

**HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN *GAME ONLINE*
DENGAN TINGKAT PERILAKU IBADAH SHALAT
PADA REMAJA DI SMK MUHAMMADIYAH
2 SLEMAN**

NAKSAH PUBLIKASI



**Disusun oleh:
JAMILATUN FAJAR
1610201133**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS 'AISYIYAH
YOGYAKARTA
2020**

HALAMAN PENGESAHAN

HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN TINGKAT PERILAKU IBADAH SHALAT PADA REMAJA DI SMK MUHAMMADIYAH 2 SLEMAN

NASKAH PUBLIKASI

Disusun oleh:
Jamilatun Fajar
1610201133

Telah Disetujui Oleh Pembimbing
Pada Tanggal:
10 September 2020

Pembimbing,

Dr. Ns. Mamnuah, M.Kep., Sp. Kep.J.

HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN TINGKAT PERILAKU IBADAH SHALAT PADA REMAJA DI SMK MUHAMMADIYAH 2 SLEMAN¹

Jamilatun Fajar², Mamnuah³

ABSTRAK

Latar Belakang: Bermain *game online* secara berlebihan pada seseorang akan menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat. Jumlah pemain *game* Indonesia terbanyak di Asia Tenggara, yang bermain *game* di telepon pintar, *personal computer* dan *laptop*. Penggunaan media sosial serta *game online* melalui *gadget* apabila tidak dikontrol akan menyebabkan penggunaannya menjadi lupa waktu, termasuk lupa waktu untuk melaksanakan ibadah.

Tujuan: Untuk mengetahui hubungan tingkat kecanduan *game online* dengan tingkat perilaku ibadah shalat pada remaja di SMK Muhammadiyah 2 Sleman.

Metode: Jenis penelitian ini adalah kuantitatif observasional dengan rancangan studi korelasi. Pendekatan waktu dengan menggunakan *cross sectional*. Jumlah responden sebanyak 128 dengan teknik *simple random sampling*. Instrumen yang digunakan kuesioner dan analisa data menggunakan uji *Kendall Tau*.

Hasil: Menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *game online* dalam kategori rendah sebanyak 57 (95%), tingkat kecanduan *game online* sedang sebanyak 3 (5%). Tingkat perilaku ibadah shalat tinggi sebanyak 3 (5%), kategori sedang sebanyak 55 (91,7%), kategori rendah sebanyak 2 (3,3%). Hasil perhitungan statistik menggunakan uji korelasi *Kendall's Tau* didapatkan *p-value* sebesar $0,915 > 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara statistik tidak ada hubungan antara tingkat kecanduan *game online* dengan tingkat perilaku ibadah shalat.

Simpulan dan Saran: Tidak ada hubungan tingkat kecanduan *game online* dengan tingkat perilaku ibadah shalat pada remaja di SMK Muhammadiyah 2 Sleman, karena didapatkan nilai *P-Value* $0,915 > 0,005$. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, banyak remaja yang belum disiplin dalam menjalankan ibadah shalat, baik dari ketepatan waktu shalat maupun kelengkapan shalat lima waktu, diharapkan remaja dapat meningkatkan perilaku ibadah shalat meliputi kelengkapan shalat wajib dan tepat waktu dalam pelaksanaan shalat, mengingat shalat adalah kewajiban setiap muslim yang telah baligh dan salah satu perintah agama yang wajib dilakukan

Kata Kunci : Tingkat Kecanduan *Game Online*, Tingkat Perilaku Ibadah Shalat

Kepustakaan : 62 Buku, 9 Jurnal, 10 Skripsi, 14 *website*

Jumlah Halaman : xii, 95 halaman, 8 tabel, 2 gambar, 42 lampiran

¹Judul Skripsi

²Mahasiswa PSK Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

³Dosen PSK Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

THE RELATIONSHIP OF ONLINE GAME ADDICTION LEVEL TOWARDS PRAYER BEHAVIOR ON ADOLESCENTS AT SMK MUHAMMADIYAH 2 SLEMAN¹

Jamilatun Fajar², Mamnuah³

ABSTRACT

Background: Excessively playing online games will create a strong addiction in a person. Indonesia ranks first in the largest number of game players in Southeast Asia, both those who play games on smartphones, personal computers, and laptops. A person's inability to control the use of social media and online gaming via gadgets will cause them to lose their track of time, including the time to pray.

Aims: This research aims to discover the relationship of online game addiction level towards the prayer behavior on adolescents at SMK Muhammadiyah 2, Sleman.

Method: This research was conducted through observational quantitative with correlation research design and used cross sectional approach. The respondents were 128 students gathered through simple random sampling technique. The instruments were questionnaire and Kendall Tau data analysis.

Results: The results showed that online game addiction level was divided into two levels. There were 57 students (95%) noted on the low level and 3 students (5%) noted on the intermediate level. Meanwhile, the results on their prayer behavior level were showed as follows; There were 3 students (5%) reached the high level, 55 students (91.7%) were at intermediate level, and 2 students (3,3%) were at low level. The statistic measurement showed the Kendall Tau correlation test was at $p\text{-value } 0.915 > 0.05$. It means there was no relationship between online game addiction level with prayer behavior level.

