

**PERSPEKTIF SISWA PECANDU *GAME ONLINE*
TERHADAP PENGAMALAN IBADAH SHALAT
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 5 JEMBER**

SKRIPSI

diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Islam
Program Studi Pendidikan Agama Islam



Oleh:

Ferdian Kurnia Robby

NIM : 084 141 352

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
DESEMBER 2020**

**PERSPEKTIF SISWA PECANDU *GAME ONLINE*
TERHADAP PENGAMALAN IBADAH SHALAT
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 5 JEMBER**

SKRIPSI

diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh:

Ferdian Kurnia Robby
NIM : 084 141 352

Disetujui Pembimbing



Dr. H. Mundir, M.Pd.
NIP. 19631103 199903 1 002

**PERSPEKTIF SISWA PECANDU *GAME ONLINE*
TERHADAP PENGAMALAN IBADAH SHALAT
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 5 JEMBER**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Program Studi Pendidikan Agama Islam

Hari :

Tanggal :

Tim Penguji

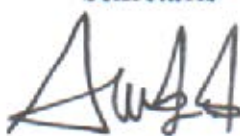
Ketua



(Dr. Mashudi, M.Pd.)

NIP.19720918200501 1 003

Sekretaris



(Siti Aminah, M.Pd.)

NIP.19840521 201503 2 003

Anggota :

1. Hafidz, S.Ag., M.Hum.

()

2. Dr. H. Mundir, M.Pd.

()

Menyetujui,

Dekan, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I.

NIP. 19640511 19990 3 2001

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ

Artinya: “Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaannya pada diri mereka sendiri” (QS. Ar-Ra’d:11).¹

وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَب

Artinya: “..dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap...”
(QS. Al-Insyirah:8)²

IAIN JEMBER

¹ Depag RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Semarang: CV. Asy Syifa', 1992),

² Depag RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Semarang: CV. Asy Syifa', 1992),

ABSTRAK

Ferdian Kurnia Robby: 2020, *Perspektif Siswa Pecandu Game Online terhadap Pengamalan Ibadah Shalat di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Jember*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Pembimbing : Dr. H. Mundir, M.Pd.

Kecanggihan teknologi yang sangat pesat memberikan pengaruh besar pada kehidupan manusia. *Handphone* merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi. *Handphone* terus mengalami pembaharuan menjadi *smartphone*. Seiring dengan adanya *smartphone*, bermunculan jenis-jenis permainan canggih seperti *game online*. *Game online* yang sangat mudah diakses melalui *smartphone* kini menjadi hal yang sangat digemari oleh kalangan remaja dalam hal ini pelajar. *Game online* dapat menjadi hiburan bagi pelajar, melatih konsentrasi, sarana sosialisasi, serta dapat meningkatkan kerjasama antar tim. Namun, di sisi lain *game online* justru dapat membuat pelajar menjadi kecanduan sehingga menyebabkan munculnya gangguan mental, mempengaruhi prestasi belajar, sering menunda pekerjaan, menimbulkan tindakan asosial serta remaja menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam aktivitas sehari-hari salah satunya prioritas menjalankan ibadah wajib yaitu shalat.

Berdasarkan hal tersebut, fokus penelitian dalam penelitian ini yaitu (1) Bagaimana perspektif siswa pecandu *game online* terhadap pengamalan ibadah shalat di SMAN 5 Jember terkait intensitas pelaksanaan ibadah shalat wajib, (2) Bagaimana perspektif siswa pecandu *game online* terhadap pengamalan ibadah shalat di SMAN 5 Jember terkait Ketepatan waktu pelaksanaan ibadah shalat wajib, (3) Bagaimana perspektif siswa pecandu *game online* terhadap pengamalan ibadah shalat di SMAN 5 Jember terkait kekhushyuan pelaksanaan ibadah shalat wajib. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dan menganalisis perspektif siswa pecandu *game online* terhadap pengamalan ibadah shalat di SMAN 5 Jember terkait intensitas, ketepatan waktu dan kekhushyuan pengamalan ibadah shalat wajib.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Lokasi penelitian bertempat di SMAN 5 Jember karena di SMAN 5 Jember merupakan sekolah yang telah terpapar *game online* dan ditemukan temuan bahwa ketika masuk waktu shalat beberapa siswa lebih memilih bermain *game online* daripada menyegerakan melakukan ibadah shalat. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif.

Hasil dari penelitian ini yaitu *pertama*: perspektif siswa pecandu *game online* terhadap intensitas pengamalan shalat wajib yaitu mereka menjadi malas mengerjakan shalat wajib terutama pada saat mereka sedang asyik bermain *game online* bahkan tidak jarang mereka meninggalkan shalat. *Kedua*: ketika masuk waktu shalat, mereka tidak menyegerakan untuk shalat dan sering terlambat dalam melaksanakan shalat terutama saat shalat maghrib dan isya'. *Ketiga* : perspektif siswa pecandu *game online* menjadi tidak khusyu' saat mengerjakan shalat wajib.

KATA PENGANTAR

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM. Selaku Rektor IAIN Jember yang telah menyetujui pembahasan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Hj.Mukni'ah, M.Pd.I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang turut memotvasi penulis selama masa kuliah.
3. Bapak Drs. H.D. Fajar Ahwa, M. Pd.I. selaku ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan ilmu bermanfaat bagi penulis.
4. Bapak Dr. H. Mundir, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi, berkat bimbingan dan arahan beliau kepada penulis akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
5. Bapak Siswo Suryono, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMAN 5 Jember yang telah memberikan izin tempat penelitian .
6. Segenap Bapak dan Ibu Dosen yang telah mendampingi penulis dalam menjalani perkuliahan dari awal hingga akhir sehingga atas jasa-jasa beliau penulis dapat menyelesaikan perkuliahan sesuai dengan harapan.
7. Segenap Bapak dan Ibu Guru penulis yang telah menyalurkan ilmu selama penulis menuntut ilmu.

8. Istri tercinta Aminatul Laila yang telah memberikan waktu, semangat dan motivasi yang tiada henti kepada penulis.
9. Teman, sahabat dan organisasi yang tidak disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan moril kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah.

Jember, 22 Desember 2020

Penulis



DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Fokus penelitian	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.4.1 Manfaat Teoritis	8
1.4.2 Manfaat Praktis	8
1.5 Definisi Istilah	9
1.6 Sistematika Pembahasan	11
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	14
2.1 Penelitian Terdahulu	14
2.2 Kajian Teori	19

a. Pengamalan Ibadah Shalat	19
1) Pengertian Shalat.....	19
2) Syarat-syarat Shalat	20
3) Rukun Shalat.....	20
4) Shalat Fardhu (Wajib)	21
5) Shalat Sunnah	23
6) Intensitas Pelaksanaan Shalat	24
7) Kedisiplinan Waktu dalam Shalat.....	25
8) Kekhusyukan dalam Shalat	27
b. <i>Game online</i>	28
1) Pengertian <i>Game online</i>	28
2) Perkembangan <i>Game online</i> di Indonesia	30
3) Faktor Penyebab Bermain <i>Game online</i>	31
4) Dampak <i>Game online</i>	32
c. Kecanduan <i>Game Online</i>	35
BAB III METODE PENELITIAN	37
3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian	37
3.2 Lokasi Penelitian	38
3.3 Subyek Penelitian	38
3.4 Teknik Pengumpulan Data	39
3.5 Analisis Data	43
3.6 Keabsahan Data	46
3.7 Tahap-tahap Penelitian	48

BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	50
4.1 Gambaran Objek Penelitian	50
a. Sejarah Singkat SMAN 5 Jember	50
b. Visi dan Misi SMAN 5 Jember	51
c. Lokasi SMAN 5 jember	52
d. Struktur Organisasi	52
e. Tenaga Pendidik dan Kependidikan	53
f. Data Siswa	55
g. Sarana dan Prasarana	55
4.2 Penyajian Data dan Analisis	56
4.3 Pembahasan Temuan	64
BAB V PENUTUP	70
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran-saran	70
DAFTAR PUSTAKA	72
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	75
LAMPIRAN	76
A. Matrik Penelitian	76
B. Surat Izin Penelitian	77
C. Surat Keterangan Selesai Penelitian	78
D. Pedoman Wawancara	79
E. Dokumentasi Penelitian	86
F. Biodata Penulis	87

DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Hal.
1.1	Persamaan dan Perbedaan Kajian Terdahulu	12
4.1	Jumlah Guru dan Karyawan SMAN 5 Jember Tahun Pelajaran 2018/2019	38
4.2	Data Siswa SMAN 5 Jember Tahun Pelajaran 2018/2019	40
4.3	Data Singkat Informan	42
4.4	Pengamalan Ibadah Shalat Bagi Siswa Pecandu <i>Game Online</i>	49



DAFTAR GAMBAR

No.	Uraian	Hal.
4.1	Struktur Organisasi SMAN 5 Jember Tahun Pelajaran 2018/2019	38



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi saat ini mengalami pembaharuan yang sangat pesat. Perkembangan teknologi yang pesat tersebut secara tidak langsung dapat memberikan pengaruh yang besar pada kehidupan manusia dari berbagai aspek dan dimensi.¹ Perkembangan teknologi berkembang secara drastis dan terus berevolusi hingga saat ini. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi-inovasi baru dan penemuan mulai dari yang sederhana hingga sangat rumit.

Handphone merupakan salah satu contoh hasil perkembangan teknologi. *Handphone* awalnya hanya sebuah alat komunikasi nirkabel, kemudian berkembang menjadi alat yang sangat canggih. Seiring perkembangannya, *handphone* terus mengalami pembaharuan menjadi *smartphone* saat ini menjadi alat yang sangat dibutuhkan oleh manusia. Kecanggihan *smartphone* tidak hanya sebagai alat komunikasi melainkan juga dapat digunakan sebagai alat untuk megambil foto, merekam video, mendengarkan musik, bermain *game* dan mengakses internet dalam hitungan detik.² Selain itu, dengan adanya *smartphone* bermunculan jenis-jenis permainan yang semakin canggih yang dapat dilakukan secara *offline* dan secara *online*.

¹ Nadia Itoni Siregar, "Pengaruh *Videogame* terhadap Perilaku Agresif Remaja (Kasus Remaja di SMK Wiyata Kharisma, Kecamatan Kemang, Kabupaten Bogor)", (Skripsi, Institut Pertanian Bogor, 2014), 1.

²Vanessa Mayrahma Swastika, "Perkembangan Teknologi di Indonesia", <http://Perkembanganteknologiindonesia.kompasiana.com> (28 April 2018).

Game online merupakan suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* atau sering disebut *online game* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam satu jaringan (baik LAN maupun internet) yang dapat dimainkan oleh 100 orang lebih secara langsung dan dapat saling berinteraksi antara pemain satu dengan yang lain. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* dapat dimainkan di laptop, komputer, dan perangkat lainnya asal *gadget* tersebut terhubung dengan jaringan internet.¹

Bermain adalah salah satu kegiatan yang dibutuhkan oleh manusia, terutama bagi anak-anak. Permainan memberikan dampak positif bagi tumbuh kembang anak, karena dengan bermain anak terlatih untuk mengembangkan kecerdasan intelektual, emosi, serta sosialnya. Salah satu bentuk permainan yang digemari adalah bermain *game*. Seperti yang diungkapkan oleh Dr. Sylvia Rimm, “Bermain *game* juga mengajarkan keterampilan sosial yang sangat berguna. Anak belajar mengenal giliran dan tahu bahwa mereka tak dapat selalu menjadi pemain yang pertama”.² Di dalam belajar pun, anak-anak akan lebih mudah memahami apa yang diajarkan jika pembelajaran yang diberikan menggunakan sebuah permainan.

Permainan menggunakan *game online* dapat memberikan dampak terhadap perilaku remaja. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Mimi yang menyatakan bahwa selain sebagai sarana hiburan, *game online* juga

¹ Nasrizen, “Pengaruh *Game online* terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Lima Waktu Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta”, (Skripsi, Universitas Muhammadiyah, Yogyakarta, 2011), 6-7.

² Sylvia Rimm, *Mendidik dan Menerapkan Disiplin pada Anak Prasekolah*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2003).

dapat berfungsi sebagai sarana sosialisasi. *Game online* mengajarkan sesuatu yang baru karena adanya frekuensi bermain yang sering di dunia maya.³ Hasil penelitian oleh Kholifah menyebutkan bahwa bermain *game* dapat berpengaruh terhadap kepribadian yaitu dapat meningkatkan kerjasama, dan simpati.⁴ Penelitian lain oleh Riska, menyebutkan bahwa terdapat dampak positif akibat kecanduan *game online* yaitu semangat belajar menjadi meningkat, konsentrasi belajar meningkat sehingga hasil belajar yang diperoleh juga meningkat.⁵

Namun, di sisi lain *game online* justru dapat membuat individu menjadi kecanduan. Beberapa dampak negatif akibat kecanduan *game online* bagi remaja yaitu kesehatan menurun, munculnya gangguan mental, mempengaruhi prestasi belajar, remaja menjadi malas belajar, remaja menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam aktivitas sehari-hari salah satunya shalat, sering menunda pekerjaan serta dapat menyebabkan remaja untuk melakukan tindakan asosial.⁶ Penelitian lain oleh Khairani menyebutkan bahwa terdapat korelasi yang cukup berarti antara pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII SMP Nurul Hasanah. Siswa yang kecanduan *game online* dapat melupakan semua kegiatan yang harus dikerjakan, bahkan lupa waktu belajar dan menyelesaikan

³ Mimi Ulfa, "Pengaruh *Game online* terhadap Perilaku Remaja di Mabes *Game Center* Jalan HR.Subcrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru", (Skripsi, Universitas Riau, Pekanbaru, 2017), 3.

⁴ Kholifah Istiqomah, "Dampak *Game* pada Kepribadian Sosial Anak (Studi kasus kelas V SD Islam Al Madina Semarang)", (Skripsi, UIN Walisongo, Semarang, 2017), 87.

⁵ Riska Wulan Rama Dani, "Fenomena Kecanduan *Game online* pada Siswa (Studi Kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember)", (Skripsi, Universitas Jember, Jember, 2014), 1-8.

⁶ Drajat Edy Kurniawan, "Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* terhadap Perilaku Prokratinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta, Yogyakarta, 2017), 98.

tugas sekolah.⁷ Penelitian oleh Kholifah juga menyebutkan adanya dampak negatif dari *game online* yaitu sebagian besar subjek yang bermain *game* berdampak bagi kepribadian sosialnya antara lain: sikap pembangkangan, agresi, berselisih/bertengkar, menggoda, tingkah laku berkuasa, dan mementingkan diri sendiri.⁸

Maka dapat dipahami bahwa *game online* ternyata tidak selalu berdampak negatif, tetapi juga dapat berdampak positif, apabila dilakukan tidak secara berlebihan. Firman Allah SWT di dalam Quran surat Al-‘A’raf ayat 31, kita diperintahkan untuk tidak bersikap berlebihan.

﴿ يٰٓبٰنِيٓ اٰدَمَ خُذُوْا زِيْنَتَكُمْ عِنْدَ كُلِّ مَسْجِدٍ وَكُلُوْا وَاشْرَبُوْا وَلَا تُسْرِفُوْا ۗ اِنَّهٗ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِيْنَ

“Hai anak Adam, pakailah pakaianmu yang indah di setiap (memasuki) mesjid, makan dan minumlah, dan janganlah berlebih-lebihan. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berlebih-lebihan.” (Qs. Al-A’raf:31)⁹

Berdasarkan potongan ayat di atas, maka berlebihan adalah hal yang tidak disukai oleh Allah SWT. Maka manusia tidak diperkenankan bersikap berlebihan dalam hal apapun, semua hal jika dilakukan secara berlebihan pasti menimbulkan hal yang negatif, termasuk dalam hal ini adalah bermain *game online*. *Game online* akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan seperti usia remaja.

⁷ Khairani Harahap, “ *Game online* dan Prestasi Belajar (Studi Korelasional Pengaruh *Game online* terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Nurul Hasanah Kelurahan Padang Bulan Medan, Medan, 2013), 9.

⁸ Kholifah Istiqomah, “Dampak *Game* pada Kepribadian Sosial Anak (Studi kasus kelas V SD Islam Al Madina Semarang)”, (Skripsi, UIN Walisongo, Semarang, 2017), 87.

⁹ Al-Qur’an, 7:31

Usia remaja merupakan usia dengan karakteristik memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Pada usia remaja dalam hal ini pelajar rasa ingin tahu yang sangat tinggi dapat menyebabkan mereka mencoba segala sesuatu yang menurut mereka menarik.¹⁰ Hal yang menarik bagi remaja yaitu termasuk bermain *game online*. *Game online* yang sangat mudah untuk diakses melalui *smartphone* kini menjadi hal yang sangat digemari oleh kalangan pelajar. Banyak dari pelajar yang kemudian lebih memilih untuk menghabiskan waktu untuk bermain *game online* daripada belajar, mengasah kreativitas, melakukan hal-hal positif lainnya ataupun melakukan perintah kewajiban dari agama, khususnya agama islam seperti shalat.

Shalat merupakan ibadah yang dilakukan kepada Tuhan. Shalat merupakan rukun Islam yang kedua setelah membaca syahadat. Islam didirikan atas lima sendi (tiang) salah satunya shalat.¹¹ Barangsiapa mendirikan shalat maka ia mendirikan agama Islam dan barangsiapa meninggalkan shalat maka ia meruntuhkan agama (Islam). Shalat harus didirikan sebanyak lima kali dalam satu hari, berjumlah 17 rakaat. Shalat tersebut wajib dilaksanakan tanpa kecuali bagi muslim mukallaf baik sehat maupun sakit. Sebagaimana firman-firman Allah dalam kitab suci Al-Qur'an:

وَأَقِمُوا الصَّلَاةَ وَعَاءْتُوا الزَّكَاةَ وَأَطِيعُوا الرَّسُولَ لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ

¹⁰ Aminatul Laila, "Perilaku Pelajar SMA yang Telah Terpapar Informasi HIV/AIDS terhadap Intensi Penggunaan Layanan VCT di Kecamatan Puger Kabupaten Jember", (Skripsi, Universitas Jember, Jember, 2017), 1.

