

**KORELASI ANTARA BERMAIN *GAME ONLINE*  
TERHADAP KEDISIPLINAN SHALAT FARDHU  
PESERTA DIDIK DI MIN 12 NAGAN RAYA**



**NISA UL ANBIYA**  
NIM. 221003013

Tesis Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
untuk Mendapatkan Gelar Magister  
dalam Program Studi Pendidikan Agama Islam

**PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) AR-RANIRY**  
**BANDA ACEH**  
**2025**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**KORELASI ANTARA BERMAIN *GAME ONLINE*  
TERHADAP KEDISIPLINAN SHALAT FARDHU PESERTA  
DIDIK DI MIN 12 NAGAN RAYA**

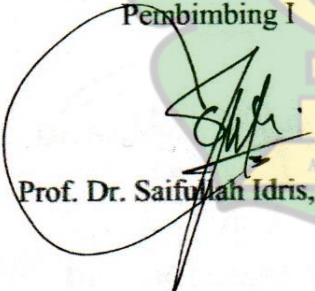
**NISA UL ANBIYA  
NIM. 221003013  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Tesis ini sudah dapat diajukan kepada  
Pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh  
untuk diujikan dalam Ujian Tesis

Menyetujui

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Prof. Dr. Saifulah Idris, M. Ag

  
Dr. Zubaidah, M. Ed

## LEMBAR PENGESAHAN

### KORELASI ANTARA BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP KEDISIPLINAN SHALAT FARDHU PESERTA DIDIK DI MIN 12 NAGAN RAYA

**NISA UL ANBIYA**

**NIM: 221003013**

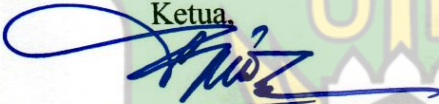
**Program Studi: Pendidikan Agama Islam**

Telah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Tesis  
Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry

Tanggal : 19 Agustus 2025 M  
25 Shafar 1447 H

#### TIM PENGUJI

Ketua,



**Dr. Hasan Basri, MA**  
Penguji,

Sekretaris,



**Salma Hayati, M.Ed**  
Penguji,



**Dr. Saifulah Maysa, MA**  
Penguji,



**Dr. Ainal Mardiah, M.Ag**  
Penguji,



**Dr. Zubaidah, M. Ed**



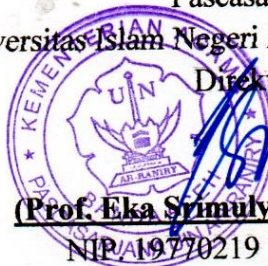
**Prof. Dr. Saifulah, M. Ag**

Banda Aceh, 21 Agustus 2025

Pascasarjana

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Direktur,



**(Prof. Eka Simulyani, M.A., Ph.D)**

NIP/19770219 199803 2 001

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Nisa Ul Anbiya  
Tempat Tanggal Lahir : Ujong Sikuneng, 31 Juli 2000  
Nomor Induk Mahasiswa : 221003013  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Banda Aceh, 12 Maret 2025

Saya yang menyatakan,



Nisa Ul Anbiya

221003013

## PEDOMAN TRANSLITERASI

### A. Transliterasi

Transliterasi Arab-Latin yang digunakan dalam penulisan skripsi ini secara umum berpedoman kepada buku panduan penulisan karya ilmiah dan laporan akhir studi mahasiswa yang diterbitkan oleh Pascasarjana UIN Ar-Raniry, Darussalam Banda Aceh Tahun 2019, dengan ketentuan sebagai berikut:

#### 1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	-	Tidak dilambangkan
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Sa'	TH	Te an Ha
ج	Jim	J	Je
ح	Ha'	H	Ha (dengan titik di bawahnya)
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	DH	De dan Ha
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan Ye

ص	Sad	Ṣ	Es (dengan titik di bawahnya)
ض	Dad	Ḍ	D (dengan titik di bawahnya)
ط	Ta'	Ṭ	Te (dengan titik di bawahnya)
ظ	Za	Ẓ	Zet (dengan titik di bawahnya)
ع	'Ain	'-	Koma terbalik di atasnya
غ	Ghain	GH	Ge dan Ha
ف	Fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Waw	W	We
ه/ة	Ha'	H	Ha
ء	Hamzah	'-	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ye

2. Konsonan yang dilambangkan dengan *W* dan *Y*.

Wad'	وضع
'Iwad	عوض
Dalw	دلو
Yad	يد
Hilyal	حيل
Tahī	طهي

3. *Mad* dilambangkan dengan *ā*, *ī*, dan *ū*. Contoh:

Ūlā	أولى
Sūrah	صورة
Dhū	ذو
Īmān	إيمان
Fī	في
Kitāb	كتاب
Siḥāb	سحاب
Jumān	جمان

4. Diftong dilambangkan dengan *aw* dan *ay*. Contoh:

Awj	أوج
Nawm	نوم

Law	لو
Aysar	أيسر
Syaykh	شيخ
'aynay	عيني

5. *Alif* (ا) dan *waw* (و).

Ketika digunakan sebagai tanda baca tanpa fonetik yang bermakna tidak dilambangkan. Contoh:

Fa'alu	فعلوا
Ulā'ika	أولئك
Ūqiyah	أوقية

6. Penulisan *alif maqṣūrah* (ى) yang diawali dengan baris fathah (◌َ) ditulis dengan lambang á. Contoh:

Ḥattá	حتى
Maḍá	مضى
Kubrá	كبرى
Muṣṭafá	مصطفى

7. Penulisan *alif maqṣūrah* (ى) yang diawali dengan baris *kasrah* (◌ِ) ditulis dengan *ī*, bukan *īy*. Contoh:

Raḍī al-Dīn	رضي الدين
Al-Miṣrī	المصري

## 8. Penulisan *tā' marbūṭah* (ة).

Bentuk penulisan *tā' marbūṭah* (ة) terdapat dalam tiga bentuk, yaitu:

- 8.1. Apabila *tā' marbūṭah* (ة) terdapat dalam satu kata, dilambangkan dengan *hā'* (هـ). Contoh:

Salāh	صلاة
-------	------

- 8.2. Apabila *tā' marbūṭah* (ة) terdapat dalam dua kata, yaitu sifat dan yang disifati (*ṣifat mawṣūf*), dilambangkan *hā'* (هـ). Contoh:

al-risālah al-bahiyyah	الرسالة البهية
------------------------	----------------

- 8.3. Apabila *tā' marbūṭah* (ة) ditulis sebagai *muḍāf* dan *muḍāf ilayh*, maka *muḍāf* dilambangkan dengan “t”. Contoh:

Wizārat al-Tarbiyah	وزارة التربية
---------------------	---------------

## 9. Penulisan *hamzah* (ء)

Penulisan *hamzah* terdapat dalam bentuk, yaitu:

- 9.1. Apabila terdapat di awal kalimat ditulis dilambangkan dengan “a”. Contoh:

Asad	أسد
------	-----

9.2. Apabila terdapat di tengah kata dilambangkan dengan “ ’ ”. Contoh:

Mas’alah	مسألة
----------	-------

10. Penulisan *hamzah* (ء) *waṣal* dilambangkan dengan “a”.

Contoh:

Rihlat Ibn Jubayr	رحلة ابن جبیر
Al-Istidrāk	الاستدراك
Kutub iqtanat’hā	كتب اقتنتها

11. Penulisan *syaddah* atau *tashdīd* terhadap.

Penulisan *syaddah* bagi konsonan waw (و) dilambangkan dengan “ww” (dua huruf w). Adapun bagi konsonan yā’ (ي) dilambangkan dengan “yy” (dua huruf y).