Conclusion and Suggestion: There is no relationship between online game addiction level with prayer behavior level on adolescents at SMK Muhammadiyah 2 Sleman. However, the research indicated that many adolescents who are not disciplined yet in carrying out the prayers, both from the accuracy of prayer times and the completeness of them, it is hoped that teenagers can improve their obligatory prayers on time, considering that prayer is the obligation of every Muslim who is old enough (*baligh*) and it is a religious command that must be done.

Keywords: Addiction, Online Game, Behavior, Prayers

References: 62 Books, 9 Journals, 10 Thesis, 14 *websites*

Total Page : xii, 95 content pages, 8 tables, 2 pictures, 42 attachments

¹Title

²Students of Nursing Study Program, Faculty of Health Sciences, Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

³Lecturer at Nursing Study Program, Faculty of Health Sciences, Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

PENDAHULUAN

Remaja atau dikenal dengan istilah adolescence adalah sesuatu yang berarti tumbuh menjadi dewasa atau dalam perkembangan menjadi dewasa, hal tersebut menunjukkan suatu tahap perkembangan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa yang ditandai oleh perubahan-perubahan fisik umum serta perkembangan kognitif dan sosial. Batasan usia remaja yang umum digunakan oleh para ahli antara 12 sampai dengan 21 tahun. Rentang waktu remaja dikategorikan menjadi tiga tahap, yang pertama usia 12-15 tahun disebut dengan istilah masa remaja awal, kedua usia 15-18 tahun disebut dengan masa remaja pertengahan dan ketiga 18-21 tahun disebut dengan istilah masa remaja akhir (Desmita, 2017).

Menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (Kemenkes, 2018) jumlah remaja yang ada di Indonesia berusia 10-14 tahun sebanyak 22.878 jiwa dan remaja yang berusia 15-19 tahun sebanyak 22.242 jiwa. Jumlah remaja yang ada di DIY sebanyak 22.447 jiwa. Remaja dengan jumlah yang cukup besar diharapkan mampu menjadi generasi penerus bangsa, untuk mewujudkan hal tersebut maka remaja perlu dipersiapkan agar menjadi manusia yang sehat secara jasmani, rohani, mental dan spiritual. Pada kenyataannya berbagai hal menunjukkan bahwa remaja memiliki permasalahan yang sangat kompleks seiring dengan masa peralihan yang sedang dialami remaja (Sebayang et al., 2018)

Permasalahan remaja yang sering terjadi saat ini diantaranya adalah tawuran, penggunaan obat-obatan terlarang, seks bebas dan keterlibatan remaja terhadap tindak kejahatan (Rachman, 2006). Tahun 2015 Dinas Pendidikan Kesehatan DIY mencatat ada

1.078 remaja usia sekolah di Yogyakarta melakukan persalinan, dari jumlah tersebut 976 diantaranya hamil di luar pernikahan (Kresna, 2016). Menurut Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat sekitar 202 anak berhadapan dengan hukum akibat terlibat tawuran dalam rentang dua tahun terakhir, 2017-2018 (Antara, 2018). Kepala Badan Narkotika Nasional (BNN) menyampaikan ada peningkatan sebesar 24-28% remaja yang menggunakan narkoba. Angka penyalahgunaan narkoba dikalangan pelajar pada tahun 2018 dari tiga belas Provinsi di Indonesia mencapai angka 2,29 juta orang (BNN, 2019).

Remaja adalah kelompok masyarakat yang mempunyai potensi hebat apabila diberdayakan secara benar. Remaja yang tidak mendapat perhatian dan pengarahan yang baik akan terombang-ambing sehingga mudah terpengaruh hal negatif (Surbakti, 2008). Masa remaja awal dan remaja akhir adalah masa yang penuh emosi, pada masa ini ditandai dengan kondisi jiwa yang labil, tidak menentu dan biasanya susah mengendalikan diri sehingga pengaruh negatif seperti perilaku menyimpang akibat dari pergeseran nilai mudah mempengaruhi jiwa remaja dan menimbulkan gejala baru berupa krisis akhlak. Krisis akhlak yang melanda sebagian remaja merupakan salah satu akibat dari perkembangan global dan kemajuan iptek (ilmu pengetahuan dan teknologi) yang tidak diimbangi dengan kemajuan moral akhlak. Perilaku remaja yang cenderung lekas marah, kurang hormat terhadap orang tua, bersikap kasar, kurang disiplin dalam beribadah, menjadi pemakai obat-obatan, terjerumus dalam perilaku seks bebas serta perilaku menyimpang lainnya telah melanda sebagian besar kalangan remaja (Darmadi, 2018).