¹¹ Nasrizen, "Pengaruh *Game online* terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Lima Waktu Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta", (Skripsi, Universitas Muhammadiyah, Yogyakarta, 2011), 6-7.

“...dan dirikanlah shalat, tunaikanlah zakat, dan taatlah kepada Rasul, supaya kamu diberi rahmat” (Qs. An-Nur:56)¹²

أَتْلُ مَا أُوحِيَ إِلَيْكَ مِنَ الْكِتَابِ وَأَقِمِ الصَّلَاةَ ۖ إِنَّ الصَّلَاةَ تَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ ۗ
وَلَذِكْرُ اللَّهِ أَكْبَرُ ۗ وَاللَّهُ يَعْلَمُ مَا تَصْنَعُونَ

Bacalah apa yang diwahyukan kepadamu, yaitu Al Kitab (Al-Qur'an) dan dirikanlah shalat. Sesungguhnya shalat itu mencegah dari (perbuatan-perbuatan) keji dan mungkar. Dan sesungguhnya mengingat Allah (shalat) adalah lebih besar (keutamaannya dari ibadat-ibadat yang lain). Dan Allah mengetahui apa yang kamu kerjakan. (Qs. Al-Ankabut: 45)¹³

Berdasarkan ayat tersebut, dijelaskan bahwasanya ibadah shalat sangatlah penting didirikan. Selain banyak manfaat, shalat juga merupakan kewajiban yang harus dilaksanakan sebagai seorang hamba yang akan dipertanggungjawabkan kepada Allah SWT.

SMAN 5 Jember merupakan sekolah yang telah terpapar *game online*, lokasinya tidak jauh dari warung internet dan ditemukan temuan bahwa ketika masuk waktu shalat beberapa siswa lebih memilih bermain *game online* daripada menyegerakan untuk melakukan ibadah shalat.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian terkait “Pengamalan ibadah shalat bagi siswa pecandu *game online* Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 5 Jember”.

¹² Al-Qur'an, 23:56

¹³ Al-Qur'an, 29:45

1.2 Fokus Penelitian

Sesuai pokok permasalahan di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana perspektif siswa pecandu *game online* terhadap pengamalan ibadah shalat di SMAN 5 Jember terkait intensitas pelaksanaan ibadah shalat wajib?
- b. Bagaimana perspektif siswa pecandu *game online* terhadap pengamalan ibadah shalat di SMAN 5 Jember terkait ketepatan waktu pelaksanaan ibadah shalat wajib?
- c. Bagaimana perspektif siswa pecandu *game online* terhadap pengamalan ibadah shalat di SMAN 5 Jember terkait kekhusyu'an pengamalan ibadah shalat wajib?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut, antara lain:

- a. Untuk mengetahui dan menganalisis perspektif siswa pecandu *game online* terhadap pengamalan ibadah shalat di SMAN 5 Jember terkait intensitas pengamalan shalat wajib.
- b. Untuk mengetahui dan menganalisis perspektif siswa pecandu *game online* terhadap pengamalan ibadah shalat di SMAN 5 Jember terkait ketepatan waktu pengamalan shalat wajib.
- c. Untuk mengetahui dan menganalisis perspektif siswa pecandu *game online* terhadap pengamalan ibadah shalat di SMAN 5 Jember terkait kekhusyu'an pengamalan shalat wajib.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berisi tentang kontribusi apa yang akan diberikan setelah selesai melakukan penelitian (Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, 2014:45). Maka dari itu, manfaat diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi hasil penelitian dan menjadi bahan masukan bagi pengembangan penelitian-penelitian serupa, dan dapat memberikan manfaat bagi penelitian selanjutnya agar menjadi acuan untuk meneliti tentang permasalahan pendidikan dan sosial, terutama terkait dampak *game online* terhadap pengamalan shalat pada siswa SMAN 5 Jember.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan secara praktis bagi guru terkait metode pengajaran untuk mengatasi dampak *game online* bagi pengamalan ibadah siswa di lembaga sekolah.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman dalam penelitian dan penulisan karya tulis ilmiah untuk mengadakan penelitian selanjutnya.

b. Bagi Lembaga IAIN Jember

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan literatur di Lembaga IAIN Jember, khususnya mahasiswa yang ingin mengetahui dan mengembangkan penelitian tentang dampak *game online* terhadap siswa, terutama terhadap pengamalan ibadahnya.

2) Penelitian ini diharapkan dapat menambah perbendaharaan hasil penelitian perpustakaan IAIN Jember, khususnya Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK).

c. Bagi Lembaga Sekolah SMAN 5 Jember

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi wawasan bagi tenaga pendidik SMAN 5 Jember, untuk lebih mudah mengatasi adiksi *game online* terhadap siswa SMAN 5 Jember.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan bagi siswa terkait dampak *game online* kepada mereka.

1.5 DEFINISI ISTILAH

a. Perspektif Siswa Pecandu *Game Online*

Perspektif adalah cara pandang terhadap suatu masalah yang terjadi atau sudut pandang tertentu yang digunakan dalam melihat suatu fenomena (Martono dalam Pelayanan Publik.id).¹⁴ *Game online* merupakan permainan (*game*) menggunakan jaringan internet (*online*) yang bisa dimainkan lebih dari satu orang secara bersamaan. Perspektif siswa pecandu *game online* merupakan cara pandang atau sudut pandang siswa pecandu *game online* terhadap pengamalan ibadah shalat wajib.

b. Pengamalan Ibadah Shalat

Pengamalan adalah proses pelaksanaan atau penerapan¹⁵. Pengamalan merupakan proses perbuatan atau pelaksanaan suatu kegiatan tugas atau

¹⁴ Info Publik, “Apa Itu Perspektif, jenis dan Contohnya”, Pelayanan Publik. Id, 10 Juni 2020, 1.

¹⁵ Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka. 2002), cet. Ke-3, hal.34

kewajiban. Shalat wajib adalah shalat yang dikerjakan pada waktu tertentu, sebanyak lima kali sehari. Pengamalan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah melaksanakan dan mengamalkan kewajiban seorang muslim dalam menjalankan ibadah shalat wajib. Berikut kriteria pengamalan shalat wajib berdasarkan:

1) Intensitas pengamalan ibadah shalat

Intensitas merupakan tingkat frekuensi dalam melaksanakan suatu perbuatan.¹⁶ Dalam penelitian ini yang dimaksud intensitas pengamalan ibadah shalat adalah seseorang harus melaksanakan shalat wajib secara rutin, karena shalat merupakan suatu ibadah yang diwajibkan bagi seluruh umat muslim dan merupakan sarana untuk mendekatkan diri kepada Allah SWT.

2) Ketepatan waktu pengamalan ibadah shalat

Ketaatan melaksanakan shalat pada waktunya, menumbuhkan kebiasaan untuk secara teratur dan terus menerus melaksanakannya pada waktu yang ditentukan.¹⁷ Begitu waktu shalat tiba, orang yang taat beribadah akan segera tergugah hatinya untuk melakukan kewajiban shalat. Ketepatan waktu dalam penelitian ini adalah siswa melaksanakan shalat wajib pada awal waktu karena takut terlalaikan atau terjadi halangan yang menyebabkan tidak melakukan shalat.

3) Kekhusyu'an pengamalan ibadah shalat

Khusyuk dalam shalat adalah hadirnya hati (seorang hamba) di hadapan Allah Ta'ala dengan merasakan kedekatan-Nya, sehingga hatinya merasa tenteram

¹⁶ Muslikatun, "Pengaruh Intensitas Pelaksanaan Shalat terhadap Kecerdasan Emosional Siswa di MTS Al-Hadi Girikusumo Mranggen Demak". (Skripsi, IAIN Salatiga, Salatiga, 2016), 18.

¹⁷ Ovi Armylia, "Pengamalan Ibadah Shalat Wajib pada Remaja di Desa Rajabasa Lama I Kecamatan Labuhan Ratu Kabupaten Lampung Timur". (Skripsi, IAIN Metro, Lampung Timur, 2019), 53.

dan jiwanya merasa tenang, (sehingga) semua gerakan (anggota badannya) menjadi tenang, tidak berpaling (kepada urusan lain), dan bersikap santun di hadapan Allah dengan menghayati semua ucapan dan perbuatan yang dilakukannya dalam salat, dari awal sampai akhir (dalam Akmal, 2014; Rachman, 2006).¹⁸ Kekhusyu'an dalam penelitian ini adalah sifat khusyuk yang berasal dari dalam hati siswa untuk menjadi tenang dan menundukkan hati saat melaksanakan shalat wajib.

c. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan adalah perasaan yang sangat kuat dalam diri seseorang terhadap sesuatu yang diinginkan sehingga ia akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkan itu seperti kecanduan *game online*. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet (*internet addictive disorder*). Kecanduan dalam penelitian ini adalah perasaan yang sangat kuat dalam diri siswa SMAN 5 Jember untuk bermain *game online*.

Jadi, dalam penelitian ini membahas tentang perspektif siswa pecandu *game online* terhadap pengalaman ibadah di SMAN 5 Jember.

1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi dari alur pembahasan skripsi dimulai dari bab pendahuluan sampai dengan bab penutup. Format penulisan dari sistem pembahasan yaitu dalam bentuk deskriptif naratif, bukan

¹⁸ Akmal, "Pengaruh Sholat Khusyu' terhadap Otak", <http://zamazim.com/index.php/6-penelitian-ilmiahtentang-sholat-khusyu> (24 Desember 2020).

seperti daftar isi. Untuk lebih jelasnya maka di bawah ini akan dikemukakan gambaran umum secara singkat dari skripsi ini.

Bagian awal berisi tentang halamn judul, persetujuan pembimbing, lembar pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel dan daftar gambar.

Bab pertama yaitu pendahuluan, memuat komponen dasar dari penelitian yang terdiri dari latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian (teoritis dan praktis), definisi istilah serta sistematika pembahasan.

Bab kedua yaitu kajian kepustakaan, memuat tentang kajian pustaka dan kajian teoritik. Kajian pustaka berisi tentang penelitian terdahulu dan kajian teori berdasarkan dengan masalah penelitian yang diteliti sesuai dengan fokus penelitian dan tujuan penelitian. Kajian teori terdiri dari *game online* (pengertian, tipe-tipe *game online*, perkembangan *game online* di Indonesia, dan dampak *game online*), dan ibadah shalat (pengertian ibadah, macam-macam ibadah, pengertian shalat, macam-macam jenis shalat 5 waktu).

Bab ketiga yaitu metode penelitian, memuat tentang pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

Bab keempat yaitu penyajian data dan analisis data, memuat tentang gambaran objek penelitian, penyajian data dan analisis data, serta pembahasan temuan.

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

2.1 Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil dari penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian peneliti membuat ringkasan, baik dari penelitian yang telah terpublikasikan atau belum terpublikasikan (skripsi, tesis, disertasi dan sebagainya). Langkah ini dilakukan agar dapat dilihat sampai sejauh mana orisinalitas dan perbedaan penelitian yang hendak dilakukan¹. Adapun penelitian-penelitian terdahulu sebagai berikut:

- a. Fina Hilmuniati. Tahun 2011. Dengan judul “Dampak Bermain *Game Online* dalam Pengamalan Ibadah Shalat pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan ”.

Permasalahan yang dikaji yaitu bagaimana pengaruh bermain *game online* terhadap pengamalan ibadah shalat pada anak di Kelurahan Pisangan, Kecamatan Ciputat, Kota Tangerang Selatan. Penelitian terdahulu ini dilakukan dengan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif dengan pendekatan naturalistik.

Persamaan penelitian sekarang dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama menggunakan variabel dampak *game online* dalam pengamalan ibadah

¹ Tim Penyusun, *Buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, 45.

shalat dengan metode kualitatif serta pengumpulan data sama-sama menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Perbedaan penelitian sekarang dengan penelitian terdahulu terletak pada subyek penelitian dan tempat penelitian. Penelitian terdahulu membahas dampak *game online* pada anak usia 7-12 tahun sedangkan penelitian sekarang membahas dampak *game online* terhadap siswa SMA. Tempat penelitian terdahulu di warung internet sedangkan penelitian yang sekarang di sekolah yaitu SMAN 5 Jember.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fina Hilmuniati tersebut dapat dijadikan acuan pada penelitian yang sekarang karena penelitian terdahulu membahas tentang pengaruh *game online* terhadap pengamalan ibadah shalat dan penelitian sekarang juga membahas tentang dampak *game online* terhadap pengamalan ibadah shalat.

- b. Riska Wulan Rama Dani. Tahun 2014. Dengan judul “Fenomena Kecanduan *Game online* pada Siswa (Studi Kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember) ”.

Permasalahan yang dikaji yaitu bagaimana fenomena kecanduan *game online* pada siswa (studi kasus pada siswa SMK Negeri 2 Jember)?. Penelitian terdahulu ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode penentuan lokasi menggunakan metode *purposive sampling*.

Persamaan penelitian sekarang dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama menggunakan variabel dampak *game online* pada siswa SMA sederajat, sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif dan sama-sama menggunakan metode *purposive sampling*. Perbedaan penelitian sekarang dengan penelitian

terdahulu yaitu terletak pada variabel pengamalan shalat dan tempat penelitian. Penelitian terdahulu membahas fenomena terkait dampak *game online* secara umum pada prestasi belajar siswa sedangkan penelitian sekarang fokus pada pengamalan shalat lima waktu siswa. Tempat penelitian terdahulu di SMK Negeri 2 Jember dan penelitian sekarang di SMAN 5 Jember.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Riska Wulan Rama Dani tersebut dapat dijadikan acuan pada penelitian yang sekarang karena penelitian terdahulu membahas tentang fenomena *game online* yang menjelaskan tentang dampak *game online* pada siswa SMK dan penelitian sekarang juga membahas tentang dampak *game online* pada siswa SMA.

- c. Nasrizen. Tahun 2011. Dengan judul “Pengaruh *Game online* terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Lima Waktu Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta”.

Permasalahan yang dikaji yaitu bagaimana pengaruh *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta?. Penelitian terdahulu ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan analisa yang digunakan yaitu *random sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, angket, dan wawancara.

Persamaan penelitian sekarang dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama menggunakan variabel pengaruh/dampak *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat lima waktu serta teknik pengumpulan data sama-sama menggunakan observasi, dan wawancara. Perbedaan penelitian terdahulu

dengan penelitian sekarang terletak pada subyek penelitian dan pendekatan penelitian. Subyek penelitian terdahulu yaitu mahasiswa sedangkan subyek penelitian sekarang adalah siswa. Selain itu, pendekatan penelitian terdahulu menggunakan pendekatan kuantitatif sedangkan penelitian sekarang menggunakan metode kualitatif. Penelitian sekarang teknik mengumpulkan data tidak menggunakan angket.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nasrizen tersebut dapat dijadikan acuan pada penelitian sekarang karena penelitian terdahulu membahas tentang pengaruh *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat lima waktu dan penelitian sekarang juga membahas tentang dampak *game online* terhadap pengamalan shalat.

Tabel 1.1
Persamaan dan Perbedaan Kajian Terdahulu

No.	Skripsi	Persamaan	Perbedaan
1.	Fina Hilmuniati. Tahun 2011. Dengan judul “Dampak Bermain <i>Game Online</i> dalam Pengamalan Ibadah Shalat pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan”. ¹	a. Meneliti tentang dampak bermain <i>game online</i> terhadap pengamalan ibadah shalat. b. Metode yang digunakan kualitatif. c. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi.	a. Lokasi penelitian terdahulu di warung internet sedangkan penelitian sekarang di sekolah yaitu SMAN 5 Jember. b. Subyek penelitian terdahulu anak usia 7-12 tahun, subyek penelitian

¹ Fina Hilmuniati, “Dampak Bermain *Game Online* dalam Pengamalan Ibadah Shalat pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan”, (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Jakarta, 2011), 1-81.

No.	Skripsi	Persamaan	Perbedaan
			sekarang siswa SMA.
2.	Riska Wulan Rama Dani. Tahun 2014. Dengan judul “Fenomena Kecanduan <i>Game online</i> pada Siswa (Studi Kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember)”. ²	<p>a. Meneliti tentang fenomena <i>game online</i>.</p> <p>b. Subyek penelitian siswa SMA.</p> <p>c. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif.</p> <p>d. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi.</p>	<p>a. Fokus pembahasan Penelitian terdahulu fokus pada fenomena kecanduan <i>game online</i> secara umum sedangkan penelitian sekarang fokus pada pengaruh <i>game online</i> pada pengamalan ibadah shalat</p> <p>b. Lokasi penelitian</p>
3.	Nasrizen. Tahun 2011. Dengan judul “Pengaruh <i>Game online</i> terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Lima Waktu Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta”. ³	<p>a. Meneliti tentang pengaruh/dampak <i>game online</i> terhadap pelaksanaan ibadah shalat lima waktu.</p> <p>b. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dan wawancara.</p>	<p>a. Subyek penelitian</p> <p>b. Lokasi penelitian</p> <p>c. Tahun penelitian</p> <p>d. Penelitian terdahulu dilakukan pada mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah</p>

² Riska Wulan Rama Dani, “Fenomena Kecanduan *Game online* pada Siswa (Studi Kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember)”, (Skripsi, Universitas Jember, Jember, 2014), 1-8.

³ Nasrizen, “Pengaruh *Game online* terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Lima Waktu Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta”, (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Yogyakarta, 2011).