Contoh:

Quwwah	قوة
‘Aduww	عدو
Syawwal	شوال
Jaww	جو
Al-Miṣriyyah	المصرية
Ayyām	أيام

Quṣayy	قصي
Al-Kasysyāf	الكشاف

## 12. Penulisan alif lām (ال).

Penulisan ال dilambangkan dengan “al-” baik pada ال *syamsiyyah* maupun ال *qamariyyah*. Contoh:

Al-kitāb al-thāni	الكتاب الثاني
Al-ittiḥād	الإتحاد
Al-aṣl	الأصل
Al-athār	الآثار
Abu al-Wafā'	أبو الوفاء
Maktabat al-Nahḍah al-Miṣriyyah	مكتبة النهضة المصرية
bi al-tamām wa al-kamāl	بالتمام و الكمال
Abu al-Layth al-Samarqandi	أبو الليث السمرقندي

Kecuali: ketika huruf ل berjumpa dengan huruf ل di depannya, tanpa huruf alif (ا), maka ditulis “lil”. Contoh:

Lil-Syarbaynī	للشربيني
---------------	----------

13. Penggunaan “ ’ ” untuk membedakan antara د (dal) dan ت (tā) yang beriringan dengan huruf ه (hā’) dengan huruf ذ (dh) dan ث (th). Contoh:

Ad’ham	أدهم
Akramat’hā	أكرمها

14. Tulisan Allah swt. dan kombinasinya.

Allāh	الله
Billāh	بالله
Lillāh	لله
Bismillāh	بسم الله

### B. Modifikasi

1. Nama orang berkebangsaan Indonesia ditulis seperti biasa tanpa transliterasi, seperti Muhammad Hasbi ash-Shiddieqy. Sedangkan nama-nama lainnya ditulis sesuai kaidah transliterasi. Contoh: Muhammad Fu’ād ‘Abd al-Bāqī.
2. Nama kota ditulis menurut ejaan Bahasa Indonesia, seperti Mesir, bukan Misra; Bairut, bukan Beyrut; Kairo, bukan al-Qahirah; Cordova bukan Qurtubah; dan sebagainya.

### C. Singkatan

- QS. : (contoh) Nama Surat, Nomor Urut Surat, Ayat  
 bs. : *biduni al-sanah* (tanpa tahun terbit)  
 dkk : Dan kawan-kawan  
 ed. : editor  
 Fak. : Fakultas  
 hlm. : halaman

jld. : jilid  
t.p. : tanpa penerbit  
t.t. : tanpa tahun terbit  
Terj. : Terjemahan  
UIN : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry  
swt : *subhanahu wa ta'ala*  
saw : *shallahu 'alaihi wasallam*  
as : *'alaihi wassalam*  
ra. : *radhiyallhu 'anhu*  
HR : Hadis Riwayat  
dll. : dan lain-lain



## KATA PENGANTAR



Segala puji hanya bagi Allah swt., Tuhan semesta alam, atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan alam, Nabi Muhammad saw., beserta keluarga, para sahabat, dan seluruh umatnya yang setia mengikuti ajaran beliau hingga akhir zaman. Dengan ridha Allah swt., penulis dapat menyelesaikan tesis ini sebagai salah satu syarat akademik untuk meraih gelar magister pada Program Pascasarjana Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Tesis yang berjudul "Korelasi Bermain *Game online* Terhadap Praktik kedisiplinan Shalat Fardhu Peserta Didik di MIN 12 Nagan Raya". Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun akademik dalam penyusunan tesis ini, khususnya kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Zulfika, S.H. dan Salami, atas segala kasih sayang, doa, dan dukungan yang tiada henti.
2. Suami tercinta saya, Saputra Iwanprala, S.Sos yang telah membantu serta mendukung saya dalam menyelesaikan tesis ini.
3. Bapak Prof. Dr. Mujiburrahman, M.Ag., selaku Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
4. Ibu Prof. Eka Srimulyani, S.Ag., M.A., Ph.D., Direktur Program Pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
5. Bapak Prof. Dr. Saifullah Idris, M.Ag. dan Ibu Dr. Zubaidah, M.Ed., selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dengan penuh kesabaran dan ketelitian.

6. Seluruh dosen, staf akademik, dan karyawan di lingkungan Pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
7. Para petugas dan staf Perpustakaan Pascasarjana yang telah membantu dalam menyediakan sumber literatur selama proses penulisan berlangsung.

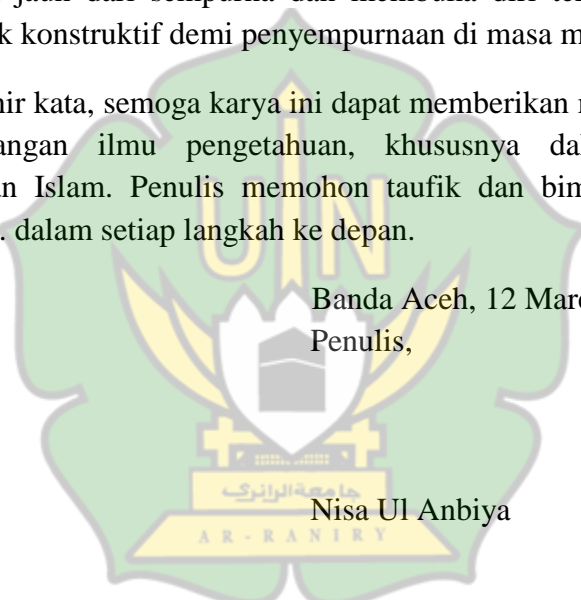
Penelitian dalam bidang Pendidikan Agama Islam merupakan bagian penting dari upaya perbaikan berkelanjutan dalam dunia pendidikan, mengingat masih banyak tantangan dan kekurangan yang perlu dijawab secara ilmiah. Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna dan membuka diri terhadap saran serta kritik konstruktif demi penyempurnaan di masa mendatang.

Akhir kata, semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan Islam. Penulis memohon taufik dan bimbingan dari Allah swt. dalam setiap langkah ke depan.

Banda Aceh, 12 Maret 2025

Penulis,

Nisa Ul Anbiya



## ABSTRAK

Judul Tesis	: Korelasi Antara Bermain <i>Game online</i> terhadap Kedisiplinan Shalat Fardhu Peserta Didik di MIN 12 Nagan Raya
Nama/NIM	: Nisa Ul Anbiya/221003013
Pembimbing	: 1. Prof. Dr. Saifullah Idris, M. Ag 2. Dr. Zubaidah, M. Ed
Kata Kunci	: <i>Game online</i> , Kedisiplinan, Shalat Fardhu

---

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya kedisiplinan dalam membentuk karakter siswa, khususnya dalam praktik ibadah shalat fardhu, di tengah meningkatnya intensitas bermain *game online* di kalangan pelajar. Kedisiplinan, yang meliputi ketaatan, pengendalian diri, dan pengelolaan waktu, menjadi semakin krusial untuk diperhatikan di era digital ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui intensitas bermain *game online* di kalangan peserta didik MIN 12 Nagan Raya serta menganalisis korelasinya terhadap Praktik kedisiplinan Shalat Fardhu mereka. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode regresi linier sederhana. Sampel penelitian diambil secara *purposive* dari siswa kelas V B dan VI A di MIN 12 Nagan Raya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* di kalangan siswa berada dalam kategori sedang, yakni sebanyak 32 orang atau sebesar 60,4% dari total 53 responden. Skor yang termasuk dalam kategori ini berada dalam rentang 57,568 hingga 68,553, sesuai dengan pendekatan statistik empiris berdasarkan rata-rata dan simpangan baku. Selain itu terdapat korelasi negatif yang signifikan antara bermain *game online* terhadap kedisiplinan shalat fardhu, berdasarkan nilai ( $r$ ) sebesar -0,451, yang termasuk dalam kategori korelasi sedang (interval 0,40 – 0,599). Hal ini juga diperkuat oleh hasil uji hipotesis dengan nilai Sig. (2-tailed)  $0,001 < 0,05$ ,  $t$ -hitung  $3,613 > t$ -tabel  $2,00665$ , dan  $f$ -hitung  $13,056 > f$ -tabel  $4,030$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online*, semakin rendah tingkat kedisiplinan siswa dalam melaksanakan shalat fardhu. Penelitian ini menegaskan perlunya kontrol aktivitas *game online* untuk menjaga dan meningkatkan kedisiplinan ibadah siswa.

