemahaman PAI terhadap Pengamalan Ibadah Siswa (Studi Kasus Di SMP Islam Ngadirejo Temanggung). Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Salatiga.
- Utami, T. W., & Hodikoh, A. 2020. Kecanduan Game Online Berhubungan Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 17–22.
- Young, K. 2009, September. Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, Vol. 37, Issue 5, 355-366
- Young, K., dkk. 2000, Tanpa Bulan. Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millennium. *CyberPsychology & Behavior*, Vol.3, No.5, 475-479
- Yusuf, A., Krisnana, I & Ibrahim, A. 2019. Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Komunikasi Interpersonal Dan Interaksi Sosial Remaja. *Psychiatry Nursing Journal (Jurnal Keperawatan Jiwa)*, 1(2), 71. <https://doi.org/10.20473/pnj.v1i2.13591> <https://www.it-jurnal.com/pengertianinternet/Diakses> pada tanggal 31 Juli 2020 <https://esportsnesia.com/penting/apaitu-moba/>.
- Diakses pada tanggal 13 April 2020 [http://id.wikipedia.org/wiki/Permainan\\_daring](http://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring).
- Diakses pada tanggal 10 Maret 2020 <https://kumparan.com/kumparantech/di-indonesia-mobile-legendsdimainkan-8-juta-penggunaaktif/full>. diakses pada tanggal 5 Oktober 2020