No.	Skripsi	Persamaan	Perbedaan
			Yogyakarta. e. Pendekatan yang dilakukan kuantitatif

2.2 Kajian Teori

a. Pengamalan Ibadah Shalat

1) Pengertian Shalat

Shalat menurut bahasa arab adalah do'a yang artinya memohon padanya. Menurut istilah syara' ialah ibadah yang dikerjakan untuk membuktikan pengabdian dan kerendahan diri kepada Allah. Shalat adalah suatu bentuk ibadah yang terdiri dari perbuatan dan ucapan yang diawali dengan takbiratul ihram dan diakhiri dengan salam.⁴ Shalat merupakan ibadah dan amalan pertama yang akan dimintai pertanggungjawaban di *yaumul hisab* karena ibadah shalat menggambarkan tingkat ketaqwaan dan merupakan media komunikasi secara langsung untuk mendekati diri kepada Allah SWT. Shalat secara tidak langsung mendidik dan melatih diri menjadi disiplin, bersih, sabar, dan menjalin hubungan sesama muslim sehingga dapat memperkokoh rasa persaudaraan.⁵ Salah satu nilai pendidikan yang terdapat dalam shalat tergambar dalam QS. Al-Baqarah:153 sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ إِنَّ اللَّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ

⁴ Syakir Jamaluddin, *Shalat Sesuai Tuntunan Nabi SAW Mengupas Kontroversi Hadis Sekitar Shalat Edisi Revisi ke-2* (DI Yogyakarta: LPPI UMY, 2016), 41.

⁵ Suhari, "Nilai-Nilai Pendidikan Ibadah Shalat (Kajian *Tafsir Al-Mishbah* Karya Muhammad Quraish Shihab)", (Tesis, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2010), 2.

Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar (Qs. Al-Baqarah:153)⁶.

2) Syarat-syarat Shalat⁷

- a) Beragama islam
- b) Sudah baligh dan berakal
- c) Suci dari hadas
- d) Suci seluruh anggota badan, pakaian dan tempat
- e) Menutup aurat, laki-laki auratnya antara pusat dan lutut, sedang wanita seluruh anggota badannya kecuali muka dan dua belah tapak tangan
- f) Masuk waktu yang telah ditentukan untuk masing-masing shalat.

3) Rukun Shalat⁸

- a) Niat
- b) Takbiratul ihram
- c) Berdiri tegak bagi yang berkuasa ketika shalat fardhu. Boleh sambil duduk atau berbaring bagi yang sedang sakit.
- d) Membaca surat Al-Fatihah pada tiap-tiap raka'at.
- e) Ruku' dengan thuma'ninah.
- f) I'tidal dengan thuma'ninah
- g) Sujud dua kali dengan thuma'ninah.

⁶ Al-Qur'an, 2:153

⁷ Moh. Rifa'i, *Risalah Tuntunan Shalat Lengkap* (Semarang: C.V. Toha Putra, 1976), 35.

⁸ *Ibid.*, 35.

- h) Duduk antara dua sujud dengan thuma'ninah.
- i) Duduk tasyahud akhir dengan thuma'ninah.
- j) Membaca tasyahud akhir.
- k) Membaca shalawat Nabi pada tasyahud akhir.
- l) Membaca salam yang pertama,
- m) Tertib: berurutan mengerjakan rukun-rukun tersebut.

4) Shalat Fardhu (Wajib)

Shalat fardhu (wajib) adalah shalat yang dikerjakan pada waktu tertentu, sebanyak lima kali sehari. Shalat wajib hukumnya fardhu 'ain yaitu wajib dilaksanakan oleh setiap muslim yang telah menginjak usia baligh (pubertas), kecuali berhalangan karena sebab tertentu. Menurut Mahmud dalam Deden menyebutkan bahwa shalat lima waktu merupakan asupan bernutrisi bagi ruh, jika seorang hamba bermunajat kepada Tuhannya melalui shalat maka hatinya akan semakin terang dan dadanyapun semakin lapang. Dia akan memohon pada Allah SWT tanpa sesuatu penghalang apapun.⁹

Kewajiban shalat tidak boleh ditinggalkan apabila telah sampai waktunya, dimana saja dan dalam keadaan apapun. Siapapun tidak diperkenankan untuk meninggalkannya dengan alasan apapun. Hal ini berlaku umum, terkecuali pada keadaan yang mengakibatkan seseorang tidak berkewajiban menajlankan

⁹ Deden Suparman, "Pembelajaran Ibadah Shalat dalam Perspektif Psikis dan Medis", *Jurnal Istek*, 2(Juli, 2015), 52.

shalat, seperti saat wanita sedang datang bulan, nifas, dan orang yang sedang sakit ingatan.¹⁰ Adapun macam-macam shalat fardhu yaitu:¹¹

- a) Shubuh, terdiri dari 2 rakaat. Waktu subuh diawali dari munculnya fajar *shaddiq*, yakni cahaya putih yang melintang di ufuk timur. Waktu subuh berakhir ketika terbitnya matahari.
- b) Zhuhur, terdiri dari 4 rakaat. Waktu zhuhur diawali jika matahari telah tergelincir (condong) ke arah barat, dan berakhir ketika masuk waktu Ashar.
- c) Ashar, terdiri dari 4 rakaat. Waktu ashar diawali jika panjang bayang-bayang benda melebihi panjang benda itu sendiri. Khusus untuk mahdzab Imam hanafi, waktu ashar dimulai jika panjang bayang-baynag benda melebihi dua kali panjang benda itu sendiri. Waktu ashar berakhir dengan terbenamnya matahari.
- d) Maghrib, terdiri dari 3 rakaat. Waktu maghrib diawali dengan terbenamnya matahari dan berakhir dengan masuknya waktu isya’.
- e) Isya’, terdiri dari 4 rakaat. Waktu isya’ diawali dengan hilangnya cahaya merah (*syafaq*) di langit barat, dan berakhir hingga terbitnya fajar *shaddiq* keesokan harinya.

Khusus pada hari jum’at, muslim laki-laki wajib melaksanakan shalat jum’at di mesjid secara berjamaah (bersama-sama) sebagai pengganti shalat

¹⁰ Miskat, “Pengaruh Shalat terhadap Akhlak Siswa di Madrasah Ibtida’iyah Miftahul Ulum 01 Kepanjen Gumukmas Jember”, (Skripsi, IAIN Sunan Ampel, Surabaya, 2010), 11.

¹¹ Nasrizen, “Pengaruh *Game online* terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Lima Waktu Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta”, (Skripsi, Universitas Muhammadiyah, Yogyakarta, 2011), 18.

zhuhur. Shalat jum'at tidak wajib dilakukan oleh perempuan, atau bagi mereka yang sedang dalam perjalanan (musafir).¹²

5) Shalat Sunnah

Shalat sunnah sering disebut dengan shalat Tathawwu'. Disyari'atkan shalat sunnah adalah untuk lebih mendekatkan diri kepada Allah SWT. Adapun macam-macam shalat sunnah yang diteliti meliputi:¹³

a) Shalat Rawatib

Shalat rawatib ialah shalat sunnat yang dikerjakan sebelum dan sesudah shalat fardhu. Seluruh dari shalat rawatib ini ada 22 raka'at, yaitu:

1. 2 raka'at sebelum shalat subuh (sesudah shalat subuh tidak ada sunnat ba'diyah).
2. 2 raka'at sebelum shalat zhuhur , 2 atau 4 raka'at sesudah shalat zhuhur
3. 2 atau 4 raka'at sebelum shalat ashar (sesudah shalat ashar tidak ada sunnat ba'diyah)
4. 2 raka'at sesudah shalat maghrib
5. 2 raka'at sebelum shalat isya'
6. 2 raka'at sesudah shalat isya'

b) Shalat Dhuha

Shalat dhuha ialah shalat sunnah yang dikerjakan pada waktu matahari sedang naik. Sekurang-kurangnya shalat dhuha ini dua raka'at boleh empat raka'at

¹² Syakir Jamaluddin, *Shalat Sesuai Tuntunan Nabi SAW Mengupas Kontroversi Hadis Sekitar Shalat Edisi Revisi ke-2* (DI Yogyakarta: LPPI UMY, 2016), 109.

¹³ Moh. Rifa'i, *Risalah Tuntunan Shalat Lengkap* (Semarang: C.V. Toha Putra, 1976), 78-123.

atau delapan raka'at. Waktu shalat dhuha ini kira-kira matahari sedang naik setinggi ± 7 hasta (pukul tujuh sampai masuk waktu dzuhur).

c) Shalat Tahiyatul Masjid

Shalat tahiyatul masjid ialah shalat sunnah yang dikerjakan oleh jama'ah yang sedang masuk ke masjid, baik pada hari jum'at maupun lainnya di waktu malam atau siang. Jika masuk ke dalam masjid, hendaklah sebelum duduk kita mengerjakan shalat sunnah dua raka'at. Shalat sunnah ini disebut shalat tahiyatul masjid, artinya shalat untuk menghormati masjid.

d) Shalat sunnah wudhu

Setiap kali seseorang selesai berwudhu', disunahkan mengerjakan shalat sunnah wudhu'. Shalat ini dikerjakan dua raka'at sebagaimana shalat yang lain dengan ikhlas sampai dengan salam.

6) Intensitas Pelaksanaan Shalat

Intensitas berasal dari kata intens yang berarti hebat atau sangat kuat (tentang kekuatan atau efek), tinggi, bergelora, penuh semangat, dan sangat emosional. Dilihat dari sifat intensif berarti secara sungguh-sungguh dan giat dalam mengerjakan sesuatu sehingga memperoleh hasil secara optimal. Sedangkan intensitas berarti suatu keadaan tingkatan (hebat, sangat kuat, tinggi, bergelora, penuh semangat dan sangat emosional) (KBBI/Tim Penyusun Kamus, 2005: 438). Menurut Sahntika, intensitas adalah suatu keadaan yang dilakukan dengan sungguh-sungguh dan giat dalam mengerjakan sesuatu sehingga memperoleh hasil secara optimal sesuai yang diinginkan. Intensitas melaksanakan

shalat fardhu adalah suatu bentuk ibadah yang dilakukan secara terus-menerus (kontinuitas), khusyuk (sungguh-sungguh), tepat pada waktunya (semangat) meliputi shalat zuhur, ashar, maghrib, isya, dan subuh serta di dalamnya terdapat perkataan dan perbuatan tertentu sehingga menimbulkan perasaan takut di hati, rasa keagungan dan kesempurnaan kepada-Nya¹⁴. Intensitas merupakan tingkat frekuensi dalam melaksanakan suatu perbuatan. Dalam mengerjakan shalat seseorang harus melaksanakannya secara rutin, karena shalat merupakan suatu ibadah yang diwajibkan bagi seluruh umat muslim dan merupakan sarana untuk mendekatkan diri kepada Allah SWT.¹⁵ Dalam penelitian ini yang dimaksud intensitas pengamalan ibadah shalat adalah seseorang harus melaksanakan shalat wajib secara rutin, karena shalat merupakan suatu ibadah yang diwajibkan bagi seluruh umat muslim dan merupakan sarana untuk mendekatkan diri kepada Allah SWT.

7) Kedisiplinan Waktu dalam Shalat

Shalat lima waktu merupakan latihan bagi pembinaan disiplin. Ketaatan dalam melaksanakan shalat pada waktunya, menumbuhkan kebiasaan untuk secara teratur dan terus menerus melaksanakannya pada waktu yang ditentukan. Begitu waktu shalat tiba, orang yang taat beribadah, akan segera tergugah hatinya untuk melakukan kewajiban shalat biasanya ia melaksanakannya pada awal waktu karena takut akan terlalaikan atau terjadi halangan yang tidak disangka. Andaikata

¹⁴ Shantika Anafiati, "Pengaruh Intensitas Melaksanakan Shalat Fardhu terhadap Kesiapan Menghadapi Kematian pada lansia di Balai Pelayanan Sosial Lanjut Usia Bisma Upakara Pematang". (Skripsi, IAIN Walisongo, Semarang, 2016), 20.

¹⁵ Muslikatun, "Pengaruh Intensitas Pelaksanaan Shalat terhadap Kecerdasan Emosional Siswa di MTS Al-Hadi Girikusumo Mranggen Demak". (Skripsi, IAIN Salatiga, Salatiga, 2016), 18.

ia tidak dapat segera melaksanakannya, maka ia akan berusaha menjaga dan mencari peluang untuk bergegas melaksanakannya.¹⁶

Jika pada suatu ketika, keadaan tidak mengizinkannya untuk melakukan shalat pada waktunya ia akan gelisah, merasa berdosa, dan marah kepada dirinya, mengapa ia sampai melalaikan kewajibannya. Karena itu, pada waktu lain ia akan berusaha keras menjaga waktu dan memikirkan bagaimana cara melaksanakan kewajiban shalat pada waktunya dan tidak terabaikan sama sekali. Keadaan inilah yang kita lihat pada wanita yang setiap bepergian selalu membawa perlengkapan shalat yang tipis dan mudah dimasukkan ke dalam tas tangannya. Walau waktu amat sempit, hanya sepuluh menit ia akan dapat menggunakannya untuk berwudhu dan shalat. Tentu pakaian yang dipakainya juga mendukung untuk berwudhu', dan mengurus rambut dan wajahnya dalam masa satu atau dua menit.¹⁷

Kebiasaan gesit, cekatan dan sederhana akan menyertai jalan hidupnya. Pada orang yang seperti itu, akan mudah tumbuh kebiasaan disiplin diri, dan disiplin yang dibiasakan dalam shalat akan mudah menular ke seluruh sikap hidup kesehariannya. Disiplin yang telah terbina itu akan sulit dirubah, karena telah menyatu dengan pribadinya. Bagi dirinya disiplin belajar, bekerja dan berusaha dapat dilakukannya tanpa mengalami kesulitan. Shalat lima waktu yang dilakukan sesuai dengan waktunya akan menjadikan seseorang menjadi orang

¹⁶ Mamluatul Mukaromah, "Korelasi antara Sahalat Lima Waktu dengan Kedisiplinan Siswa Kelas VIII di MTs Negeri Tumpang Kabupaten Malang", (Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2015), 51-52.

¹⁷ Zakiah Daradjat, *Shalat Menjadikan Hidup Bermakna Cetakan 4*, (Jakarta: YPI Ruhana, 1990), 37.

yang berdisiplin dalam mengatur waktu. Semakin tinggi ketepatan waktu shalat lima waktu siswa semakin tinggi pula tingkat kedisiplinan siswa.¹⁸

8) Kekhusyukan dalam Shalat

Secara bahasa khusyuk berarti as-sukuun (diam/tenang) dan at-tadzallul (merendahkan diri). Asal (sifat) khusyuk adalah kelembutan, ketenangan, ketundukan, dan kerendahan diri dalam hati manusia (kepada Allah Ta'ala). Ilmuwan muslim lain, yaitu Syaikh Abdur Rahman as-Sa'di menyebutkan bahwa khusyuk dalam shalat adalah hadirnya hati (seorang hamba) di hadapan Allah Ta'ala dengan merasakan kedekatan -Nya, sehingga hatinya merasa tenteram dan jiwanya merasa tenang, sehingga semua gerakan anggota badannya menjadi tenang, tidak berpaling kepada urusan lain, dan bersikap santun di hadapan Allah dengan menghayati semua ucapan dan perbuatan yang dilakukannya dalam shalat, dari awal sampai akhir. Jadi, sifat khusyuk ini berasal dari dalam hati untuk menjadi tenang dan menundukkan diri. Hal tersebut berlanjut kepada pengaruh jiwa dan berdampak pada sikap rendah diri dan tunduk, dan mendorong sikap hormat dan cinta terhadap keagungan Allah.

Adapun tingkatan kekhusyukan salat secara detail menurut Abidin (2004) dibagi menjadi 3 yaitu, (1) asas pertama, dimana seseorang tahu tentang bacaan setiap gerakan salat, (2) asas kedua, meliputi keadaan seseorang dimana ia tahu dan paham secara kognitif tentang bacaan dan penerapannya dalam realita, (3) asas ketiga, yaitu keadaan dimana seseorang tidak hanya tahu dan paham, tetapi juga mampu melibatkan sisi afeksinya untuk dapat merasakan keberadaan

¹⁸ Zakhiah Daradjat, *Shalat Menjadikan Hidup Bermakna Cetakan 4*, (Jakarta: YPI Ruhana, 1990), 37.

Tuhan, baik dalam ibadah maupun perilaku sehari-harinya. Shalat memiliki beberapa pilar untuk dapat dikatakan khusyuk. Hadad menerangkan pilar tersebut meliputi (1) Al Muraqabah (pengawasan), yakni pengetahuan hati akan dekatnya Ar Rabb (Tuhannya). Tanda dari perilaku ini yaitu orang merasa selalu diawasi Allah, (2) At Ta'zhim (mengagungkan), yaitu seseorang senantiasa mengagungkan Allah, (3) Al Mahabbah (cinta kasih), yaitu perasaan cinta kasih kepada Allah di mana seseorang menunjukkan totalitas diri, diikuti dengan sikap mengorbankan diri, menyelaraskan diri, dan menyadari kelemahan dalam mencintai, (4) Merendahkan diri dan pasrah kepada Allah, meyakini apa yang diperintahkan dan dilarang semata-mata karena kebenaran Allah.

Menurut Hadad kekhusyukan dalam salat memiliki faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung antara lain: (1) kesiapan kognitif dan afektif adanya kehadiran Allah, (2) fokus pikiran dan pemahaman terhadap bacaan salat. Sedangkan faktor penghambatnya, yaitu (1) tempat yang kurang dipersiapkan, (2) faktor fisiologis yang berhubungan dengan anggota badan, seperti kekenyangan, mengantuk, menahan kencing, kelelahan/keletihan dan lain-lain, (3) kegaduhan/kebisingan, dan (4) kondisi cuaca yang sangat panas atau dingin.

b. *Game Online*

1) Pengertian *Game Online*

Game (permainan) merupakan model dari suatu kehidupan nyata yang permasalahannya disajikan secara sederhana. Fungsi dasar dari sebuah permainan adalah meningkatkan intensitas pengalaman manusia, dengan sifat yang relatif

aman namun dapat menciptakan ketegangan dan kesenangan.¹⁹ *Game online* atau sering disebut *online game* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam satu jaringan (baik LAN maupun internet) yang dapat dimainkan oleh 100 orang lebih secara langsung dan dapat saling berinteraksi antara pemain satu dengan yang lain.²⁰ *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* dapat dapat dimainkan di laptop, komputer, dan perangkat lainnya asal gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet.