## ABSTRACT

Thesis Title : Correlation Between Playing Online Games and Discipline of Performing Obligatory Prayers Among Students at MIN 12 Nagan Raya  
Name/Student ID : Nisa Ul Anbiya/221003013  
Supervisor : 1. Prof. Dr. Saifullah Idris, M. Ag  
2. Dr. Zubaidah, M. Ed  
Keywords : Online Games, Discipline, Obligatory Prayers

---

This study is grounded in the importance of discipline in shaping students' character, particularly in the practice of obligatory prayer (*shalat fardhu*), amid the rising intensity of online gaming among school-aged learners. Discipline—encompassing obedience, self-control, and time management—has become increasingly vital in today's digital era. The primary aim of this research is to examine the intensity of online gaming among students of MIN 12 Nagan Raya and to analyze its impact on their discipline in performing *shalat fardhu*. This study adopts a mixed-methods approach, combining quantitative and qualitative techniques using simple linear regression analysis. The research sample was purposively selected from students in classes V B and VI A at MIN 12 Nagan Raya. The findings reveal that the intensity of online gaming among students falls into the moderate category, with 32 students—equivalent to 60.4% of the 53 respondents—classified in this range. The scores categorized as moderate range between 57.568 and 68.553, based on empirical statistical analysis using the mean and standard deviation. Furthermore, the study identifies a statistically significant negative relationship between online gaming and discipline in performing obligatory prayers, with a correlation coefficient ( $r$ ) of -0.451, which falls within the moderate correlation range (0.40–0.599). This is further supported by hypothesis testing results: a significance value (Sig. 2-tailed) of  $0.001 < 0.05$ , a  $t$ -value of  $3.613 >$  the critical  $t$ -table value of 2.00665, and an  $F$ -value of  $13.056 >$  the critical  $F$ -table value of 4.030. Based on these findings, it can be concluded that the higher the intensity of online gaming, the lower the level of students' discipline in performing *shalat fardhu*. This study emphasizes the need to regulate students' engagement in online gaming activities to preserve and enhance their religious discipline.

## مستخلص البحث

موضوع البحث	: العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والانضباط في أداء الصلوات
الاسم/رقم القيد	: نساء الأنبياء/٢٢١٠٠٣٠١٣
المشرفون	: ١- الأستاذ الدكتور سيف الله إدريس، الماجستير ٢- الدكتورة زبيدة، الماجستير
الكلمات الرئيسية	: الألعاب الإلكترونية، الانضباط، الصلوات المفروضة

ينبع هذا البحث من أهمية الانضباط في بناء شخصية الطلاب، وخاصةً في أداء الصلوات المفروضة، في ظل تزايد استخدامهم لألعاب الإنترنت. يكتسب الانضباط، الذي يشمل الطاعة وضبط النفس وإدارة الوقت، أهمية متزايدة في هذا العصر الرقمي. تحدف هذه الدراسة إلى تحديد مدى استخدام طلاب المدرسة الثانوية ١٢ في ناغان رايا لألعاب الإنترنت، وتحليل علاقته بممارساتهم الانضباطية في أداء الصلاة المفروضة. اعتمدت هذه الدراسة منهجًا كميًا باستخدام أسلوب الانحدار الخطي البسيط. أخذت عينة البحث عمدًا من طلاب الصفين VB وVIA في مدرسة MIN 12 Nagan Raya. أظهرت النتائج أن شدة استخدام الطلاب للألعاب الإلكترونية كانت متوسطة، حيث بلغ عددهم ٣٢ طالبًا، أي ما نسبته ٦٠.٤% من إجمالي المشاركين البالغ عددهم ٥٣. وتراوح الدرجات في هذه الفئة بين ٥٧.٥٦٨ و٦٨.٥٥٣. وفقًا للمنهج الإحصائي التحريبي القائم على المتوسط والانحراف المعياري. بالإضافة إلى ذلك، يوجد ارتباط سلبى ذو دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وانضباط الصلاة المفروضة، بناءً على قيمة  $t(1) = 0.451$ ، والتي تندرج ضمن فئة الارتباط المعتدل (الفترة ٠.٤٠ - ٠.٥٩٩). ويدعم ذلك أيضًا نتائج اختبار الفرضية بقيمة  $Sig$  (ثنائية الذيل)  $0.0001 < 0.0005$ ، ومعامل  $t = 3.613 < t$  جدول  $t = 2.00665$ ، ومعامل  $f = 13.056 < f$  جدول  $f = 4.030$ . وبالتالي، يمكن الاستنتاج أنه كلما زادت كثافة ممارسة الألعاب الإلكترونية، انخفض مستوى انضباط الطلاب في أداء الصلاة المفروضة. تؤكد هذه الدراسة على ضرورة التحكم في أنشطة الألعاب الإلكترونية للحفاظ على انضباط العبادة لدى الطلاب وتحسينه.

## DAFTAR ISI

<b>COVER .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xvi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xxii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xxiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	7
1.3. Batasan Masalah .....	7
1.4. Rumusan Masalah.....	7
1.5. Tujuan Penelitian .....	8
1.6. Kegunaan Hasil Penelitian.....	8
1.7. Kajian Pustaka .....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>14</b>
2.1. <i>Game online</i> .....	14
2.1.1. Pengertian <i>Game online</i> .....	14
2.1.2. Alasan Peserta Didik Bermain <i>Game online</i> .....	16
2.1.3. Faktor Pendorong Peserta Didik Bermain <i>Game online</i> .....	18
2.1.4. Dampak Permainan <i>Game online</i> .....	20
2.2. Kedisiplinan.....	27
2.2.1. Pengertian Kedisiplinan.....	27
2.2.2. Macam-Macam Kedisiplinan .....	29
2.3. Shalat Fardhu .....	31
2.3.1. Pengertian dan Dasar Hukum Shalat .....	31
2.3.2. Waktu Melaksanakan Shalat Fardhu .....	37
2.3.3. Syarat Shalat .....	39