Game sebenarnya ditujukan untuk anak-anak dan remaja. Namun, tidak sedikit orang dewasa kerap memainkannya bahkan terdapat sebagian dari mereka menjadikan *game* sebagai pekerjaan dan mendapatkan penghasilan dari *game online*. *Game online* dapat memberikan dampak besar terutama terhadap perkembangan jiwa seseorang. Meskipun kita dapat berinteraksi dalam *game online* dengan pemain lainnya, namun *game online* kerap membuat para pemainnya melupakan interaksi sosial dalam kehidupan yang sebenarnya. Perkembangan *game online* tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer. Bertambah majunya *game online* merupakan cerminan bahwa perkembangana jaringan komputer semakin pesat yang dulunya skala kecil sampai akhirnya menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang.

¹⁹ Khairani Harahap, “ *Game online* dan Prestasi Belajar (Studi Korelasional Pengaruh *Game online* terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Nurul Hasanah Kelurahan Padang Bulan Medan”, (Skripsi, Universitas Sumatera Utara, Medan, 2013), 9.

²⁰ Nasrizen, “Pengaruh *Game online* terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Lima Waktu Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta”, (Skripsi, Universitas Muhammadiyah, Yogyakarta, 2011), 6-7.

2) Perkembangan *Game Online* di Indonesia

Industri *game* tumbuh dengan pesat dan tanpa batasan sejak kemunculannya pada tahun 1970-an. Di awal tahun 1990-an *game* masih dapat dianggap sebagai sebuah komoditas anak-anak. Pada tahun 2000-an ke atas *game* sudah menjangkau berbagai bidang seperti hiburan untuk semua kalangan usia, bisnis, simulasi, edukasi, dan juga pembelajaran virtual.²¹

Negara Barat sebagai pusat pertumbuhan industri menjadi pendukung pertumbuhan *game* baik dari segi produsen maupun konsumen. Pertumbuhan *game* sangat pesat hingga merambah pasar Asia. Bahkan Asia memegang prestasi pertumbuhan pengguna *game* di tahun 2008. Sederhanya, *game* dapat dipengaruhi tren dan teknologi yang terus berkembang. Setiap terobosan baru dalam bidang teknologi, khususnya teknologi di bidang komputer akan memberikan peluang untuk pengembangan *game* yang baru pula.²² Menurut Ligagame Indonesia, *game online* muncul pertama kali di Indonesia sejak tahun 2001. Dimulai dengan masuknya *Nexia Online*. *Game online* yang beredar di Indonesia cukup beragam mulai dari bergenre *action*, *sport*, maupun RPG (*role-playing-game*). Tercatat lebih dari 20 judul *game* beredar di Indonesia. Hal ini menandakan bahwa besarnya antusiasme para *gamer* di Indonesia dan besarnya pangsa pasar *game* di Indonesia.²³

²¹ Irina V. Sokolova, dkk, *Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak Anda?*, terj. Xx (Jogjakarta, Kata Hati, 2008), 114.

²² Samuel Henry, *Cerdas dengan Game*,....., 8.

²³ Nasrizen, "Pengaruh *Game online* terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Lima Waktu Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta", (Skripsi, Universitas Muhammadiyah, Yogyakarta, 2011), 10.

3) Faktor Penyebab Bermain *Game online*

Faktor-faktor yang menyebabkan pelajar bermain *game online*, yaitu:²⁴

- a) Komunikasi yang kurang maksimal antara anak dengan anggota keluarga, khususnya orangtua.
- b) Pengawasan orangtua yang kurang kepada anak.
- c) Kesalahan pola asuh dari orangtua kepada anak.
- d) Kejenuhan atau merasa bosan seorang anak terhadap rutinitas yang dianggap monoton.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hardiyansyah, menyebutkan bahwa terdapat faktor internal dan eksternal yang menyebabkan adiksi remaja terhadap *game online*. Faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap *game online*, yaitu:²⁵

- a) Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamer* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi;
- b) Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah;
- c) Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya;

²⁴ Novian Azis Efendi, "Faktor Penyebab Bermain *Game online* dan Dampak Negatifnya bagi pelajar", (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, 2014), 3.

²⁵ Hardiyansyah Masya, dkk, "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game online* pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al- Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016", *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, (Mei, 2016), 4.

- d) Kurangnya *self control* dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

Faktor eksternal yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap *game online*, yaitu:²⁶

- a) Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*;
- b) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain *game* sebagai aktivitas yang menyenangkan; dan
- c) Harapan orantua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

4) Dampak *Game online*

Game online pada dasarnya ditujukan untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan *refreshing* otak setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari. Namun, *game online* memiliki dampak positif dan negatif. Berikut akan dijelaskan dampak *game online*, yaitu:

a) Dampak Positif *Game Online*

Berikut adalah beberapa dampak positif *game online* :²⁷

²⁶ Hardiyansyah Masya, dkk, "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game online* pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al- Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016", *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, (Mei, 2016), 4.

²⁷ Nasrizen, "Pengaruh *Game online* terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Lima Waktu Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta", (Skripsi, Universitas Muhammadiyah, Yogyakarta, 2011), 11.

- (1) Hiburan. Dengan memanfaatkan sebuah permainan dapat mencoba untuk mengurangi stres akibat aktivitas yang kita lalui/ menghilangkan kebosanan kegiatan yang monoton.
- (2) Dapat untuk melatih konsentrasi (misalnya dalam *game action* dibutuhkan konsentrasi saat menembak, sembunyi ataupun lari).
- (3) Ajang menambah kawan (sarana sosialisasi). *Game online* (yang berhubungan dengan *user* lainnya dapat menambah teman di dunia maya.
- (4) Dapat meningkatkan kerjasama dan simpati antar tim.

b) Dampak Negatif *Game Online*

Berikut adalah beberapa dampak negatif *game online* :²⁸

- (1) Lupa waktu. Kebanyakan dari para *gamer* yang sudah hobi dalam memainkan *game online* yang ada sering lupa waktu untuk melakukan rutinitas kegiatan lainnya.
- (2) Pemborosan. Hal ini mungkin tidak akan bermasalah bagi seorang *gamer* yang sudah memiliki penghasilan sendiri, namun sebaliknya bagi *gamer* yang tidak memiliki penghasilan akan menjadi masalah. *Game online* menggunakan *smartphone* memakan paketan data sedangkan untuk membeli paketan data dibutuhkan biaya yang tidak kecil jika dilakukan terus menerus. Apabila *game online* di rental *game* dibutuhkan biaya untuk *game online*. Misal 1 jam Rp. 5000 minimala *game online* sekitar 2-4 jam,

²⁸ Nasrizen, "Pengaruh *Game online* terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Lima Waktu Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta", (Skripsi, Universitas Muhammadiyah, Yogyakarta, 2011), 10.

5.000x4=20 ribu. Ini berlaku jika dilakukan sekali main *game*, apabila dilakukan setiap hari maka tinggal mengalikan saja.

- (3) Lupa kewajiban. Kecanduan *game online* dapat melupakan semua kegiatan yang harus dikerjakan, bahkan lupa waktu belajar dan menyelesaikan tugas sekolah bagi mereka yang masih pelajar. Bagi *gamer* yang sudah dewasa *game online* dapat membuat mereka kewajiban yang harus mereka lakukan. Selain itu, semua mempunyai kewajiban terhadap agama seperti melaksanakan shalat wajib lima waktu jika kecanduan mereka akan lupa akan kewajiban agama.
- (4) Menunda pekerjaan. Semakin tinggi intensitas *game online* maka akan semakin tinggi pula kecenderungan seseorang untuk menunda pekerjaan lain yang lebih bermanfaat.²⁹
- (5) Melakukan tindakan asosial. adanya dampak negatif dari *game online* yaitu berdampak bagi kepribadian sosialnya antara lain: sikap pembangkangan, agresi, berselisih/bertengkar, menggoda, tingkah laku berkuas, dan mementingkan diri sendiri.³⁰

Secara psikologis, dampak utama yang ditimbulkan dari *game online* yaitu menyebabkan kecanduan. Hal ini merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh internet atau lebih dikenal dengan istilah *internet addictive disorder*.

²⁹ Drajat Edy Kurniawan, "Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* terhadap Perilaku Prokratinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta, Yogyakarta, 2017), 98.

³⁰ Kholifah Istiqomah, "Dampak *Game* pada Kepribadian Sosial Anak (Studi kasus kelas V SD Islam Al Madina Semarang)", (Skripsi, UIN Walisongo, Semarang, 2017), 87.

c. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan adalah perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya sehingga ia akan berusaha untuk mencari sesuatu yang diinginkan itu misalnya kecanduan melihat televisi, kecanduan internet, atau kecanduan bekerja. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Internet dapat menyebabkan kecanduan salah satunya yaitu *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain *game*).³¹

Lee Eun Jin dalam Dica Freprinca mengatakan bahwa terdapat empat komponen indikator yang menunjukkan seseorang kecanduan *game* yaitu:³²

- 1) *Excessive use* adalah penggunaan yang berlebihan, terjadi ketika bermain *game* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu. Komponen ini mendominasi pikiran individu (gangguan kognitif, perasaan (merasa sangat butuh dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial.
- 2) *Withdrawal symptoms* adalah perasaan tidak menyenangkan karena penggunaan *game* kurang atau tidak dilanjutkan. Gejala ini akan berpengaruh pada fisik pemain. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul seperti pusing dan insomnia. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologisnya, misalnya mudah marah atau *moodiness*.
- 3) *Tolerance* merupakan proses dimana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan *game* untuk mendapat efek perubahan dari *mood*. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan *game* akan menurun apabila digunakan secara terus menerus dalam jumlah waktu yang sama. Pemain tidak akan mendapatkan perasaan kegembiraan yang sama seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama. Oleh karena itu untuk memperoleh pengaruh yang sama kuatnya dengan sebelumnya jumlah penggunaan harus ditingkatkan.

³¹ Mimi Ulfa, "Pengaruh *Game online* terhadap Perilaku Remaja di Mabes *Game Center* Jalan HR.Subcrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru", (Skripsi, Universitas Riau, Pekanbaru, 2017), 4.

³² Dica Freprinca, "Hubungan Motivasi Bermain Online Pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan *Game online* defence of the ancients (dotA2)", (Skripsi, Universitas Indonesia, Jakarta, 2016), 8.

4) *Negative repercussion* adalah reaksi negatif, dimana komponen ini mengarah pada dampak negative yang terjadi antara penggunaan *game* dengan lingkungan sekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, hobi, dan kehidupan social. Dampak yang terjadi pada diri pemain dapat berupa konflik intrafisik atau merasa kurangnya control diri yang diakibatkan karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain *game*.

Teori di atas sejalan dengan Lemmens dalam Dona Febriandari yang mengemukakan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan mengalami gejala misalnya *salience* (berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari), *tolerance* (waktu bermain *game online* yang semakin meningkat), *mood modification* (bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah), *relapse* (kecenderungan untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak), *withdrawal, conflict, problems*.

Gejala kecanduan *game online* berupa bermain *game* setiap hari dalam waktu yang lama, tidak dapat beristirahat atau menjadi *irritable* jika tidak sedang bermain *game*, keasyikan dengan bermain *game*, dapat megorbankan hubungan social demi bermain *game*, kehalangan ketertarikan pada aktivitas lain, menggunakan *game* untuk tempat pelarian, dan terus menerus bermain *game* tanpa memperdulikan konsekuensinya.³³

³³ Warih Andan Puspitosari, Linaldi Ananta. "Hubungan antara Kecanduan *Online Game* dengan Depresi", *Jurnal Mutiara Medika*, (Januari, 2009), 51.

BAB III

METODE PENELITIAN

Menurut Arikunto, metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Baik itu berupa wawancara (*interview*), angket, pengamatan (observasi), tes, maupun yang berbentuk dokumentasi.³⁴ Metode penelitian adalah cara utama yang dipergunakan untuk menemukan, mengembangkan dan menguji kebenaran suatu penelitian dengan menggunakan teknik dan alat-alat tertentu sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan dan ditetapkan sebelumnya. Berikut akan diuraikan metode penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu:

3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.³⁵

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yaitu penelitian yang bersifat menggambarkan, menuturkan dan menafsirkan data yang ada dan menghasilkan data deskriptif yang berupa data-data tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati dan data tersebut bersifat pernyataan.

Menurut Moleong pendekatan kualitatif deskriptif dalam penelitian dilakukan dengan beberapa pertimbangan, yaitu pertama, menyesuaikan dengan

³⁴ Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 136.

³⁵ Lexy J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 4.

metode kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan yang jamak. Kedua, metode kualitatif menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara peneliti dan responden. Ketiga, metode kualitatif lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama terhadap pola-pola nilai yang dihadapi.¹ Berdasarkan beberapa pertimbangan dari Moleong tersebut, peneliti memilih pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian ini menghasilkan data deskriptif yang berupa data-data tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati dan data tersebut bersifat pernyataan.

3.2 Lokasi Penelitian

Lokasi yang dijadikan tempat penelitian yaitu di SMAN 5 Jember yang terletak di Jalan Semangka No. 4 Kelurahan Baratan, Kecamatan Patrang Kabupaten Jember. Alasan dipilihnya sekolah ini menjadi tempat penelitian karena SMAN 5 Jember merupakan sekolah yang telah terpapar *game online* dan ditemukan temuan bahwa ketika masuk waktu shalat beberapa siswa lebih memilih bermain *game online* daripada menyegerakan melakukan ibadah shalat.

3.3 Subyek Penelitian

Kata-kata dan deskripsi tindakan orang-orang yang diamati dalam penelitian kualitatif adalah sumber data yang kredibel. Sesuai dengan tujuan penelitian yang dijelaskan di atas maka diperlukan penentuan informan yang tepat dan representatif dalam menguraikan masalah yang diteliti.

¹ Lexy J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 9-10.

Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel bertujuan (*purposive sampling*). *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.² Peneliti memilih teknik ini dengan pertimbangan memilih sekolah yang telah terpapar *game online* dan ditemukan temuan bahwa ketika masuk waktu shalat beberapa siswa lebih memilih bermain *game online* daripada menyegerakan melakukan ibadah shalat. Teknik ini biasanya dilakukan karena keterbatasan waktu, tenaga, dan dana sehingga tidak dapat mengambil sampel yang besar dan jenuh.

Subyek yang peneliti ambil dalam penelitian ini adalah pihak yang terdiri dari informan. Hal ini dilakukan karena para informan dapat memberikan informasi atas keterangan yang berkaitan dengan kebutuhan peneliti. Adapun informan yang telah ditentukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Guru Mata Pelajaran Agama Islam (berinisial Z A);
- b. Wali Kelas (Kelas X IPS berinisial S R, Kelas XI IPS berinisial Th, dan Kelas XII IPS berinisial E K);
- c. Siswa (Kelas X IPS berinisial E D N, Kelas XI IPS berinisial G I A, dan Kelas XII IPS berinisial D T).

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian yaitu mendapatkan data.

² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2016), 124.

Tanpa mengetahui teknik pengambilan data maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.³

Pengumpulan data jika dilihat dari tekniknya dapat dilakukan dengan interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan) dan gabungan dari ketiganya.⁴ Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu:

a. Interview (Wawancara)

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Teknik pengumpulan data ini mendasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri atau *self-report*, atau setidak-tidaknya pada pengetahuan dan atau keyakinan pribadi.⁵

Berdasarkan permasalahan di atas dapat diambil pengertian bahwa interview (wawancara) adalah kegiatan tanya jawab yang dilakukan untuk mendapatkan informasi atau data yang relevan secara langsung dengan melakukan pertanyaan kepada terwawancara.

Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur dan dapat dilakukan melalui tatap muka (*face to face*) maupun dengan menggunakan telepon. Wawancara terstruktur digunakan bila peneliti telah

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2016), 193.

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2016), 193-194.

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2016), 194.

mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.⁶ Penelitian ini menggunakan metode wawancara tidak terstruktur karena pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Ditinjau dari pelaksanaannya, wawancara dibedakan menjadi tiga, yaitu:⁷

- 1) Wawancara bebas (*inguided interview*), dimana pewawancara bebas menanyakan apa saja, tetapi juga mengingat akan data apa yang akan dikumpulkan.
- 2) Wawancara terpimpin (*guided interview*), yaitu wawancara yang dilakukan oleh pewawancara dengan membawa sederetan pertanyaan lengkap dan terperinci seperti yang dimaksud dalam wawancara terstruktur.
- 3) Wawancara bebas terpimpin, yaitu kombinasi antara wawancara bebas dengan wawancara terpimpin.

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara bebas terpimpin karena peneliti bebas menanyakan apa saja kepada informan tetapi tetap harus mengingat data apa yang akan dikumpulkan. Peneliti membuat pokok-pokok masalah yang akan diteliti, selanjutnya proses wawancara berlangsung

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2016), 194-198.

⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 135.

mengikuti situasi dan peneliti mengarahkan informan apabila ternyata ia menyimpang. Pedoman wawancara berfungsi sebagai pengendali agar proses wawancara tidak kehilangan arah. Peneliti memperoleh data berupa pengamalan ibadah shalat bagi pecandu *game online* siswa SMAN 5 Jember dilihat dari segi intensitas, ketepatan waktu melaksanakan dan kekhusyuan pengamalan shalat siswa.

d. Observasi (Pengamatan)

Sutrisno Hadi mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.⁸ Adapun data yang diperoleh dengan metode observasi dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Lokasi atau letak SMAN 5 Jember;
- 2) Aktivitas pendidik dan peserta didik di SMAN 5 Jember;
- 3) Sarana dan prasarana yang ada di SMAN 5 Jember;
- 4) Aktivitas bermain *game online* dan pengamalan ibadah shalat siswa SMAN 5 Jember.

e. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu.

Dokumen biasanya berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2016), 203.

seseorang. Dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.⁹ Menurut Moleong dokumen adalah setiap bahan tertulis ataupun film, lain dari *record*, yang tidak dipersiapkan karena adanya permintaan seorang penyidik.¹⁰

Jadi, metode dokumenter adalah suatu strategi untuk mengumpulkan data yang diperlukan mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku dan sebagainya guna menjawab atau memecahkan masalah sehingga mencapai tujuan yang diinginkan. Alasan peneliti menggunakan metode ini agar dapat membandingkan, menguatkan dan melengkapi data yang telah ada yang dikumpulkan baik melalui observasi dan wawancara. Adapun data yang diambil dalam metode ini sebagai berikut:

- 1) Sejarah berdirinya SMAN 5 Jember;
- 2) Keadaan atau data jumlah pendidik di SMAN 5 Jember;
- 3) Keadaan siswa di SMAN 5 Jember;
- 4) Struktur organisasi di SMAN 5 Jember;
- 5) Denah lokasi SMAN 5 Jember;
- 6) Visi dan Misi di SMAN 5 Jember;
- 7) Foto/aktivitas siswa SMAN 5 Jember ketika bermain *game online* dan foto ketika melaksanakan ibadah shalat.

3.5 Analisis Data

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 240.

¹⁰ Lexy J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 82.

Analisis yang digunakan dalam penelitian menggunakan analisis data deskriptif kualitatif. Analisis data dimulai dari menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yaitu observasi, wawancara, dokumen, pribadi, gambar, foto, dokumen resmi dan sebagainya. Analisis dilakukan secara berulang-ulang untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah dirumuskan dalam penelitian.

Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif yaitu data yang diperoleh (berupa kata-kata, gambar, perilaku) tidak dituangkan dalam bentuk bilangan atau dalam bentuk statistik, melainkan tetap dalam bentuk kualitatif yang memiliki arti lebih kaya dari sekedar angka atau frekuensi.¹¹

Untuk memudahkan peneliti dalam mengolah data maka setelah memperoleh data secara keseluruhan melalui proses pengumpulan data maka peneliti segera mereduksi data, menyajikan data, kemudian peneliti menarik kesimpulan. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Miles dan Huberman yang menyatakan bahwa teknis analisis data kualitatif terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.¹² Berikut adalah langkah-langkah analisis data yang dilakukan peneliti, yaitu:

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yaitu mengumpulkan data di lokasi penelitian dengan melakukan wawancara, observasi dan dokumentasi dengan menentukan strategi

¹¹ Margono S, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 39.

¹² B Mathew Miles dan Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif (Buku Sumber tentang Metode-metode baru)*, (Jakarta: UIP, 1992), 15-19.

pengumpulan data yang dipandang tepat dan untuk menentukan fokus serta pendalaman data pada proses pengumpulan data berikutnya.

b. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara rinci. Seperti yang telah dikemukakan sebelumnya, semakin lama peneliti ke lapangan maka jumlah data akan semakin banyak, kompleks dan rumit. Maka dari itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, mencari tema dan polanya. Dengan demikian maka data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data berikutnya, dan mencarinya jika diperlukan. Reduksi data dapat dibantu dengan menggunakan peralatan elektronik seperti komputer, dengan memberikan aspek-aspek tertentu.

c. Penyajian Data

Langkah selanjutnya setelah melakukan reduksi data kemudian peneliti melakukan penyajian data. Langkah ini dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, *phie card*, pictogram dan sejenisnya. Melalui penyajian data tersebut, maka data akan terorganisasikan, dan tersusun dalam pola sehingga data semakin mudah dipahami. Penyajian data dalam penelitian kualitatif dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sejenisnya. Penyajian data yang paling sering digunakan dalam penelitian kualitatif menggunakan teks yang bersifat naratif. Manfaat dari penyajian data yaitu akan memudahkan peneliti untuk memahami apa yang

terjadi, merencanakan kerja yang selanjutnya berdasarkan apa yang telah difahami tersebut.

d. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan awal yang dikemukakan peneliti masih bersifat sementara dan akan berubah apabila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Namun, apabila kesimpulan pada tahap awal telah didukung oleh bukti-bukti yang kredibel dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data maka kesimpulan yang dikemukakan adalah kesimpulan yang kredibel. Kesimpulan yang kredibel merupakan jawaban atas rumusan masalah atau pertanyaan penelitian.¹³

Penarikan kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan yang berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih belum jelas sehingga setelah dilakukan penelitian menjadi jelas. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal oleh peneliti tetapi mungkin juga tidak, karena masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif hanyalah bersifat sementara dan akan berkembang setelah peneliti berada di lapangan.¹⁴

3.6 Keabsahan Data

Pengecekan keabsahan data sangat perlu dilakukan oleh peneliti agar data yang dihasilkan dapat dipercaya dan dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 252.

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 253.

Adapun pengecekan keabsahan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Ada empat macam triangulasi yaitu dengan memanfaatkan sumber, metode, penyidik dan teori.. Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan metode. Triangulasi sumber yaitu membandingkan dan mengecek kembali derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif.¹⁵ Sedangkan triangulasi metode berarti membandingkan informasi atau data dengan cara yang berbeda. Triangulasi sumber dalam penelitian ini yaitu peneliti membandingkan dan mengecek jawaban siswa sebagai informan utama pada Guru Mata Pelajaran Agama Islam dan wali kelas. Sedangkan triangulasi metode yang digunakan yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan tujuan yang ingin peneliti capai. Observasi dilakukan dengan cara mengamati aktivitas siswa ketika waktu sholat sudah masuk serta mengamati aktivitas siswa dalam bermain *game online*. Dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan semua data tentang SMAN 5 Jember serta foto aktivitas siswa SMAN 5 Jember ketika bermain *game online* dan foto ketika melaksanakan ibadah shalat wajib.

3.7 Tahap-tahap Penelitian

¹⁵ Lexy J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, 330.

Bagian ini menguraikan tentang rencana pelaksanaan dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, mulai dari penelitian pendahuluan, pengembangan desain, penelitian sebenarnya dan sampai pada penulisan laporan.¹⁶ Penelitian ini menggunakan tiga tahap penelitian sebagaimana pendapat Moleong yaitu tahap pralapangan (orientasi), tahap pekerjaan lapangan dan tahap analisis data.¹⁷

a. Tahap Pralapangan

1) Menyusun rancangan penelitian

Dalam menyusun rencana ini peneliti menetapkan beberapa hal seperti: judul penelitian, alasan penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, obyek penelitian, dan metode yang digunakan.

2) Pengurusan surat izin meneliti

Surat izin penelitian diberikan berdasarkan pengantar dari Ketua Program studi, maka peneliti memohon izin kepada Kepala Sekolah SMAN 5 Jember untuk melakukan penelitian. Apabila peneliti telah mendapatkan izin dari kepala sekolah, peneliti dapat langsung memulai penelitian di tempat tersebut.

3) Menilai keadaan lapangan

Penilaian lapangan akan terlaksana dengan baik apabila peneliti terlebih dahulu membaca literature kepustakaan atau mengetahui melalui sumber terpercaya tentang situasi dan kondidi daerah tempat penelitian dilakukan. Diharapkan pula peneliti dapat menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan tempat penelitian.

¹⁶ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember: IAIN Jember, 2017), 48.

¹⁷ Lexy J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, 127.

4) Menyiapkan perlengkapan penelitian

Pada tahapan ini, peneliti mempersiapkan alat-alat yang diperlukan untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan instrumen penelitian. instrumen penelitian terdiri dari panduan wawancara serta alat dokumentasi seperti *handphone* untuk mengambil foto dan merekam pada saat wawancara dilakukan.

5) Tahap Pekerjaan Lapangan

Apabila persiapan dianggap matang, maka tahap selanjutnya adalah melakukan penelitian. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data-data yang diperlukan dengan menggunakan beberapa metode yaitu, observasi, wawancara dan dokumentasi.

6) Tahap Analisis Data

Apabila semua data sudah terkumpul dengan baik, kemudian dilakukan analisis data. Setelah analisis data dilakukan, kegiatan penelitian dilanjutkan dengan penyusunan laporan penelitian. laporan tersebut diserahkan kepada para dosen pembimbing untuk dikoreksi. Berdasarkan masukan-masukan dari dosen pembimbing kemudian peneliti melakukan revisi. Kegiatan ini terus dilakukan oleh peneliti hingga dosen pembimbing menyatakan hasil penelitian ini siap untuk diajukan.

IAIN JEMBER

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

4.1 Gambaran Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 5 Jember tahun pelajaran 2019/2019. Adapun hasil yang diperoleh dalam penelitian tersebut sebagai berikut:¹

a. Sejarah Singkat SMAN 5 Jember

SMAN 5 Jember didirikan tahun 1994 merupakan fihal/generasi dari SMAN 2 Jember dengan nama SMAN 1 Patrang dan mayoritas tenaga edukasi berasal dari SMAN 2 Jember. Saat itu, sarana dan prasarana masih sangat minim dan jumlah siswanya masih sedikit. Siswa awalnya menggunakan fasilitas pinjaman dari beberapa tempat seperti STM Berdikari, Gedung Balai Latihan & Pendidikan (BLP) dan ST (SMP 10). Kondisi yang demikian menyebabkan proses belajar mengajar, pembinaan ekstrakurikuler amat sulit berjalan sesuai yang diinginkan. Siswa memiliki motivasi yang rendah, sarana amat terbuka, pelanggaran banyak terjadi dan kompleks permasalahannya.

Pada tahun 1995, SMAN 5 Jember sudah memiliki gedung sendiri dengan 4 kelas, 1 Ruang Guru, 1 Ruang Tata Usaha, dan 1 Ruang Kepala Sekolah. Siswa dapat menempati gedung dan belajar lebih tenang. Tahun demi tahun SMAN 5 Jember melakukan perubahan ke arah yang lebih baik. tenaga pendidik banyak mengikuti pelatihan –pelatihan baik dalam tingkat

¹ Dokumentasi, SMAN 5 Jember, 26 Agustus 2019.

Kabupaten maupun tingkat Provinsi. Siswa dibina lebih integratif memungkinkan memiliki motivasi yang lebih mantap. Tata tertib dibenahi mengarah pada peningkatan disiplin.

Upaya ini membuahkan banyak prestasi yang dapat dilihat dari penghargaan –penghargaan yang diperoleh. Antara lain pada tahun 2009 mendapatkan penghargaan Adiwiyata (Sekolah Peduli Lingkungan) dari Menteri Lingkungan Hidup dan Menteri Pendidikan Nasional serta Piala Perak dari Presiden Indonesia Susilo Bambang Yudhoyono. Tahun 2010 mendapat penghargaan dari Provinsi untuk acara kemah hijau di Malang. Juni 2011 mendapat Penghargaan dan Piala Emas dari Presiden Susilo Bambang Yudhoyono. Ekskul Sepak Bola tahun 2013 mendapat Juara 2 Liga Pelajar Indonesia (Piala Presiden) Kabupaten Jember dan Juara I Futsal Se-Karesidenan Besuki di Fakultas Hukum Universitas Jember.¹

b. Visi dan Misi SMAN 5 Jember

Visi : Peningkatan prestasi dan Mutu Pendidikan yang dilandasi iman dan taqwa.

Misi:

- 1) Meningkatkan mutu pendidikan siswa sesuai tuntutan masyarakat;
- 2) Menyalurkan bakat dan minat siswa serta mengembangkan kepribadian luhur;
- 3) Menyelenggarakan manajemen sekolah yang berwawasan mutu, partisipatif, mandiri dan lingkungan hidup;

¹ Dokumentasi, SMAN 5 Jember, 26 Agustus 2019.

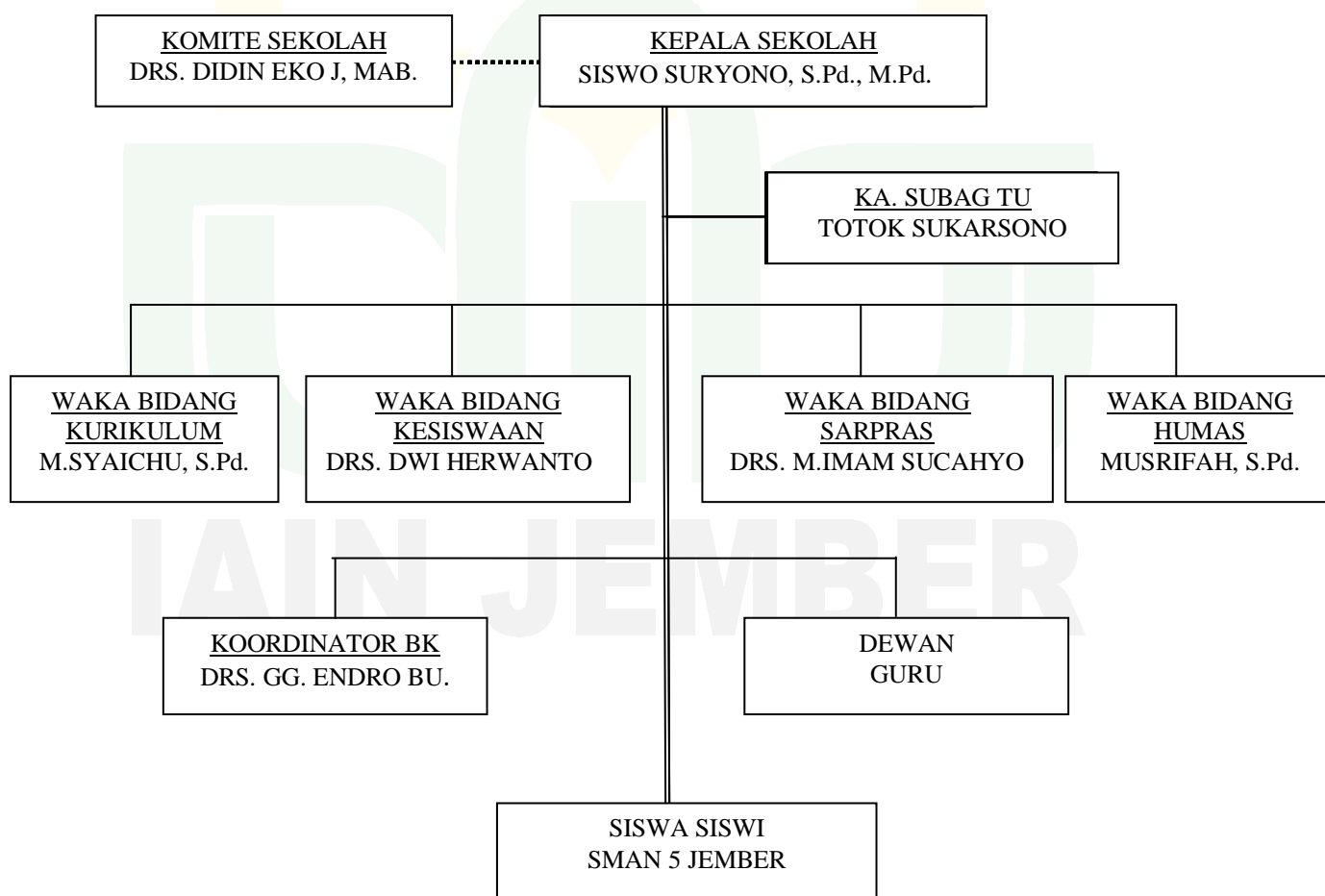
- 4) Memberdayakan semua sumber daya yang dimiliki sekolah dan masyarakat;
- 5) Membangun hubungan kerjasama dengan semua pihak secara harmonis.

c. Lokasi SMAN 5 Jember

Lokasi SMAN 5 Jember terletak di Jalan Semangka No. 4 Kecamatan Patrang, Kelurahan Baratan, Kabupaten Jember. Berada pada Bujur 113.72326165437698 dan Lintang -8.13482554095258. Luas tanah seluruhnya 6.000 m². Luas bangunan seluruhnya 3.560 m².

d. Struktur Organisasi

Gambar 4.1 Struktur Organisasi SMAN 5 Jember
Tahun Pelajaran 2018/2019



e. Tenaga Pendidik dan Kependidikan

Tenaga edukatif (guru) dan tenaga administratif (karyawan) SMAN 5

Jember pada tahun pelajaran 2018/2019 adalah sebagai berikut:²

Tabel 4.1 Jumlah Guru dan Karyawan SMAN 5 Jember
Tahun pelajaran 2018/2019

No.	Nama	Jabatan
1.	Siswo Suryono, S.Pd., M.Pd.	Kepala Sekolah
2.	M. Sayichu, S.Pd.	Waka. Bidang Kurikulum
3.	Drs. Dwi Herwanto	Waka. Bidang Kesiswaan
4.	Drs. M. Imam Suchahyo	Waka. Bidang Sarpras
5.	Musrifah, S.Pd.	Waka. Bidang Humas
6.	Drs. GG Endro, Bu	BK
7.	Drs. Yakub, M. Si.	BK
8.	Farida, S.Pd.	Guru
9.	Margino, S.Pd.	Guru
10.	Dra. Kartining	Guru
11.	Dra. Leizy Free AF, M.P.	Guru
12.	Dra. Sri Rahayu	Guru
13.	Hadi Siswanto, S.Pd.	Guru
14.	Tohari, S.Pd., M.Pd.	Guru
15.	Drs. Holil Lutfi	Guru
16.	Erma Wahyuni, S.Pd.	Guru
17.	Dra. Shinta Hendraningsih	Guru
18.	Abd. Rozak, S.Pd., M.Pd.	Guru
19.	Dra. Halimatus S.	Guru
20.	Dra. Harini, S.Pd.	Guru
21.	Dra. Raras Siswandini, ASP.	Guru

² Dokumentasi, SMAN 5 Jember, 26 Agustus 2019.