2.3.4.	Tujuan Shalat.....	41
2.4.	Kerangka Berpikir .....	42
2.5.	Hipotesis .....	43
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>45</b>
3.1.	Jenis Penelitian .....	45
3.2.	Lokasi Penelitian .....	46
3.3.	Subjek Penelitian .....	46
3.3.1.	Populasi .....	46
3.3.2.	Sampel .....	47
3.4.	Teknik Pengumpulan Data .....	47
3.5.	Instrumen Penelitian .....	48
2.6.	Analisis Data.....	54
3.6.1.	Statistik Deskriptif.....	55
3.6.2.	Uji Normalitas Kolmogrov- Smirnov.....	56
3.6.3.	Uji Korelasi <i>Pearson Product Moment</i> .....	56
3.6.1.	Uji Koefisien Korelasi .....	57
3.6.4.	Uji Hipotesis .....	58
2.7.	Jadwal Penelitian .....	60
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>		<b>61</b>
4.1.	Deskripsi Lokasi Penelitian .....	61
4.2.	Uji Instrumen .....	63
4.2.1.	Uji Validitas.....	63
4.2.2.	Uji Reliabilitas .....	64
4.3.	Deskripsi Data .....	63
4.3.1.	Korelasi Praktik <i>Game online</i> (Variabel X) .....	64
4.3.2.	Praktik kedisiplinan Shalat Fardhu (Y) .....	86
4.4.	Analisis Data.....	104
4.4.1.	Uji Normalitas Kolmogrov- Smirnov.....	104
4.4.2.	Uji Korelasi <i>Pearson Product Moment</i> .....	105
4.4.3.	Uji Hipotesis Koefisien Korelasi .....	105
4.4.4.	Uji Hipotesis .....	106
4.5.	Pembahasan .....	109
4.6.	Keterbatasan Penelitian .....	111

<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>113</b>
5.1. Kesimpulan.....	113
5.2. Saran.....	113
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>115</b>
<b>LAMPIRAN</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Kisi-Kisi Angket .....	48
Tabel 3. 2. Skala Likert .....	55
Tabel 3. 3. Kategorisasi Skor .....	55
Tabel 3. 4. Interpretasi Koefisien Korelasi .....	58
Tabel 4. 1. Jumlah Guru MIN 12 Nagan Raya.....	62
Tabel 4. 2. Jumlah Peserta Didik MIN 12 Nagan Raya .....	63
Tabel 4. 3. Hasil Uji Validitas Angket Korelasi Praktik <i>Game</i> <i>online</i> (X).....	64
Tabel 4. 4. Hasil Uji Validitas Angket Praktik kedisiplinan Shalat Fardhu (Y) .....	65
Tabel 4. 5. Hasil Uji Reliabilitas Angket Korelasi Praktik <i>Game</i> <i>online</i> (X).....	66
Tabel 4. 6. Hasil Uji Reliabilitas Angket Praktik kedisiplinan Shalat Fardhu (Y) .....	67
Tabel 4. 7. Statistik Deskriptif Angket Korelasi Praktik <i>Game</i> <i>online</i> (X).....	64
Tabel 4. 8. Distribusi Kategorisasi Variabel Angket Korelasi Praktik <i>Game online</i> (X).....	65
Tabel 4. 9. Persentase Jawaban Pernyataan 1 Variabel X.....	66
Tabel 4. 10. Persentase Jawaban Pernyataan 2 Variabel X.....	71
Tabel 4. 11. Persentase Jawaban Pernyataan 3 Variabel X.....	72
Tabel 4. 12. Persentase Jawaban Pernyataan 4 Variabel X.....	73
Tabel 4. 13. Persentase Jawaban Pernyataan 5 Variabel X.....	70
Tabel 4. 14. Persentase Jawaban Pernyataan 6 Variabel X.....	71
Tabel 4. 15. Persentase Jawaban Pernyataan 7 Variabel X.....	72
Tabel 4. 16. Persentase Jawaban Pernyataan 8 Variabel X.....	73
Tabel 4. 17. Persentase Jawaban Pernyataan 9 Variabel X.....	74
Tabel 4. 18. Persentase Jawaban Pernyataan 10 Variabel X.....	75
Tabel 4. 19. Persentase Jawaban Pernyataan 11 Variabel X.....	76
Tabel 4. 20. Persentase Jawaban Pernyataan 12 Variabel X.....	81
Tabel 4. 21. Persentase Jawaban Pernyataan 13 Variabel X.....	82
Tabel 4. 22. Persentase Jawaban Pernyataan 14 Variabel X.....	83
Tabel 4. 23. Persentase Jawaban Pernyataan 15 Variabel X.....	80
Tabel 4. 24. Persentase Jawaban Pernyataan 16 Variabel X.....	81
Tabel 4. 25. Persentase Jawaban Pernyataan 17 Variabel X.....	82
Tabel 4. 26. Persentase Jawaban Pernyataan 18 Variabel X.....	83
Tabel 4. 27. Persentase Jawaban Pernyataan 19 Variabel X.....	84
Tabel 4. 28. Persentase Jawaban Pernyataan 20 Variabel X.....	90

Tabel 4. 29. Statistik Deskriptif Angket Praktik kedisiplinan Shalat Fardhu (Y).....	91
Tabel 4. 30. Distribusi Kategorisasi Variabel Angket Praktik kedisiplinan Shalat Fardhu (Y) .....	92
Tabel 4. 31. Persentase Jawaban Pernyataan 1 Variabel Y.....	93
Tabel 4. 32. Persentase Jawaban Pernyataan 2 Variabel Y.....	90
Tabel 4. 33. Persentase Jawaban Pernyataan 3 Variabel Y.....	91
Tabel 4. 34. Persentase Jawaban Pernyataan 4 Variabel Y.....	92
Tabel 4. 35. Persentase Jawaban Pernyataan 5 Variabel Y.....	93
Tabel 4. 36. Persentase Jawaban Pernyataan 6 Variabel Y.....	94
Tabel 4. 37. Persentase Jawaban Pernyataan 7 Variabel Y.....	95
Tabel 4. 38. Persentase Jawaban Pernyataan 8 Variabel Y.....	100
Tabel 4. 39. Persentase Jawaban Pernyataan 9 Variabel Y.....	101
Tabel 4. 40. Persentase Jawaban Pernyataan 10 Variabel Y.....	102
Tabel 4. 41. Persentase Jawaban Pernyataan 11 Variabel Y.....	103
Tabel 4. 42. Persentase Jawaban Pernyataan 12 Variabel Y.....	100
Tabel 4. 43. Persentase Jawaban Pernyataan 13 Variabel Y.....	101
Tabel 4. 44. Persentase Jawaban Pernyataan 14 Variabel Y.....	102
Tabel 4. 45. Persentase Jawaban Pernyataan 15 Variabel Y.....	103