No.	Nama	Jabatan
22.	Eni Koerniasih, S.Pd.	Guru
23.	Indah Sukmonowati, S.Pd.	Guru
24.	Moh. Luthfi Kusuma, S.Pd.	Guru
25.	Nur Sulaiman, S.Kom	Guru
26.	Nurida Arifiyanti, S.Pd.	Guru
27.	Fera Nurlaily Idayati, S.Pd	Guru
28.	Husayyinul Fawad, S.Si.	Guru
29.	Imam Sachori, S.Pd.	Guru
30.	Kuntoyono, S.Pd.	Guru
31.	Dra. Wahyu Luluk	Guru
32.	Dra. Wahyu Luluk Rusida	Guru
33.	Cahya Dwi Rahayu, Amd.	Guru
34.	Puspita Mey Anggrainy	Guru
35.	Rahmat Wijaya, S.Pd.	Guru
36.	Rifatul Saadah, S.Pd.	Guru
37.	Seviana Lestari, S.Pd.	Guru
38.	Siti Aminah, S.Pd.	Guru
39.	Wardatul Munawwaroh, S.Pd.	Guru
40.	Zaka Abdi, S.Pd.I.	Guru
41.	Lufita Krisma Rini	Tenaga administrasi sekolah
42.	Imam Ghazali	Tenaga administrasi sekolah
43.	Erma Rohmani	Tenaga administrasi sekolah
44.	Ika Rosalinda C.M.R, Amd. Kom	Tenaga administrasi sekolah

Sumber : www.sman5jember.sch.id

f. Data Siswa

Secara keseluruhan jumlah siswa SMAN 5 Jember pada tahun pelajaran 2018/2019 ini adalah 741 anak yang tersebar pada tiga tingkatan kelas X, XI dan XII sebagaimana pada tabel berikut:³

Tabel 4.2 Data siswa SMAN 5 Jember Tahun pelajaran 2018/2019

No.	Kelas	Jumlah
1.	Kelas X	242 anak
2.	Kelas XI	244 anak
3.	Kelas XII	255 anak
TOTAL		741 anak

g. Sarana dan Prasarana

Adapun sarana dan Prasarana yang dimiliki oleh SMAN 5 Jember tahun pelajaran 2018/2019 sebagai berikut:

1. Ruang Rombongan Belajar : 22 buah
2. Ruang Kepala Sekolah : 1 buah
3. Ruang Guru : 1 buah
4. Ruang TU : 1 buah
5. Ruang Lab Komputer : 3 buah
6. Ruang Lab Kimia : 1 buah
7. Ruang Lab Biologi : 1 buah
8. Ruang Lab Fisika : 1 buah
9. Ruang koperasi : 1 buah
10. Ruang perpustakaan : 1 buah

³ Dokumentasi, SMAN 5 Jember, 26 Agustus 2019.

11. Ruang komputer : 1 buah
12. Ruang OSIS : 1 buah
13. Ruang Musholla : 1 buah
14. Ruang Multimedia : 1 buah
15. Ruang UKS : 1 buah
16. Ruang Kesenian : 1 buah
17. Kantin : 1 buah
18. Ruang Seni : 2 buah

4.2 Penyajian Data dan Analisis

Berdasarkan hasil interview, observasi dan dokumentasi yang telah peneliti lakukan di SMAN 5 Jember terlihat bahwa secara umum SMAN 5 Jember telah berupaya untuk mengantarkan siswa atau peserta didik agar mencapai hasil pembelajaran yang maksimal dan siswa dapat berprestasi dalam hidup, bermasyarakat dan sebagai khalifatullah di muka bumi. Segala upaya telah dilakukan oleh peneliti untuk mengeksplorasi dan mengumpulkan data dalam penelitian ini. Untuk mendapatkan data kualitatif dan autentifikasi yang berimbang maka selain menggunakan metode interview dan observasi dilakukan juga metode dokumenter. Peneliti memfokuskan permasalahan pada persepektif siswa pecandu *game online* terhadap pengamalan ibadah shalat lima waktu, karena merupakan shalat wajib yang terkadang masih diabaikan oleh peserta didik karena keseruannya bermain *game online*.

Setelah melakukan proses peralihan data dengan berbagai metode yang dipakai oleh peneliti mulai dari data umum hingga data khusus, akhirnya peneliti

sampai pada pembuktian data karena data sudah dianggap representatif dan telah sampai pada kejenuhan data. Oleh sebab itu, peneliti akan menyajikan beberapa data yang mengacu pada fokus masalah. Berikut beberapa penjelasan mengenai perspektif siswa pecandu *game online* terhadap pengamalan ibadah shalat di SMAN 5 Jember:

- a. Perspektif siswa pecandu *game online* terhadap pengamalan ibadah shalat di SMAN 5 Jember terkait intensitas pelaksanaan ibadah shalat wajib.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terhadap beberapa informan berkaitan dengan perspektif siswa pecandu *game online* terhadap pengamalan ibadah shalat terkait intensitas pelaksanaan ibadah shalat yaitu bahwa ketiga informan menyatakan bahwa kecanduan bermain *game online* berdampak terhadap intensitas pengamalan ibadah shalat wajib mereka. Hal ini sebagaimana yang dipaparkan oleh ketiga informan yang sering bermain *game online*.

E D N merupakan informan pertama yang ditemui oleh peneliti. E D N adalah informan yang duduk di kelas X IPS. Ia berusia enam belas tahun. Informan ini sering bermain *game online*. *Game online* yang sering ia mainkan adalah ML (*Mobile Legend*) dan PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds*). E D N senang bermain ML dan PUBG karena ia merasa tertantang dengan permainan tersebut. E D N yang telah mengenal *game online* sejak duduk di bangku kelas 3 Sekolah Dasar ini mengaku bahwa ia bermain *game online* hampir setiap hari dan menghabiskan waktu dalam satu kali bermain sekitar satu sampai tiga jam bahkan ia pernah bermain semalaman. Ia bermain *game online* pada malam hari. Ia

mengatakan “..... aku suka main ML dan PUBG mainnya malam jam 9-nan kadang ya sebelum jam 9 main juga, biasanya 3 jam-an sekali main, pernah sampe semaleman.....”⁴ ujarnya.

Menurut informan I yaitu berinisial E D N, bermain *game online* dapat menyebabkan ia malas mengerjakan shalat. Karena dengan seringnya ia bermain *game online* maka shalatnya menjadi sering ditinggalkan dan tidak membuat ia menjadi lebih rajin shalat. E D N sering meninggalkan shalat maghrib dan isya’ karena masih merasa asyik bermain *game online*. Ia melaksanakan shalat isya’ terkadang hanya karena orangtuanya menyuruhnya untuk mengerjakan shalat. Ia mengatakan “ ... shalatnya ya kadang langsung shalat, tapi seringan main *game-nya* daripada shalatnya jadi suka *nggak ngerjain* shalat..”⁵ ungkapnya beralasan.

G I A merupakan informan kedua yang ditemui oleh peneliti. Ia duduk di bangku kelas XI. Ia berusia tujuh belas tahun. Ia bermain *game online* setiap hari, yaitu setiap sebelum berangkat ke sekolah dan malam hari ketika ia sudah di rumah. Ia bermain *game online* sehari selama 1 jam paling cepat dan paling lama selama 3 jam. Ia mengatakan “...tiap hari main *game* pas ada waktu senggang, main *game* dulu mau sekolah, malam kadang-kadang main juga”⁶ ujarnya. Ia sering memainkan AOV (*Arena of Valor*), ML (*Mobile Legend*) dan FF (*Free Fire*). G I A mengenal *game online* sejak ia duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pada malam hari ia biasa bermain *game online* setelah shalat maghrib sehingga shalat isya’ sering lalai ia kerjakan. Sambil melihat teman-

^{4,5} E D N, Wawancara, SMAN 5 Jember, 31 Juli 2019.

⁶ G I A, Wawancara, SMAN 5 Jember, 31 Juli 2019.

temanya yang berlalu lalang ia mengatakan “...pas abis maghrib itu mas, ya kadang isya“nya nggak shalat”⁷ ujarinya.

Informan terakhir bernama D T yang telah berusia tujuh belas tahun. Ia duduk di bangku kelas dua belas. D T mulai mengenal *game online* sejak ia duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP). Menurut pendapat D T, *game online* merupakan permainan yang menyenangkan bagi dirinya dan dapat mengisi waktu luang. “...main *game* itu bikin senang, bisa buat ngisi waktu luang...”⁸ jelasnya. D T biasa memainkan game ML (*Mobile Legends*) dan FF (*Free Fire*). Ia mengaku bermain *game online* tidak setiap hari. Hanya bermain kalau ada waktu luang saja. Ia bermain *game online* selama satu jam. “...nggak tiap hari, nggak mesti kadang kalau ada waktu main kalau nggak ada waktu nggak main, satu jam cuma...”⁹ ujarinya tegas.

Ketiga informan menyatakan bahwa mereka hampir setiap hari bermain *game online* dengan rentang waktu sekitar 1-3 jam. Waktu yang sering mereka gunakan yaitu pada saat senggang dan malanm hari ketika menjelang maghrib dan isya’. Menurut ketiga informan menyebutkan bahwa bermain *game online* dapat berpengaruh terhadap intensitas mereka dalam mengamalkan ibadah shalat wajib. Karena dengan seringnya ia bermain *game online* maka shalatnya menjadi sering ditinggalkan dan tidak membuat mereka menjadi lebih rajin shalat. Mereka melaksanakan shalat isya’ terkadang hanya karena orangtuanya menyuruhnya untuk mengerjakan shalat.

⁷ G I A, Wawancara, SMAN 5 Jember, 31 Juli 2019 .

^{8,9} D T, Wawancara, SMAN 5 Jember, 31 Juli 2019.

- b. Perspektif siswa pecandu *game online* terhadap pengamalan ibadah sholat di SMAN 5 Jember terkait ketepatan waktu pelaksanaan ibadah shalat wajib.

Menurut pengakuan E D N, ia sering meninggalkan shalat maghrib dan isya' karena masih asyik bermain *game online*. Ia melaksanakan shalat isya' terkadang hanya karena orangtuanya menyuruhnya untuk mengerjakan shalat. Ia mengatakan "... sering telat shalat maghrib dan isya" kadang juga ndak shalat isya". Ya shalat juga kalau disuruh sama orangtua.." ¹⁰ujarnya meyakinkan.

G I A juga mengalami hal yang sama dengan E D N, ia mengatakan bahwa bermain *game online* dapat menjadikan ia sering tidak tepat waktu dan terlambat dalam mengerjakan shalat. Terutama waktu shalat maghrib dan isya'. Ia menuturkan "...kalo maghrib biasanya masih main game jadi malas sholatnya, isya" ya gitu kadang nggak sholat.." ¹¹ujarnya malu-malu.

Hal yang sama juga dirasakan oleh D T, menurutnya bermain *game online* dapat menyebabkan ketidakdisiplinan dalam mengamalkan shalat. Sahalat wajib yang seharusnya dikerjakan tepat waktu menjadi sering terlambat dikerjakan. Bahkan D T menuturkan bahwa ia terkadang meninggalakan shalat karena bermain game online. "... nggak buat disiplin, ngelanjutno main sek pas adzan, sering telat shalat isya" karena main game..." ¹².

Semua informan menyatakan bahwa kecanduan bermain *game online* sangat berdampak pada ketepatan waktu pelaksanaan ibadah shalat wajib mereka.

Ketiga informan menyebutkan *game online* membuat mereka menjadi tidak

¹⁰ E D N, Wawancara, SMAN 5 Jember, 31 Juli 2019 .

¹¹ G I A, Wawancara, SMAN 5 Jember, 31 Juli 2019 .

¹² D T, Wawancara, SMAN 5 Jember, 31 Juli 2019 .

disiplin dalam mengerjakan shalat terutama shalat maghrib dan isya' yakni ketika mereka mulai main *game*. Para siswa pecandu *game online* sering menunda bahkan meninggalkan shalat karena lebih memilih menyelesaikan babak permainan dalam *game online*.

- c. Perspektif siswa pecandu *game online* terhadap pengamalan ibadah sholat di SMAN 5 Jember terkait kekhusyuan pelaksanaan ibadah shalat wajib.

Menurut semua informan E D N dkk, siswa kelas X,XI dan XII IPS SMAN 5 Jember menyatakan bahwa perspektif mereka akibat kecanduan *game online* terhadap kekhusyuan dalam melaksanakan ibadah shalat wajib membuat mereka tidak khusyu' dalam mengerjakan shalat. Mereka mengatakan bahwa ketika asyik bermain *game online* kemudian dipotong untuk mengerjakan shalat membuat mereka terbayang-bayang akan permainan *game online* yang sedang dimainkan.

E D N menuturkan bahwa bermain *game online* dapat menyebabkan ia menjadi tidak khusyu' dalam melaksanakan ibadah shalat karena terkadang ia terbayang dengan bayangan *game online* yang ia mainkan. Ia mengaku saat shalat maghrib dan isya' sering kepikiran bermain *game online* karena ia bermain pada saat jam maghrib dan isya". Ia menuturkan "... ya (sambil diam sejenak) kepikiran main game itu pas shalat maghrib sama isya'.." ¹³ujarnya menjelaskan.

G I A juga menuturkan hal yang sama bahwa dengan bermain *game online* ia menjadi tidak khusyu' dalam mengerjakan shalat. Ia merasa tidak fokus saat

¹³ E D N, Wawancara, SMAN 5 Jember, 31 Juli 2019 .

melaksanakan shalat maghrib. Meskipun ia melaksanakan shalat, namun tidak khusyu' karena ingin segera melanjutkan bermain *game online* yang dimainkan. Ia tahu bahwa terbayang bermain *game online* ketika sedang shalat tidak seharusnya dilakukan karena dapat menyebabkan ia tidak khusyu'. Ia menuturkan "... shalat maghribnya tidak khusyu' , masih pengen lanjutin main game tapi jangan waktu shalatlah, takut dosa.." ¹⁴ ujanya.

D T memiliki pendapat yang sama dengan E D N dan G I A, yaitu ia merasa tidak khusyu' dalam mengerjakan shalat sejak ia kecanduan bermain *game online*. Ia menjelaskan bahwa ia sering merasa tidak fokus shalat jika ia belum menyelesaikan bermain *game*. Terkadang ia lupa melafalkan bacaan-bacaan shalat karena ia terbayang bermain *game*. Bahkan terkadang ia lupa jumlah rakaat shalat karena sedang tidak khusyu". Pikirannya kemana-mana tidak konsentrasi.

Ketiga informan tidak fokus dalam mengerjakan shalat terutama shalat maghrib. Mereka tahu bahwa membayangkan tentang bermain *game online* ketika sedang shalat itu tidak diperbolehkan karena dapat menyebabkan mereka tidak khusyu' dalam melaksanakan shalat. Mereka juga menyatakan bahwa mereka terkadang tidak fokus dalam melafalkan bacaan-bacaan shalat bahkan terkadang lupa rakaat shalat karena sedang tidak khusyu' pikirannya keman-kemana.

Selain ketiga informan di atas peneliti juga mewawancarai Guru Mata Pelajaran Agama Islam dan Wali Kelas masing-masing informan. Menurut Guru Mata Pelajaran Agama Islam yang berinisial Z A mengatakan:

¹⁴ G I A, Wawancara, SMAN 5 Jember, 31 Juli 2019 .

“Maraknya fenomena bermain *game online* tidak dipungkiri juga merambah pada anak didik di SMAN 5 Jember. Kecanggihan HP saat ini bisa akses apa saja termasuk yang lagi hits yaitu *game online*. Anak didik disini ya juga ada yang hobinya bermain *game online* seperti yang lagi viral itu *mobile legend* dan PUBG. Apalagi ada fasilitas internet berupa *wifi* atau pakai paketan data ya lebih mudah aksesnya. Tapi selaku guru agama saya mendidik siswa ketika pelajaran harus bisa bedakan antara waktu bermain dan belajar. Ketika siswa berada di kelas tidak boleh memegang HP, kalau melanggar ya disita HPnya. Saya memberikan edukasi juga harus bedakan waktu ibadah dan bermain *game online*. Waktunya shalat ya shalat, disini juga sudah diterapkan shalat berjama’ah agar siswa disiplin dan terbiasa melaksanakan shalat tepat waktu”¹⁵.

Menurut wali kelas X IPS berinisial S R menyatakan bahwa:

“Kalau dalam pelajaran E D N tidak main HP, disimpan karena peraturan yang berlaku tidak boleh main HP saat pelajaran berlangsung. Saya terapkan seperti itu kepada semua anak didik saya. Kalau ketika jam istirahat boleh pegang HP tapi saya tidak tahu apa yang mereka lakukan dengan HPnya. Saya kurang perhatian apa main *game* atau yang lain saya tidak tahu. Kalau waktu shalat saya lihat ya shalat tapi tidak tepat waktu kadang ia shalat terakhir. Saya kurang begitu perhatian sih karena terlalu banyak siswa yang saya ajar jadi tidak hapal semuanya”.¹⁶

Menurut wali kelas XI IPS berinisial Th menyatakan bahwa:

“Saya selalu mengajarkan anak didik saya untuk tidak bermain HP di kelas saat pelajaran. Harus bisa bedakan pelajaran dan jam istirahat. Kalau melanggar ya saya sita HP-nya dan pengaruh ke nilai mereka. G I A juga mendapat peraturan yang sama dengan teman-temannya. Ya jadi tidak main HP kalau sedang pelajaran. Saya lihat banyak siswa main HP jam istirahat tapi tidak tahu ya main *game* atau tidak tapi kayaknya ada yang main *game*. Kalau waktu shalat jama’ah semua siswa bergantian wajib ikut shalat jama’ah. G I A sepengaturan saya ya kadang ikut kadang ndak ikut shalat.”¹⁷

Menurut wali kelas XII IPS berinisial E K menyatakan bahwa:

“Saat ini memang lagi viral ya bermain *game online*. Disini juga ada beberapa siswa yang main *game online*. Tapi kalau pas waktu pelajaran tidak boleh main HP. Harus dimatikan atau di mode pesawat. Saya menerapkan itu di kelas saya dan ini merupakan aturan sekolah. Mau tidak mau siswa harus mematuhi, kalau melanggar ya dapat hukuman disita atau diberi peringatan. D T anak yang rajin belajarnya, meskipun dia juga

¹⁵ Z A, Wawancara, SMAN 5 Jember, 1 Agustus 2019 .

¹⁶ S R, Wawancara, SMAN 5 Jember, 1 Agustus 2019 .

¹⁷ Th, Wawancara, SMAN 5 Jember, 1 Agustus 2019 .

senang main *game* tapi selama di kelas tidak main HP. Kalau jam istirahat ya main HP, main *game* mungkin saja. Saat shalat ya ikut shalat jama'ah tapi kadang-kadang telat shalatnya masih istirahat sambil pegang HP sama temennya. Tapi meski begitu setahu saya ya tetap shalat”¹⁸

4.3 Pembahasan Temuan

Pada bagian ini peneliti akan membahas temuan-temuan penelitian tentang perspektif siswa pecandu *game online* terhadap pengamalan ibadah shalat wajib di SMAN 5 Jember yang mencakup perspektif siswa pecandu *game online* terhadap intensitas, ketepatan waktu dan kekhusyuan dalam pengamalan ibadah shalat wajib. Hasil penelitian dan pengambilan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Data yang diperoleh peneliti tidak berupa angka tetapi dalam bentuk argumentasi dan dokumentasi. Argumentasi didapatkan dari informasi Guru Mata Pelajaran Agama Islam, wali kelas, dan siswa. Sedangkan data untuk dokumentasi diperoleh dari kegiatan siswa selama di sekolah melalui foto-foto yang didokumentasikan oleh peneliti saat melakukan penelitian. Berikut peneliti jabarkan analisis dari hasil temuan di lapangan:

- 1) Perspektif siswa pecandu *game online* terhadap rajin/malasnya pengamalan ibadah shalat wajib di SMAN 5 Jember.

Berdasarkan dari pemaparan hasil penelitian di atas dapat digambarkan bahwa persepektif siswa pecandu *game online* terhadap terhadap rajin atau malasnya seseorang mengerjakan shalat menyebabkan mereka malas untuk melaksanakan shalat wajib. Semua informan menyebutkan bahwa kecanduan mereka terhadap *game online* berdampak pada kegiatan pengamalan ibadah shalat

¹⁸ E K, Wawancara, SMAN 5 Jember, 1 Agustus 2019 .

wajib mereka. Bermain *game online* dapat menyebabkan mereka malas mengerjakan shalat yang merupakan tuntutan wajib seorang muslim. Seringnya mereka bermain *game online* menyebabkan shalatnya menjadi sering ditinggalkan dan tidak membuat mereka menjadi lebih rajin shalat. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Lee Eun dalam Dica Freprinca yang mengatakan bahwa salah satu komponen indikator yang menunjukkan seseorang kecanduan *game online* yaitu *Excessive use*. *Excessive use* adalah penggunaan yang berlebihan, terjadi ketika bermain *game* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu sehingga mendominasi pikiran individu.¹⁹

Berdasarkan pengakuan dari semua informan, kecanduan *game online* membuat mereka sering meninggalkan shalat wajib terutama waktu maghrib dan isya' bahkan terkadang tidak mengerjakannya karena lebih asyik bermain *game online* dan akhirnya mereka mengantuk sehingga tidak mengerjakan shalat wajib. Mereka melaksanakan shalat wajib terkadang hanya karena orangtuanya menyuruhnya untuk mengerjakan shalat. Kecanduan mereka terhadap *game online* bisa dikatakan sudah termasuk kategori berlebihan (*excessive use*) sehingga mengganggu terhadap proses pengamalan ibadah wajib sehari-hari. Informasi yang didapatkan peneliti sebelum mereka kecanduan bermain *game online* mereka rajin melaksanakan shalat. Hampir setiap hari mereka bermain *game online* dalam jangka waktu yang cukup lama sekitar 1-3 jam setiap kali bermain. Mereka menjadi *irritable* jika tidak sedang bermain *game online* dan kehilangan

¹⁹ Dica Freprinca, "Hubungan Motivasi Bermain Online Pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan Game online defence of the ancients (dotA2)", (Skripsi, Universitas Indonesia, Jakarta, 2016), 8.

ketertarikan pada aktivitas lain. Hal ini menunjukkan bahwa gejala-gejala tersebut merupakan gejala dari kecanduan *game online*.²⁰ Kecanduan *game online* merupakan perasaan yang kuat terhadap *game online* sehingga mereka akan berusaha mencari sesuatu yang mereka inginkan dari bermain *game online*. Kecanduan *game online* juga dapat menyebabkan *problems* (mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menyebabkan permasalahan)²¹. Dalam hal ini mereka mengabaikan untuk melaksanakan shalat wajib demi bermain *game online*. Mereka semakin malas dan bahkan sering meninggalkan shalat wajib.

2) Perspektif siswa pecandu *game online* terhadap ketepatan pengamalan ibadah shalat wajib di SMAN 5 Jember

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, semua informan mengaku sering terlambat dalam mengamalkan shalat setelah mereka bermain *game online*. Namun keterlambatan tersebut tidak dilakukan pada semua waktu shalat. Semua informan mengatakan terlambat melaksanakan shalat maghrib dan isya' karena mereka bermain *game online* pada malam hari. Sedangkan pada pagi hingga sore hari mereka berada di sekolah. Mereka menyebutkan bahwa jika mereka belum menyelesaikan babak dalam permainan membuat mereka tidak puas sehingga mereka rela untuk menunda mengerjakan shalat demi menyelesaikan permainan terlebih dahulu.

²⁰ Warih Andan Puspitosari, Linaldi Ananta. "Hubungan antara Kecanduan Online Game dengan Depresi", Jurnal Mutiara Medika, (Januari, 2009), 51.

²¹ Dona Febriandari, "Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* terhadap Identitas Diri Remaja", (Skripsi, Universitas Riau, Pekanbaru, 2016), 51.

Apabila dibandingkan dengan sebelum mereka kecanduan *game online*, mereka mengatakan bahwa mereka lebih tepat waktu untuk melaksanakan ibadah shalat wajib. Kecanduan *game online* menyebabkan mereka sering terlambat bahkan mereka sering meninggalkan shalat demi bermain *game online*. Hal ini sejalan dengan teori kecanduan yang dikemukakan oleh Lee Eun Jin dalam Dica Freprinca yaitu salah satu komponen indikator seseorang yang kecanduan *game online* ialah *withdrawal symptoms*. *Withdrawal symptoms* adalah perasaan tidak menyenangkan karena penggunaan *game* kurang atau tidak dilanjutkan. Gejala ini akan berpengaruh pada fisik pemain²². Mereka lebih memilih melanjutkan permainan dibandingkan menyegerakan melaksanakan shalat wajib karena mereka merasa tidak puas jika permainan belum selesai dan berhenti untuk melaksanakan shalat. Hal ini juga sejalan dengan teori Lemmens dalam Dona Febriandari yang mengemukakan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan mengalami gejala misalnya *salience* (berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari) dan *tolerance* (waktu bermain *game online* yang semakin meningkat)²³. Mereka mengatakan bahwa bermain *game online* sudah menjadi kebiasaan mereka hampir setiap hari. Intensitas waktu bermain juga tidak sebentar. Semakin tinggi level permainan dalam *game online* maka waktu yang dibutuhkan untuk bermain juga semakin panjang. Oleh sebab itu tak jarang

²² Dica Freprinca, "Hubungan Motivasi Bermain Online Pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan Game online defence of the ancients (dotA2)", (Skripsi, Universitas Indonesia, Jakarta, 2016), 8.

²³ Dona Febriandari, "Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* terhadap Identitas Diri Remaja", (Skripsi, Universitas Riau, Pekanbaru, 2016), 51.

mereka rela meninggalkan shalat wajib seperti shalat maghrib untuk menyelesaikan permainan terlebih dahulu.

3) Perspektif siswa pecandu *game online* terhadap kekhusyuan pengamalan ibadah shalat wajib di SMAN 5 Jember

Berdasarkan hasil temuan peneliti di lapangan menunjukkan bahwa perspektif siswa pecandu *game online* terhadap kekhusyuan pengamalan ibadah shalat wajib yaitu kecanduan bermain *game online* menyebabkan mereka tidak khusyuk dalam mengerjakan shalat wajib. Semua informan menyebutkan bahwa mereka terkadang terbayang dengan bayangan *game online* yang ia mainkan saat melaksanakan shalat wajib. Mereka mengaku saat shalat maghrib dan isya' sering kepikiran bermain *game online* karena mereka bermain pada saat jam maghrib dan isya'. Hal ini sejalan dengan teori gejala kecanduan *game online* yang dikemukakan oleh Lemmens dalam Dona Febriandari. Ia menyatakan bahwa salah satu gejala kecanduan bermain *game online* adalah *saliency* yaitu berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari²⁴. Kecanduan mereka terhadap *game online* menyebabkan ketidakkhusyuan dalam melaksanakan shalat wajib. Mereka merasa tidak fokus saat melaksanakan shalat maghrib karena ingin segera melanjutkan bermain *game online* yang dimainkan. Terkadang mereka lupa melafalkan bacaan-bacaan shalat karena mereka terbayang bermain *game*. Bahkan terkadang mereka lupa jumlah rakaat shalat karena sedang tidak khusyuk'.

²⁴ Dona Febriandari, "Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* terhadap Identitas Diri Remaja", (Skripsi, Universitas Riau, Pekanbaru, 2016), 51.

Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian dari Warih Andan Puspitosari yang menyebutkan bahwa gejala kecanduan *game online* dapat berupa bermain *game* setiap hari dalam waktu yang lama, keasyikan dengan bermain *game*, dan terus menerus bermain *game* tanpa memperdulikan konsekuensinya.²⁵ Mereka tahu bahwa terbayang bermain *game online* ketika sedang shalat tidak seharusnya dilakukan karena merupakan hal yang tidak baik namun tetap mereka lakukan. Dalam hal ini jelas terbukti bahwa persepektif siswa yang kecanduan *game online* menyebabkan mereka tidak khusyu' dalam pengamalan ibadah shalat wajib.

Pihak sekolah telah memberikan edukasi terhadap siswa-siswinya terkait pembatasan penggunaan *handphone* khususnya untuk bermain *game online* pada saat jam pelajaran berlangsung. Guru Mata Pelajaran Agama Islam dan Wali Kelas telah menerapkan peraturan dengan memberikan konsekuensi kepada yang melanggar berupa hukuman menyita *handphone* milik mereka ataupun memberikan surat peringatan. Pihak sekolah mendidik siswa siswinya agar membedakan waktu antara belajar dan bermain. Seperti halnya yang telah dijelaskan oleh Guru Mata Pelajaran Agama Islam. Beliau memberikan edukasi harus membedakan waktu untuk beribadah dan bermain *game online*. Sejauh ini pihak sekolah sudah mengetahui bahwa terdapat beberapa siswanya yang suka bermain *game online*. Namun, pihak sekolah belum memberikan aturan sampai pada solusi bagi siswa yang telah kecanduan *game online* terhadap pengamalan ibadah shalat mereka.

²⁵ Warih Andan Puspitosari, Linaldi Ananta. "Hubungan antara Kecanduan Online Game dengan Depresi", Jurnal Mutiara Medika, (Januari, 2009), 51.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa :

- a. Perspektif siswa pecandu *game online* terhadap intensitas pengamalan ibadah shalat wajib yaitu mereka menjadi lebih malas mengerjakan shalat terutama shalat pada saat mereka sedang asyik bermain *game online* bahkan tidak jarang mereka meninggalkan shalat.
- b. Perspektif siswa pecandu *game online* terhadap ketepatan pelaksanaan waktu sholat yaitu mereka menjadi lebih tidak tepat waktu dalam mengerjakan ibadah shalat wajib. Ketika masuk waktu sholat, mereka tidak menyegerakan untuk shalat dan sering terlambat dalam melaksanakan shalat terutama saat shalat maghrib dan isya'.
- c. Perspektif siswa pecandu *game online* terhadap kekhusyu'an pengamalan ibadah shalat wajib yaitu mereka menjadi tidak khusyu' dalam mengerjakan shalat wajib. Mereka masih terbayang *game* yang dimainkan sehingga menyebabkan mereka tidak fokus saat melaksanakan shalat.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti maka terdapat beberapa saran dari peneliti, yaitu:

- a. Bagi orangtua, diharapkan memberikan pengawasan, membatasi waktu bermain *game online* dan tiada henti mengingatkan siswa untuk melaksanakan shalat;
- b. Lembaga pendidikan, diharapkan agar pihak sekolah terus memberikan pengetahuan, pemahaman dan bimbingan kepada siswa agar mengutamakan ibadah yang wajib disamping bermain *game online*.
- c. Bagi masyarakat, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai pelajaran, pemahaman dan pengetahuan masyarakat tentang pemanfaatan teknologi secara bijak dan bermanfaat serta tidak merugikan diri sendiri dan orang lain;
- d. Bagi pecandu *game online*, lebih memprioritaskan kewajiban sebagai umat islam untuk melaksanakan ibadah shalat sebagaimana mestinya dan lebih bijak dalam menggunakan waktu secara seimbang antara waktu bermain sebagai media hiburan dan beribadah sebagai kewajiban.
- e. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dilakukan penelitian lanjutan terkait terapi atau *treatment* yang bisa digunakan sebagai solusi bagi siswa yang telah kecanduan *game online* agar tetap bisa menjalankan aktivitas ibadah shalat secara sempurna (intensitas, ketepatan waktu dan kekhusyuan dalam shalat).

IAIN JEMBER

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, A. 2014. Pengaruh Sholat Khusyu' terhadap Otak. Retrived Mei 25, 2014 from <http://zamazim.com/index.php/6-penelitian-ilmiah-tentang-sholat-khusyu>.
- Anafiati, Shantika. 2016. Pengaruh Intensitas Melaksanakan Shalat Fardhu terhadap Kesiapan Menghadapi kematian pada Lansia di Balai Pelayanan Sosial Lanjut Usia Bisma Upakara Pemalang. Semarang: IAIN Walisongo.
- Andrianto, Daru. 2014. Pelaksanaan Ibadah Siswa di SDN Kanigoro 03 tahun Ajaran 2013/2014. Tulungagung: IAIN Tulungagung.
- Anonim. 2014. *Main Video Game Dapat Bermanfaat bagi Anak*. <https://www.voaindonesia.com/a/main-video-game-dapat-bermanfaat-bagi-anak/1971317.html>. (30 Maret 2018).
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Armylia, Ovi. 2019. Pengamalan Ibadah Shalat Wajib pada Remaja di Desa Rajabasa Lama I Kecamatan Labuhan Ratu Kabupaten Lampung Timur. Lampung Timur: IAIN Metro.
- Athoillah, Ahamad Muraqib. 2016. *Pengaruh Game online terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri Ambulu Tahun Pelajaran 2015/2016*. Jember: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember, Jember:99.
- Bahrudin, Uril. 2014. *Modul 03 Kesempurnaan Ibadah dengan Shalat*. <http://endraya.lecture.ub.ac.id/files/2014/06/05-Modul-03-Ibadah-Shalat.pdf>. Diakses tanggal 02 Maret 2018.
- Chayatie, Afifah Nur. 2010. *112 Game untuk Training & Outbond*. Yogyakarta: Kata Hati.
- Dani, Riska Wulan Rama. 2014. *Fenomena Kecanduan Game online pada Siswa (Studi Kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember)*. Jember: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember, Jember: 1-8.
- Departemen Agama RI. 1989. Al-Qur'an dan Terjemahannya. Semarang: Toha Putera.
- Febriandari, Dona. 2016. *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online terhadap Identitas Diri Remaja*. Pekanbaru : Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Riau, Pekanbaru : 51.
- Freprinca, Dica. 2016. *Hubungan Motivasi Bermain Online pada Masa dewasa Awal terhadap Perilaku Kecanduan Game Online Defenence of the*

Ancients (dotA2). <http://psikologi.ui.ac.id>. Diakses tanggal 25 Desember 2020.

Harahap, Khairani. 2013. *Game online dan Prestasi Belajar (Studi Korelasional Pengaruh Game online terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Nurul Hasanah Kelurahan Padang Bulan Medan)*. Sumatera Utara: Universitas Sumatera Utara.

Harsono, Ma'aruf. 2014. *Pengaruh Bermain Game terhadap Perkembangan Remaja*. Serpong: Surya University.

Hilmuniati, Fina. 2011. *Dampak Bermain Game Online dalam Pengamalan Ibadah Shalat pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*. Jakarta: Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syarif Hidayatullah.

Istiqomah, Kholifah. 2016. "Dampak Game pada Kepribadian Sosial Anak (Studi Kasus Kelas V SD Islam Al Madina Semarang)". Semarang: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo, Semarang: 87.

Jamaluddin, Syakir. 2016. *Shalat Sesuai Tuntunan Nabi SAW Mengupas Kontroversi Hadis Sekitar Shalat Edisi Revisi ke-2*. Yogyakarta: LPPI UMY.

Kurniawan, Drajat Edy. 2017. "Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta". Yogyakarta: Program Studi Bimbingan dan Konseling, Yogyakarta:101.

Laila, Aminatul. 2017. *Perilaku Pelajar SMA yang Telah Terpapar Informasi HIV/AIDS terhadap Intensi Penggunaan Layanan VCT di Kecamatan Puger Kabupaten Jember*. Jember: Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Jember, Jember : 1.

Margono S. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta:Rineka Cipta.