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1. Intensitas Praktik <i>Game online</i> Di Kalangan Peserta Didik MIN 12 Nagan Raya .....	66
Gambar 4. 2. Persentase Jawaban Pernyataan 1 Variabel X .....	66
Gambar 4. 3. Persentase Jawaban Pernyataan 2 Variabel X .....	67
Gambar 4. 4. Persentase Jawaban Pernyataan 3 Variabel X .....	68
Gambar 4. 5. Persentase Jawaban Pernyataan 4 Variabel X .....	69
Gambar 4. 6. Persentase Jawaban Pernyataan 5 Variabel X .....	70
Gambar 4. 7. Persentase Jawaban Pernyataan 6 Variabel X .....	71
Gambar 4. 8. Persentase Jawaban Pernyataan 7 Variabel X .....	72
Gambar 4. 9. Persentase Jawaban Pernyataan 8 Variabel X .....	73
Gambar 4. 10. Persentase Jawaban Pernyataan 9 Variabel X .....	74
Gambar 4. 11. Persentase Jawaban Pernyataan 10 Variabel X .....	75
Gambar 4. 12. Persentase Jawaban Pernyataan 11 Variabel X .....	76
Gambar 4. 13. Persentase Jawaban Pernyataan 12 Variabel X .....	77
Gambar 4. 14. Persentase Jawaban Pernyataan 13 Variabel X .....	78
Gambar 4. 15. Persentase Jawaban Pernyataan 13 Variabel X .....	79
Gambar 4. 16. Persentase Jawaban Pernyataan 15 Variabel X .....	80
Gambar 4. 17. Persentase Jawaban Pernyataan 16 Variabel X .....	81
Gambar 4. 18. Persentase Jawaban Pernyataan 17 Variabel X .....	82
Gambar 4. 19. Persentase Jawaban Pernyataan 18 Variabel X .....	83
Gambar 4. 20. Persentase Jawaban Pernyataan 19 Variabel X .....	84
Gambar 4. 21. Persentase Jawaban Pernyataan 20 Variabel X .....	85
Gambar 4. 22. Distribusi Kategorisasi Variabel Angket Praktik kedisiplinan Shalat Fardhu (Y) .....	88
Gambar 4. 23. Persentase Jawaban Pernyataan 1 Variabel Y .....	89
Gambar 4. 24. Persentase Jawaban Pernyataan 2 Variabel Y .....	90
Gambar 4. 25. Persentase Jawaban Pernyataan 3 Variabel Y .....	91
Gambar 4. 26. Persentase Jawaban Pernyataan 4 Variabel Y .....	92
Gambar 4. 27. Persentase Jawaban Pernyataan 5 Variabel Y .....	93
Gambar 4. 28. Persentase Jawaban Pernyataan 6 Variabel Y .....	94
Gambar 4. 29. Persentase Jawaban Pernyataan 7 Variabel Y .....	95
Gambar 4. 30. Persentase Jawaban Pernyataan 8 Variabel Y .....	96
Gambar 4. 31. Persentase Jawaban Pernyataan 9 Variabel Y .....	97

Gambar 4. 32. Persentase Jawaban Pernyataan 10 Variabel Y .....98  
Gambar 4. 33. Persentase Jawaban Pernyataan 11 Variabel Y .....99  
Gambar 4. 34. Persentase Jawaban Pernyataan 12 Variabel Y .....100  
Gambar 4. 35. Persentase Jawaban Pernyataan 13 Variabel Y .....101  
Gambar 4. 36. Persentase Jawaban Pernyataan 14 Variabel Y .....102  
Gambar 4. 37. Persentase Jawaban Pernyataan 15 Variabel Y .....103



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Disiplin merupakan salah satu nilai penting yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Dalam konteks pendidikan, disiplin tidak hanya berkaitan dengan kepatuhan terhadap aturan madrasah, tetapi juga mencakup pengelolaan waktu, tanggung jawab, dan kemampuan untuk mengatur diri sendiri. Penelitian ini akan membahas pentingnya disiplin siswa, faktor-faktor yang memkorelasikannya, serta cara-cara untuk membentuk kedisiplinan dalam diri siswa. Kedisiplinan adalah dasar yang sangat penting dalam membentuk karakter seseorang. Semakin kuat fondasi ini, semakin kokoh pula struktur yang dibangun di atasnya. Hal ini juga berlaku dalam kehidupan individu; semakin tinggi tingkat kedisiplinan yang dimiliki, semakin besar peluang untuk mencapai kesuksesan. Terhadap kedisiplinan, seseorang dapat menciptakan lingkungan yang teratur, produktif, dan harmonis.

Penting untuk dipahami bahwa kedisiplinan tidak hanya berarti kepatuhan terhadap aturan yang ada dalam kehidupan. Kedisiplinan adalah kemampuan untuk mengendalikan diri, mengatur waktu, dan melaksanakan tugas dengan penuh tanggung jawab. Kedisiplinan memiliki peranan penting tidak hanya dalam konteks individu, tetapi juga dalam skala yang lebih luas, seperti di tempat kerja, pendidikan, dan masyarakat. Dengan kata lain, kedisiplinan sangat diperlukan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Di lingkungan madrasah, kedisiplinan juga memiliki arti yang sama. Dalam hal ini, kedisiplinan tidak hanya berkaitan dengan mematuhi peraturan, tetapi juga berfungsi untuk membentuk karakter siswa. Melalui disiplin, siswa belajar untuk menghargai waktu, menghormati guru dan teman, serta bertanggung jawab atas tugas-tugas yang diemban. Kedisiplinan menciptakan suasana belajar yang kondusif, di mana siswa dapat berkonsentrasi dan mencapai prestasi yang optimal. Kedisiplinan

adalah sikap yang mencerminkan ketaatan dan ketepatan dalam mengikuti aturan. Selain itu, kedisiplinan juga mencakup sikap, perilaku, dan tindakan yang sejalan dengan peraturan organisasi, baik yang tertulis maupun yang tidak tertulis.

Disiplin diri dapat dibentuk melalui kebiasaan sehari-hari dalam menyelesaikan tanggung jawab tertentu, meskipun seseorang mungkin lebih tertarik melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan. Sebagai contoh, seseorang mungkin memilih untuk menyumbangkan uangnya ke tempat ibadah daripada menggunakannya untuk kepentingan pribadi. Menurut KBBI, disiplin memiliki arti tata tertib atau ketaatan pada peraturan, dan kedisiplinan memiliki arti mengusahakan supaya mematuhi tata tertib.<sup>1</sup>

Amir Daien Indrakusuma menjelaskan bahwa disiplin berarti kesediaan untuk mematuhi peraturan dan menghindari larangan. Disiplin harus didasari oleh kesadaran akan nilai dan pentingnya aturan serta larangan tersebut. Selain itu, disiplin juga harus disertai dengan pemahaman yang mendalam tentang makna dan nilai dari disiplin itu sendiri.<sup>2</sup> Maman Rachman menambahkan bahwa disiplin berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk mengendalikan diri terhadap berbagai bentuk aturan. Pada hakikatnya, disiplin merupakan perwujudan sikap mental individu atau masyarakat yang mencerminkan rasa taat dan patuh, yang didukung oleh kesadaran untuk melaksanakan tugas dan kewajiban dalam rangka mencapai tujuan tertentu.<sup>3</sup> Dengan demikian, kedisiplinan tidak hanya sekadar mematuhi aturan, tetapi juga melibatkan kesadaran, pengendalian diri, dan komitmen untuk

---

<sup>1</sup>Departemen Pendidikan Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada: 2008), hlm. 358.

<sup>2</sup>Amer Daen Indrakusuma, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1973), hlm. 166.

<sup>3</sup>Maman Rachman, *Manajemen Kelas*, (Jakarta: Depdikbud, 1998), hlm. 168.

bertindak sesuai dengan norma yang berlaku demi mencapai tujuan yang diinginkan.

Dalam ajaran Islam, kedisiplinan dalam mengatur waktu merupakan hal yang sangat penting. Allah swt mengingatkan manusia agar tidak terfokus hanya pada upaya menumpuk harta duniawi sehingga melupakan tujuan utama kehidupan. Dalam surat Al-‘Ashr, Allah menegaskan betapa berharganya waktu dan bagaimana seharusnya waktu tersebut diisi. Waktu adalah modal utama manusia; jika tidak digunakan untuk kegiatan yang bermanfaat, ia akan berlalu begitu saja tanpa meninggalkan keuntungan. Sayyidina Ali RA pernah mengingatkan bahwa rezeki yang tidak diperoleh hari ini masih bisa diharapkan esok hari, tetapi waktu yang telah berlalu tidak akan pernah bisa kembali. Kedisiplinan juga sangat penting dalam pelaksanaan ibadah shalat fardhu.<sup>4</sup>

Waktu shalat fardhu telah ditetapkan dengan jelas, dan setiap shalat memiliki batas waktu yang harus dipatuhi. Jika waktu tersebut terlewat, maka shalat tersebut pada dasarnya telah terlewat pula. Al-Quran bahkan menyatakan bahwa salah satu penyebab seseorang terjerumus ke dalam neraka Saqar adalah mengabaikan shalat.<sup>5</sup>

Shalat, sebagai rukun Islam kedua setelah syahadat, disyariatkan sebagai bentuk syukur atas nikmat Allah swt yang tak terhingga. Selain memiliki manfaat keagamaan, shalat juga memiliki nilai pendidikan dalam meningkatkan kualitas individu dan masyarakat secara keseluruhan.<sup>6</sup> Oleh karena itu, kedisiplinan dalam melaksanakan shalat perlu ditanamkan dan dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga kedisiplinan shalat harus

---

<sup>4</sup>M. Quraish Shihab, *Tafsir al-Mishbah*, (Tangerang: Penerbit Lentera Hati, 2000), jld. I5, hlm. 498.

<sup>5</sup>M. Quraish Shihab, *Tafsir al-Mishbah...*, hlm. 549.

<sup>6</sup>Wahbah al-Zuhailī, *Fiqih Islām wa Adillatuhu*, Terj. Abdul Hayyie al-Kattani, (Jakarta: Gema Insani, 2011), jld. I, hlm. 543

dibudayakan sedini mungkin pada anak. Bahkan Rasulullah dalam bersabda tentang pendidikan shalat untuk anak:

عَنْ عَمْرِو بْنِ شُعَيْبٍ، عَنْ أَبِيهِ، عَنْ جَدِّهِ، قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: مُرُوا أَوْلَادَكُمْ بِالصَّلَاةِ وَهُمْ أَبْنَاءُ سَبْعِ سِنِينَ، وَاضْرِبُوهُمْ عَلَيْهَا، وَهُمْ أَبْنَاءُ عَشْرِ وَفَرَّقُوا بَيْنَهُمْ فِي الْمَضَاجِعِ. (رواه: أبو داود)

Artinya: *“Dari Amr bin Syu’aib dari ayahnya dari Kakeknya dia berkata, Rasulullah shallallāhu ‘alaihiwasallam bersabda, “Perintahkanlah anak-anak kalian untuk melaksanakan salat apabila sudah mencapai umur tujuh tahun, dan apabila sudah mencapai umur sepuluh tahun maka pukullah dia apabila tidak melaksanakannya, dan pisahkanlah mereka dalam tempat tidurnya!”*” (H.R. Abu Daud).

Perkembangan pesat teknologi dan komunikasi, khususnya internet, telah menjadikan internet sebagai bagian tak terpisahkan dari kehidupan modern, membawa dampak positif maupun negatif. Melalui internet, berbagai informasi dapat diakses dengan mudah dan bebas. Selain itu, internet juga menyediakan berbagai sarana hiburan, salah satunya adalah *game online*.

Permainan daring, atau yang kerap disebut sebagai *Online Games*, merupakan jenis permainan yang dijalankan melalui suatu jaringan, baik itu LAN (*Local Area Network*) maupun internet. Permainan ini umumnya dapat dimainkan secara bersamaan oleh banyak pemain tanpa batasan jumlah. Secara definisi, permainan daring adalah jenis permainan komputer yang memungkinkan banyak pemain berinteraksi melalui koneksi internet. Dalam permainan ini, para pemain saling berinteraksi untuk mencapai

tujuan tertentu, menyelesaikan misi, atau meraih skor tertinggi dalam dunia virtual.<sup>7</sup>

*Game online* memiliki daya tarik tersendiri bagi penggunaannya, terutama karena tampilan visual yang menarik dan tantangan yang disediakan. Kemudahan akses juga menjadi faktor utama, karena *game online* dapat dimainkan di mana saja hanya dengan menggunakan smartphone dan kuota internet. Saat ini, *game online* tidak hanya populer di kalangan pekerja atau mahasiswa, tetapi juga telah merambah ke kalangan pelajar SMA, SMP, bahkan anak SD. Penyebarannya pun tidak terbatas pada kota-kota besar, tetapi telah mencapai desa-desa terpencil. Hal ini diperkuat dari data Badan Pusat Statistik (BPS) 2023 yang mencatat anak usia 0-18 tahun mendominasi pasar *game online* dengan persentase 46,2%.<sup>8</sup>

Melalui observasi awal yang dilakukan peneliti kepada beberapa anak usia sekolah dasar yang sedang asik bermain game online pada saat azan magrib berkumandang, ketika tiba waktu shalat magrib mereka tidak menuju masjid untuk melaksanakan shalat, melainkan melanjutkan bermain game online bersama teman-temannya, atau lebih dikenal dengan istilah mabar (main bareng). Kemudian peneliti bertanya kepada salah satu dari anak-anak itu “dek kenapa kalian masih disini, itukan sudah azan magrib” kemudian salah satu dari mereka itu menjawab “tanggung kak, ini mau naik level, kalau tantangan ini tidak diselesaikan, nanti kami kena diskualifikasi”. Setelah observasi itu, peneliti berasumsi bahwa semua siswa madrasah ibtida’iyah juga melakukan hal yang sama seperti mereka, yakni tetap melanjutkan bermain game bahkan ketika azan berkumandang. Hal itu terbukti ketika peneliti

---

<sup>7</sup>Henry, S., *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), hlm. 114.

<sup>8</sup>sindonews.com, *BPS Catat Anak Usia 0-18 Tahun Mendominasi Pasar Game online*, 08 Juni 2024. Diakses melalui situs: <https://nasional.sindonews.com/read/1392635/15>, pada tanggal 01 Februari 2025.

melakukan observasi lanjutan kepada siswa di MIN 12 Nagan Raya, menurut keterangan dari beberapa siswa kelas V, mereka teteap melanjutkan bermain game online bahkan ketika azan sudah berkumandang “kalau sempat nanti shalat, kalau udah lewat waktunya ya sudah kami lanjut main lagi” ucap salah satu siswa kelas V MIN 12 Nagan Raya.

Bermain *game online* secara berlebihan juga dapat menimbulkan efek negatif, seperti ketidakmampuan membagi waktu dengan baik dan perubahan perilaku ke arah yang menyimpang. Salah satu dampak negatif yang sering terjadi adalah terlambat atau bahkan tertinggalnya shalat karena terlalu asyik bermain game. Oleh karena itu, penting untuk mengatur waktu dan memprioritaskan kewajiban agar aktivitas bermain game tidak mengganggu tanggung jawab utama, termasuk ibadah shalat fardhu saat di luar madrasah atau sedang di rumah. Dari hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan melalui angket untuk wali siswa di Madrasah Ibtidaiyyah Negeri (MIN) 12 Nagan Raya, bahwa mayoritas siswa (79%) bermain online game setiap hari. Hal ini didapat dari hasil angket tersebut bahwa ketika pulang madrasah mereka biasa bermain atau menggunakan waktu luangnya untuk bermain online game di komputer ataupun smartphone. Durasi rata-rata siswa menggunakan waktunya lebih dari satu jam setiap harinya. Sebagian besar Wali siswa merasa *game online* memkorelasii kedisiplinan waktu shalat anak. Jawaban lainnya adalah sebagian siswa (50%) kadang-kadang melaksanakan shalat fardhu. Berdasarkan fenomena ini, sebagian besar wali siswa (75%) merasa perlu untuk mengubah kebiasaan bermain *game online* anak demi meningkatkan kedisiplinan shalat.<sup>9</sup>

Sebagai upaya tindak lanjut dari beberapa fenomena yang ditemukan, diperlukan upaya pengkajian lebih lanjut tentang bagaimana intensitas bermain *game online* di kalangan peserta didik MIN 12 Nagan Raya dan bagaimana korelasi bermain *game*

---

<sup>9</sup>Hasil angket untuk Wali Siswa pada 20 Januari 2025.