Miles, B Mathew dan Huberman Michael. 1992. *Analisis Data Kualitatif (Buku Sumber tentang Metode-metode Baru)*. Jakarta : UIP.

Miskat. 2010. Pengaruh Shalat terhadap Akhlak Siswa di Madrasah Ibtida'iyah Miftahul Ulum 01 Kapanjen Gumukmas Jember. Surabaya: IAIN Sunan Ampel.

Moleong, Lexy J. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Mukaromah, Mamluatul. 2015. Korelasi antara Shalat Lima Waktu dengan Kedisiplinan Siswa Kelas VIII di MTs Negeri Tumpang Kabupaten Malang. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Muslikatun. 2016. Pengaruh Intensitas Pelaksanaan Shalat terhadap Kecerdasan Emosional Siswa di MTS Al-Hadi Girikusumo Mranggen Demak. Salatiga: IAIN Salatiga.
- Nasrizen. 2011. Pengaruh *Game online* terhadap pelaksanaan Ibadah Shalat Lima Waktu Mahasiswa Fakultas Agama Islam Univeritas Muhammadiyah Yogyakarta. Yogyakarta: Fakultas Agama Islam Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam Universitas Muhammadiyah.
- Puspitosari, Warih Andan dan Linaldi Ananta. “*Hubungan antara Kecanduan Online Game dengan Depresi*”. <https://journal.umy.ac.id/index.php/mm/article/viewFile/1592/1637>. Diakses tanggal 23 Desember 2020.
- Rifa’i, Moh. 1976. *Risalah Tuntunan Shalat Lengkap*. Semarang: C.V. Toha Putra.
- Rim, Sylvia. 2003. *Mendidik dan Menerapkan Disiplin pada Anak Prasekolah*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Santosa, Vincentius Endy & Lin Mendah Mulyani. 2008. *100 Permainan Kreatif untuk Outbond dan Training*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suhari. 2010. “Nilai-Nilai Pendidikan Pendidikan Ibadah Shalat (Kajian Tafsir *Al-Mishbah* Karya Muhammad Quraish Shihab)”, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta: 2.
- Suparman, Deden. 2015. “*Pembelajaran Ibadah Shalat dalam Perspektif Psikis dan Medis Edisi Juli Volume IX No.2*”. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/istek/article/viewFile/188/203>. Diakses tanggal 02 Maret 2018.
- Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. IAIN Jember. 2017. Jember: IAIN Jember Press.
- Ulfa, Mimi. 2017. ”Pengaruh Kecanduan *Game online* terhadap Perilaku Remaja di Mabes *Game Center* Jalan HR.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru”. Pekanbaru: Universitas Riau, Pekanbaru: 3.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ferdian Kurnia Robby

NIM : 084 141 352

Prodi/Jurusan : Pendidikan Agama Islam/Pendidikan Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : IAIN Jember

Dengan ini menyatakan bahwa isi skripsi ini adalah hasil penelitian/karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Jember, 12 Desember 2019

Saya yang menyatakan



Ferdian Kurnia Robby
NIM. 084 141 352

Matrik Penelitian

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Masalah
PERSPEKTIF SISWA PECANDU GAME ONLINE TERHADAP PENGAMALAN IBADAH SHALAT DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 5 JEMBER	1. Pengamalan ibadah shalat wajib siswa 2. <i>Game online</i>	1. Intensitas pengamalan ibadah shalat wajib 2. Ketepatan waktu pengamalan ibadah shalat wajib 3. Kekhusyu'an pengamalan ibadah shalat wajib	1. Giat dan sungguh-sungguh mengerjakan shalat 2. Menyegerakan shalat wajib ketika tiba waktu shalat 3. Fokus pikiran dan pemahaman terhadap bacaan shalat	1. Informan: a. Guru Agama Islam b. Wali Kelas c. Siswa 2. Dokumentasi 3. Kepustakaan	1. Pendekatan penelitian: Kualitatif 2. Lokasi penelitian: SMAN 5 Jember 3. Teknik pengumpulan data: a. Wawancara b. Observasi c. Dokumentasi 4. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif	1. Bagaimana perspektif siswa pecandu <i>game online</i> terhadap pengamalan ibadah shalat di SMAN 5 Jember terkait intensitas pelaksanaan ibadah shalat wajib? 2. Bagaimana perspektif siswa pecandu <i>game online</i> terhadap pengamalan ibadah shalat di SMAN 5 Jember terkait ketepatan waktu pelaksanaan ibadah shalat wajib? 3. Bagaimana perspektif siswa pecandu <i>game online</i> terhadap pengamalan ibadah shalat di SMAN 5 Jember terkait kekhusyu'an pengamalan ibadah shalat wajib?

IAIN JEMBER

SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jl. Malaran No.1 Mangil, Telp. (0331) 467550 Fax. (0331) 472005, Kode Pos : 68136
 Website : [www.http://lik.iajn-jember.ac.id](http://lik.iajn-jember.ac.id) e-mail : tarbiyah.iajnember@gmail.com

Nomor : B. 2370 /In.20/3.a/PP.009/03/2019
 Sifat : Biasa
 Lampiran : -
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

27 Maret 2019

Yth. Kepala SMAN 5 Jember
 Jalan Semangka Bratan Patrang Jember

Assalamualaikum Wr Wb.

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

Nama : Ferdian Kurnia Robny
 NIM : 084 141 352
 Semester : X (sepuluh)
 Jurusan : Pendidikan Islam
 Prodi : Pendidikan Agama Islam

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Pengamalan Ibadah Sholat bagi Siswa Pecandu Game Online SMAN 5 Jember selama kurang lebih 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak.

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah
2. Kepala Kesiswaan
3. Guru Pendidikan Agama Islam
4. Peserta Didik

Demikian, atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr Wb.

A.n. Dekan
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 5
JEMBER**

Jalan Semangka 4 Jember ☎ (0331) 422136 Faks. (0331) 421355
website: sman5jember.sch.id email: smalajember@gmail.com
JEMBER Kode Pos: 68112

SURAT KETERANGAN

Nomor :670/040/101.6.5.5/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMA Negeri 5 Jember menerangkan bahwa

No.	Nama	NIP	Jabatan
1.	Dr. H. Mundir, M.Pd.	19631103 199903 1 002	Dosen
2.	Ferdian Kurnia Robby	084 141 352	Mahasiswa

Mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan penelitian di SMA Negeri 5 Jember pada tanggal 5 Agustus s.d. 21 September 2019 dengan judul "**Pengamalan Ibadah Sholat Bagi Siswa Pecandu Game Online**" di SMA Negeri 5 Jember.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 17 Januari 2020
Kepala Sekolah



SISWO SURYONO, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19691125 199412 1 003

PEDOMAN WAWANCARA

Judul : Pengamalan Ibadah Shalat bagi Siswa Pecandu *Game Online* Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Jember

Tanggal Wawancara :

Petunjuk Pedoman Wawancara

- a. Mohon dengan hormat bantuan dan kesediaan saudara untuk menjawab seluruh pertanyaan yang ada.
- b. Mohon menjawab pertanyaan dengan jujur.

Daftar Pertanyaan:

1. *Game online*
 - a. Pengertian *game online*
 - b. Pertama kali mengenal dan bermain *game online*
 - c. Macam-macam *game online* yang dimainkan
 - d. Waktu bermain *game online*
 - e. Dampak positif dan negatif *game online*
2. Pengamalan shalat
 - a. Pengertian shalat
 - b. Macam-macam shalat wajib
 - c. Macam-macam shalat sunnah
 - d. Waktu shalat
3. Pengamalan ibadah shalat bagi pecandu *game online*
 - a. *Game online* terhadap pengamalan shalat
 - b. *Game online* terhadap rajin atau malasnya shalat
 - c. *Game online* terhadap ketepatan waktu shalat
 - d. *Game online* terhadap kekhusyu'an shalat

Nama : E D N
Kelas : X IPS
Usia : 16 Tahun

Daftar pertanyaan:

PERTANYAAN	JAWABAN
1. Game Online	
a. Apa yang kamu ketahui tentang game online?	<i>Permainan antar pemain dengan menggunakan internet.</i>
b. Sejak kapan anda mengenal dan bermain <i>game online</i> ?	<i>SD kelas 3</i>
c. Game online apa saja yang sering dimainkan?	<i>ML, PUBG</i>
d. Apakah anda bermain <i>game online</i> setiap hari?	<i>Iya hampir tiap hari</i>
e. Pada pukul berapa biasanya anda bermain <i>game online</i> ?	<i>mainnya malam jam 9-nan kadang ya sebelum jam 9 main juga,</i>
f. Berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain <i>game online</i> ?	<i>biasanya 3 jam-an sekali main, pernah sampe semaleman</i>
g. Apa manfaat yang anda dapatkan setelah bermain <i>game online</i> ?	<i>manfaatnya ya buat ngilangin stres kan seharian uda di sekolah ngerjakan tugas-tugas</i>
h. Menurut anda, <i>game online</i> dapat berdampak negatif dan positif?	<i>iya</i>
i. Jika iya, apa saja dampaknya?	<i>Positifnya ya bisa mendapat banyak teman, Negatifnya kadang bisa buat tengkar antar teman daam ti karena kalah</i>
2. Pengamalan sholat	
a. Apakah pengertian sholat yang anda ketahui?	<i>shalat itu (sambil mikir) ibadah yang dimulai dengan takbiratul ihram dan diakhiri dengan salam</i>
b. Sebutkan macam-macam sholat wajib!	<i>Dzuhur sampek subuh</i>
c. Apakah pengertian sholat sunnah?	<i>Ibadah yang dilakukan dapat pahala jika tidak nggak berdosa</i>
d. Sebutkan macam sholat sunnah!	<i>Dhuha, tahjjud</i>
3. Pengamalan sholat bagi pecandu game online	
a. Apakah bermain <i>game online</i>	<i>iya berpengaruh</i>

PERTANYAAN	JAWABAN
berpengaruh terhadap pengamalan ibadah shalat?	
b. Apakah dengan seringnya anda bermain <i>game online</i> anda menjadi lebih rajin atau malas shalat?	<i>shalatnya ya kadang langsung shalat, tapi seringan main gamenya daripada shalatnya jadi suka nggak ngerjain shalat he he</i>
c. Pada waktu shalat apa anda malas mengamalkannya?	<i>Maghrib dan isya'</i>
d. Apakah bermain <i>game online</i> dapat menjadikan anda disiplin waktu (tepat waktu) mengamalkan shalat?	<i>shalatnya ya kadang langsung shalat, tapi seringan main gamenya daripada shalatnya</i>
e. Pada waktu shalat apa anda sering terlambat melaksankannya?	<i>maghrib dan shalat isya'</i>
f. Apakah bermain <i>game online</i> dapat menjadikan shalat anda lebih khusyu'? Pada waktu mengamalkan shalat apa anda merasa tidak khusyu'?	<i>Nggak khusyu', ya kepikiran main game itu pas shalat maghrib sama isya'</i>



Nama : G I A
Kelas : XI IPS
Usia : 17 Tahun

Daftar pertanyaan:

PERTANYAAN	JAWABAN
1. Game Online	
a. Apa yang kamu ketahui tentang <i>game online</i> ?	<i>Permainan yang berbasis online memakai internet</i>
b. Sejak kapan anda mengenal dan bermain <i>game online</i> ?	Mulai SMP
c. Game online apa saja yang sering dimainkan?	AOV, ML, dan FF
d. Apakah anda bermain <i>game online</i> setiap hari?	<i>Iya tiap hari main game pas ada waktu senggang di rumah</i>
e. Pada pukul berapa biasanya anda bermain <i>game online</i> ?	<i>Mau sekolah, malam kadang-kadang main juga</i>
f. Berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain <i>game online</i> ?	<i>Satu jam paling cepat dan paling lama selama 3 jam</i>
g. Apa manfaat yang anda dapatkan setelah bermain <i>game online</i> ?	<i>Iya manfaatnya untuk mencapai cita-cita sebagai atlet Esports</i>
h. Menurut anda, <i>game online</i> dapat berdampak negatif dan positif?	iya
i. Jika iya, apa saja dampaknya?	<i>dampak positifnya mengetahui supaya memainkan game dengan benar, negatifnya.. (sambil mikir), dapat merusak mata</i>
2. Pengamalan sholat	
a. Apakah pengertian sholat yang anda ketahui?	<i>Ibadah yang dilakukan orang islam lima kali sehari</i>
b. Sebutkan macam-macam sholat wajib!	<i>Subuh sampek isya'</i>
c. Apakah pengertian sholat sunnah?	<i>Shalat yang dikerjakan dapat pahala jika tidak, tidak berdosa</i>
d. Sebutkan macam sholat sunnah!	<i>Tahajjud, tarawih, dhuha</i>
3. Pengamalan sholat bagi pecandu game online	
a. Apakah bermain <i>game online</i> berpengaruh terhadap pengamalan	<i>Ada pengaruhnya</i>

PERTANYAAN	JAWABAN
ibadah shalat?	
b. Apakah dengan seringnya anda bermain <i>game online</i> anda menjadi lebih rajin atau malas shalat?	<i>jadi malas shalatnya mikirin main game</i>
c. Pada waktu shalat apa anda malas mengamalkannya?	<i>Maghrib dan isya' kalo maghrib biasanya masih main game jadi malas shalatnya, isya" ya gitu kadang nggak shalat</i>
d. Apakah bermain <i>game online</i> dapat menjadikan anda disiplin waktu (tepat waktu) mengamalkan shalat?	<i>Nggak, kalo maghrib biasanya masih main game, isya' ya gitu</i>
e. Pada waktu shalat apa anda sering terlambat melaksankannya?	<i>Maghrib dan isya'</i>
f. Apakah bermain <i>game online</i> dapat menjadikan shalat anda lebih khusyu'? Pada waktu mengamalkan shalat apa anda merasa tidak khusyu'?	<i>Nggak, shalat maghribnya nggak khusyu', masih pengen lanjutin main game tapi jangan waktu shalatlah, takut dosa</i>



Nama : D T
Kelas : XII IPS
Usia : 17 Tahun

Daftar pertanyaan:

PERTANYAAN	JAWABAN
1. Game Online	
a. Apa yang kamu ketahui tentang game online?	<i>Permainan online untuk mengisi waktu luang.</i>
b. Sejak kapan anda mengenal dan bermain <i>game online</i> ?	<i>SMP</i>
c. Game online apa saja yang sering dimainkan?	<i>Mobile Legends, Free Fire</i>
d. Apakah anda bermain <i>game online</i> setiap hari?	<i>nggak tiap hari, nggak mesti kadang kalau ada waktu main kalau nggak ada waktu nggak main, satu jam cuma</i>
e. Pada pukul berapa biasanya anda bermain <i>game online</i> ?	<i>Nek ono waktu luang, biasane bengi</i>
f. Berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain <i>game online</i> ?	<i>Satu jam</i>
g. Apa manfaat yang anda dapatkan setelah bermain <i>game online</i> ?	<i>main game itu bikin senang, bisa buat ngisi waktu luang</i>
h. Menurut anda, <i>game online</i> dapat berdampak negatif dan positif?	<i>iya</i>
i. Jika iya, apa saja dampaknya?	<i>untuk mendapat temen, ngilangin sumpek. Kalau sering main game itu menyebabkan bisa stres, bosan</i>
2. Pengamalan sholat	
a. Apakah pengertian sholat yang anda ketahui?	<i>Bentuk ibadah ajaran islam</i>
b. Sebutkan macam-macam sholat wajib!	<i>Dzuhur, Ashar, Mgahrib, Isya' dan Subuh</i>
c. Apakah pengertian sholat sunnah?	<i>Shalat yang dilakukan dapat pahala, kalau tidak, tidak berdosa</i>
d. Sebutkan macam sholat sunnah!	<i>Tahajjud, dhuha, rowatib</i>
3. Pengamalan sholat bagi pecandu game online	
a. Apakah bermain <i>game online</i> berpengaruh terhadap pengamalan ibadah shalat?	<i>Iya, pengaruhe kepikiran main game dikit-dikit, apa ya, jadi malas shalat.</i>

PERTANYAAN	JAWABAN
b. Apakah dengan seringnya anda bermain <i>game online</i> anda menjadi lebih rajin atau malas shalat?	<i>Malas, kepikiran main game dikit-dikit, apa ya, jadi malas shalat</i>
c. Pada waktu shalat apa anda malas mengamalkannya?	<i>Maghrib dan isya'</i>
d. Apakah bermain <i>game online</i> dapat menjadikan anda disiplin waktu (tepat waktu) mengamalkan shalat?	<i>nggak buat disiplin, ngelanjutno main sek pas adzan, sering telat shalat maghrib dan isya" karena main game</i>
e. Pada waktu shalat apa anda sering terlambat melaksankannya?	<i>Maghrib dan isya'</i>
f. Apakah bermain <i>game online</i> dapat menjadikan shalat anda lebih khusyu'? Pada waktu mengamalkan shalat apa anda merasa tidak khusyu'?	<i>nggak khusyu' kepikiran main game dikit-dikit tapi, lali kadang moco opo</i>



DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 1. Dokumentasi terkait dengan intensitas sholat siswa, siswa bermain *game online* ketika yang lain melaksanakan shalat



Gambar 2. Dokumentasi terkait ketepatan waktu shalat, siswa asik bermain ketika tiba waktu shalat.



Gambar 2. Dokumentasi terkait kekhusyu'an shalat, siswa masih menyelesaikan bermain *game online* ketika yang lain sudah bersiap shalat

BIODATA PENULIS

Nama : Ferdian Kurnua Robby
NIM : 084 141 352
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Tempat, tanggal lahir : Jember, 30 Maret 1994
Alamat : Jl. Srikoyo 58 Lingk. Patrang Tengah RT.01 RW.05
Jember
Riwayat Pendidikan : 1. SDN Patrang 4 Jember tahun 2006.
2. SMPN 7 Jember tahun 2009.
3. SMAN 5 Jember tahun 2012