*online* terhadap Praktik kedisiplinan Shalat Fardhu peserta didik. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti paparkan, maka penulis merasa terdesak untuk meneliti tentang korelasi bermain *game online* terhadap Praktik kedisiplinan Shalat Fardhu peserta didik di MIN 12 Nagan Raya.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan oleh penulis, maka identifikasi masalah yang didapatkan adalah sebagai berikut:

- 1.2.1. Permainan *game online* dapat membuat pemainnya lupa waktu
- 1.2.2. Peserta Didik yang bermain *game online* tanpa pantauan orang tua berkorelasi terhadap kedisiplinan shalat
- 1.2.3. *Game online* dirancang dengan fitur tanpa jeda, sehingga membuat pemainnya tidak bisa meninggalkan permainan sebelum permainan itu selesai.

## **1.3. Batasan Masalah**

Supaya penelitian ini lebih terfokus dan tidak meluas dari pembahasan, maka diperlukan batasan masalah. Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini adalah: masalah yang diteliti terbatas pada korelasi bermain *game online* terhadap Praktik kedisiplinan Shalat Fardhu peserta didik kelas V dan VI MIN 12 Nagan Raya.

## **1.4. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah di atas, maka kajian penelitian ini difokuskan kepada korelasi antara bermain *game online* terhadap kedisiplinan Shalat Fardhu Peserta Didik MIN 12 Nagan Raya, dengan rumusan masalah:

- 1.4.1. Bagaimana intensitas bermain *game online* di kalangan Peserta Didik MIN 12 Nagan Raya?
- 1.4.2. Bagaimana Korelasi antara bermain *game online* terhadap kedisiplinan Shalat Fardhu Peserta Didik di MIN 12 Nagan Raya?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan pertanyaan dari rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1.5.1. Untuk mengetahui intensitas bermain *game online* di kalangan Peserta Didik MIN 12 Nagan Raya
- 1.5.2. Untuk mengetahui korelasi antara bermain *game online* terhadap kedisiplinan Shalat Fardhu Peserta Didik MIN 12 Nagan Raya.

### **1.6. Kegunaan Hasil Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi sebagai berikut:

- 1.6.1. Dari segi teori, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi ilmu pengetahuan, khususnya yang berhubungan dengan praktik ibadah.
- 1.6.2. Dalam aspek praktis, diharapkan dapat memberikan keuntungan serta kontribusi yang positif bagi berbagai pihak, antara lain:
  - a) Untuk dosen Pendidikan Agama Islam pada khususnya, dan umumnya untuk seluruh anggota civitas akademik lainnya, penelitian ini diharapkan menjadi sumber wawasan dan referensi mengenai disiplin ilmu dalam segala aspek pembelajaran.
  - b) Bagi mahasiswa dari program studi Pendidikan Agama Islam, diharapkan menjadi salah satu

- rujukan untuk penelitian yang akan datang yang berhubungan dengan tema penelitian ini.
- c) Untuk orang tua, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran mereka mengenai disiplin anak dalam melaksanakan shalat fardhu.
  - d) Bagi penulis, penelitian ini diharapkan menjadi pengembangan pemahaman tentang dampak *game online* terhadap disiplin shalat fardhu peserta didik.

### 1.7. Kajian Pustaka

Salah satu langkah fundamental dalam pelaksanaan studi ilmiah adalah mengkaji berbagai hasil penelitian sebelumnya. Tujuan utama dari langkah ini adalah untuk menghindari terjadinya duplikasi, mengevaluasi kelebihan dan keterbatasan dari studi yang telah dilakukan, serta memperoleh landasan teoritis dan empiris dalam merumuskan posisi penelitian saat ini. Dalam konteks tema yang diangkat, telah banyak studi yang menyoroti hubungan antara penggunaan *game online* dan kedisiplinan ibadah, khususnya shalat. Namun, sejauh pengetahuan penulis, belum ditemukan penelitian yang secara spesifik mengkaji dampak aktivitas bermain *game online* terhadap kedisiplinan shalat fardhu peserta didik di MIN 12 Nagan Raya.

Salah satu penelitian relevan dilakukan oleh Apnan Lubis dkk., melalui artikel berjudul *Dampak Game online PUBG terhadap Ibadah Shalat pada Anak di Desa Sei Mencirim*, yang dimuat dalam *Jurnal Syiar-Syiar Vol. 4 No. 1 (2024)*. Studi ini mengungkap bahwa mayoritas anak-anak di lokasi penelitian menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap game PUBG, yang secara signifikan memengaruhi pelaksanaan shalat, khususnya pada waktu Ashar dan Maghrib. Namun, penulis menekankan bahwa peran orang tua, pendidikan agama, serta kesadaran spiritual anak berperan besar dalam menjaga pelaksanaan ibadah. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya kolaborasi antara keluarga, madrasah,

dan masyarakat dalam membina keseimbangan antara aktivitas hiburan dan kewajiban spiritual.<sup>10</sup>

Penelitian lain oleh Anita Syarif dkk., dalam artikel *Hubungan Kebiasaan Bermain Game online di Rumah dengan Sikap Disiplin Beribadah Peserta Didik pada Pembelajaran PAI*, yang dipublikasikan dalam *Jurnal Primer Vol. 3 No. 2 (2024)*, menyimpulkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dan sikap disiplin dalam menjalankan ibadah. Analisis statistik menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,010 dengan nilai t-hitung 2,707, yang lebih besar dari t-tabel 2,021. Artinya, hipotesis alternatif diterima. Faktor lingkungan eksternal, seperti paparan media digital dan korelasi lingkungan sosial, turut memengaruhi sikap ibadah siswa.<sup>11</sup>

Sementara itu, Renaldi Bayu Liminanto, dalam artikelnya yang berjudul *Korelasi Bermain Game online terhadap Disiplin Belajar Siswa (Jurnal Konseling, Vol. 1 No. 2, 2020)*, menemukan bahwa bermain *game online* berdampak negatif terhadap kedisiplinan belajar. Hal ini ditunjukkan dengan nilai t-hitung sebesar -7,306 dan nilai signifikansi 0,000 yang berarti signifikan. Penelitian ini memperkuat dugaan bahwa keterlibatan berlebihan dalam *game online* dapat mengganggu pola perilaku disipliner peserta didik.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup>Apnan Lubis dkk., “Dampak *Game online* PUBG Terhadap Ibadah Shalat Pada Anak di Desa Sei Mencirim Kec.Sunggal Kab Deli Serdang” *Jurnal Primer: Edukasi Journal*, Vol 3 No 02 (2024). Diakses 18 Maret 2025, <https://www.jurnal-inais.id/index.php/JPE/article/view/374>.

<sup>11</sup>Anita Syarif dkk., “Hubungan Kebiasaan Bermain *Game online* di Rumah dengan Sikap Disiplin Beribadah Peserta Didik pada Pembelajaran PAI di SDN No. 138 Inpres Manggulabbe Kabupaten Takalar” *Jurnal Primer: Edukasi Journal*, Vol 3 No 02 (2024). Diakses 18 Maret 2025, <https://www.jurnal-inais.id/index.php/JPE/article/view/374>.

<sup>12</sup>Renaldi Bayu Liminanto, “Korelasi Bermain *Game online* terhadap Disiplin Belajar Siswa” *Jurnal Syiar-Syiar*, Vol 1 No 2 (2020). Diakses 18 Maret 2025, <http://journal.ilinstitute.com/index.php/konseling/article/view/351/247>.

Adapun Muhammad Ilham dan Febrina Rizki, dalam artikel mereka *Pola Asuh Orang Tua dalam Membentuk Karakter Disiplin Anak: Studi Kasus di Desa Talaga 2 (Jurnal Syiar-Syiar Vol. 3 No. 1, 2022)*, menunjukkan bahwa pola asuh orang tua berperan besar dalam membentuk karakter disiplin anak, termasuk kedisiplinan dalam menjalankan shalat. Pola asuh demokratis dominan digunakan, di mana orang tua dan anak menjalin kesepakatan bersama. Namun, dalam kondisi tertentu, pola otoriter dan permisif juga diterapkan.<sup>13</sup>

Penelitian oleh Wanda Wijaya dkk., dalam artikel *Korelasi Kebiasaan Bermain Game online terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik (Jurnal Pedagogi Vol. 7 No. 8, 2019)*, juga menyimpulkan bahwa terdapat korelasi negatif antara intensitas bermain game dan disiplin belajar. Dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana, penelitian ini memperlihatkan bahwa aktivitas bermain *game online* berdampak pada kemerosotan perilaku belajar peserta didik di SD Negeri Sawah Lama, Bandar Lampung.<sup>14</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Diah Novita Fardani, dalam artikel *Korelasi Disiplin Ibadah Shalat dan Emotional Intelligence terhadap Prestasi Belajar Siswa (Education Journal Vol. 2 No. 2, 2018)*, mengemukakan bahwa disiplin shalat memberikan kontribusi sebesar 7,7% terhadap prestasi belajar siswa pada kurikulum 2006. Sedangkan kecerdasan emosional memberikan

---

<sup>13</sup>Muhammad Ilham dan Febrina Rizki, "Pola Asuh Orang Tua Dalam Membentuk Karakter Disiplin Anak: Studi Kasus di Desa Talaga 2" *Jurnal Konseling: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapannya*, Vol 3 No 1 (2022). Diakses 18 Maret 2025, <https://ejournal.unsultra.id/index.php/JSES/article/view/81>

<sup>14</sup>Wanda Wijaya dkk., "Korelasi Kebiasaan Bermain *Game online* Terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik" *Jurnal Pedagogi*, Vol 7, No 8 (2019). Diakses 18 Maret 2025, <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/downloadSuppFile/18908/3406>.

kontribusi lebih besar (10,7%) terhadap capaian akademik pada kurikulum 2013. Hal ini menunjukkan bahwa aspek ibadah dan emosi sangat berkorelasi dalam konteks pembelajaran.<sup>15</sup>

Dalam kajian serupa, Siti Aisyah, melalui artikelnya *Korelasi Disiplin Shalat terhadap Kecerdasan Emosional Siswa di MAN 1 Kota Bogor (Jurnal Mitra Pendidikan Vol. 3 No. 8, 2019)*, menyatakan bahwa disiplin dalam shalat berkorelasi positif dengan kecerdasan emosional siswa. Nilai  $r$  sebesar 0,445 berada dalam kategori hubungan sedang, dan nilai  $R$  Square sebesar 28,6% menunjukkan besarnya kontribusi disiplin shalat terhadap kecerdasan emosional.<sup>16</sup>

Dari ringkasan penelitian sebelumnya, terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan yang terdahulu. Pertama, fokus penelitian tetap pada *game online* dan disiplin. Semua studi yang ditinjau menyoroti dampak bermain *game online* dan disiplin terhadap aspek-aspek tertentu dalam hidup siswa, baik dalam konteks disiplin ibadah maupun karakter anak. Kedua, sebagian besar penelitian menunjukkan bahwa bermain *game online* berdampak negatif pada disiplin, baik dalam hal ibadah shalat maupun proses belajar. Sebagai contoh, penelitian oleh Anita Syarif dan rekan-rekannya serta Wanda Wijaya menunjukkan bahwa kebiasaan bermain *game online* dapat mengganggu disiplin dalam beribadah dan belajar. Ketiga, beberapa kajian menekankan pentingnya dukungan orang tua dan lingkungan dalam membangun disiplin anak. Penelitian oleh Muhammad Ilham dan Febrina Rizki, serta Apnan Lubis dan kolega, menunjukkan bahwa pengawasan

---

<sup>15</sup>Diah Novita Fardani, "Korelasi Disiplin Ibadah Shalat dan Emotional Intelligence Terhadap Prestasi Belajar Siswa" *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, Vol 2 No 2 (2018). Diakses 18 Maret 2025, <http://jurnal.ikipjember.ac.id/index.php/ej/article/view/109/119>

<sup>16</sup>Siti Aisyah, "Korelasi Disiplin Shalat Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Bogor" *Jurnal Mitra Pendidikan*, Vol 3 No 8 (2019). Diakses 18 Maret 2025, <http://ejurnalmitrapendidikan.com/index.php/e-jmp/article/view/600/392>.

orang tua dan pendidikan agama memiliki peran penting dalam mempertahankan disiplin anak dalam melaksanakan ibadah.

Perbedaan yang mencolok antara kajian sebelumnya dan studi ini terletak pada konteks penelitian. Penelitian oleh Apnan Lubis dan rekan-rekan berfokus pada efek permainan online terhadap pelaksanaan shalat di desa tertentu, sedangkan studi yang dilakukan oleh Anita Syarif dan tim serta Wanda Wijaya dan kelompoknya menekankan pada disiplin belajar di lingkungan madrasah. Tesis ini dilakukan di MIN 12 Nagan Raya dengan memadukan dua aspek ini, yakni disiplin melaksanakan shalat fardhu dan dampak permainan online. Selanjutnya, metodologi dan analisis data berbeda antar penelitian. Setiap studi menerapkan metode yang berbeda dalam pengolahan data. Sebagai contoh, penelitian oleh Anita Syarif dan tim menggunakan validitas dan analisis inferensial, sementara penelitian oleh Renaldi Bayu Limianto memanfaatkan analisis t-hitung untuk mengungkap dampak negatif permainan online terhadap disiplin belajar. Tesis ini diharapkan dapat mengimplementasikan pendekatan yang tepat untuk menilai korelasi permainan online terhadap praktik shalat. Ketiga, terdapat variasi dalam variabel yang diteliti. Beberapa studi mengeksplorasi variabel yang berbeda, contohnya kecerdasan emosional (Diah Novita Fardani dan Siti Aisyah) dan pola asuh orang tua (Muhammad Ilham dan Febrina Rizki). Tesis ini lebih tertuju pada keterkaitan antara permainan online dan pelaksanaan shalat, sebuah aspek yang belum banyak dianalisis secara langsung. Inovasi pada penelitian ini terletak pada pendekatan yang lebih menyeluruh dan kontekstual, serta metode beragam yang digunakan untuk menyelidiki korelasi bermain *game online* terhadap disiplin shalat fardhu. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan berharga dalam memahami keterkaitan antara hiburan digital dan kewajiban agama di kalangan siswa.