Remaja mudah terpengaruh oleh ajakan kawan untuk mengatasi keingintahuannya, untuk mengatasi hal tersebut remaja perlu meningkatkan spiritualitasnya, remaja harus mengamalkan ajaran islam secara menyeluruh, seorang remaja harus shalat lima waktu dengan baik, karena sholat dapat mencegah perbuatan keji dan mungkar (EL-Sulthani, 2016). Remaja yang tidak beribadah mempunyai resiko untuk melakukan perilaku menyimpang. Hal tersebut senada dengan pendapat yang dimuat dalam buku (Hawari, 2005) yang menyebutkan bahwa remaja yang tidak menganut agama serta dalam riwayatnya tidak pernah menjalankan ibadah keagamaan akan beresiko tinggi dan kecenderungan ke arah penyalahgunaan atau ketergantungan NAZA (Narkotika, Alkohol & Zat Adiktif). Selain hal tersebut religiusitas (beribadah, berdoa, dan berdzikir) membuat individu memiliki resiko lebih kecil untuk mengalami stress, cemas, serta depresi daripada mereka yang tidak religius dalam kehidupan sehari-harinya. Perkembangan zaman yang semakin pesat membuat lalai terhadap perintah Allah. Kemajuan zaman membuat sebagian orang menjadi lupa dengan kewajibannya sebagai seorang hamba, salah satunya karena sibuk bermain *game* seseorang dapat menjadi lupa waktu sholat (Saputra, 2017).

Remaja dengan gejala emosi dan kejiwaanya perlu pendidikan agama, hal tersebut merupakan sesuatu yang sangat penting dalam mengatasi masalah-masalah psikologis yang sedang dihadapi oleh remaja (Nasution, 2019). Ibadah disyariatkan untuk mendidik jiwa dan membangun semangat persamaan dan semangat kebersamaan tanpa mengganggu orang lain. Ibadah yang bersifat fardhu maupun sunnah berpengaruh nyata dalam kehidupan

sosial pada seorang remaja. Ibadah juga dapat mengatur perilaku, amal pikiran serta perasaan seseorang. Ibadah akan mendorong untuk melakukan kebaikan dan sesuatu yang patut untuk dilakukan, serta mencegah seseorang melakukan perbuatan yang tidak pantas dalam hubungan-hubungannya dengan kehidupan bermasyarakat. Bisa diartikan semakin seseorang taat melakukan ibadah maka akan semakin dekat dengan penciptanya sehingga akan lebih berhati-hati dalam bertindak dan berpikir (Az-Za'balawi, 2007).

Penelitian yang dilakukan (Hamid, 2017) tentang religiusitas di SMP Negeri 2 Tempel menunjukkan bahwa religiusitas remaja dengan kategori baik 87,1%, cukup 12,3%, kurang 0,6%. Siswa yang memiliki perilaku seksual beresiko 10,3%, tidak beresiko 89,7%. Sebagian siswa yang memiliki religiusitas baik cenderung memiliki perilaku seksual tidak beresiko. Semakin tinggi tingkat religiusitas maka pengendalian dorongan seksualnya juga semakin tinggi.

Penelitian yang dilakukan (Rahayu, 2015) tentang Hubungan Ritual Ibadah Dengan Kenakalan Remaja mendapatkan hasil bahwa tingkat ritual ibadah siswa SMK Muhammadiyah 2 Malang berada pada kategori rendah yaitu sebanyak 45 siswa (69%), 19 siswa (29%) kategori sedang, 1 siswa (2%) kategori tinggi. Tingkat kenakalan remaja berada pada kategori tinggi sebanyak 14 siswa (21%), 46 siswa (71%) pada kategori sedang, 5 siswa (8%) pada kategori rendah. Korelasi antara ritual ibadah dengan kenakalan remaja di SMK Muhammadiyah 2 Malang yaitu dengan koefisien korelasi (-0,652) dan dengan nilai signifikan 0.000, data tersebut berarti terdapat korelasi (hubungan) negatif yang signifikan antara ritual ibadah dengan kenakalan

remaja. Semakin rendah ritual ibadah maka akan semakin tinggi kenakalan remaja..

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 2 Maret 2020, dengan mewawancarai 10 remaja kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Sleman, didapatkan bahwa 7 remaja bermain *game online*, dari 7 remaja didapatkan 4 remaja bermain *game online* dengan durasi 5-6 jam perhari, 4 remaja tersebut sering meninggalkan ibadah shalat, aktivitas sehari-hari seperti makan dan istirahat menjadi terganggu, 3 remaja lain yang bermain *game online* didapatkan sering melaksanakan shalat tetapi tidak tepat waktu karena lebih memilih bermain *game online* pada saat sudah adzan hingga sudah iqamah, 3 remaja tersebut bermain *game online* dengan durasi 2-4 jam perhari. Terdapat 3 remaja yang tidak bermain *game online*, remaja yang tidak bermain *game online* selalu melaksanakan ibadah shalat tepat waktu, selalu berdzikir dan berdo'a setelah shalat.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif observasional dengan rancangan studi korelasi dan pendekatan waktu yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cross sectional*. Sampel pada penelitian ini remaja kelas XI di SMK Muhammadiyah 2 Sleman. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *simple random sampling*, instrument yang digunakan kuesioner tingkat kecanduan *game online* dan kuesioner tingkat perilaku ibadah. Analisa data menggunakan uji *Kendall Tau*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Sleman yang

berjumlah 260 orang dari data siswa dan siswi.

Hasil dari perhitungan slovin didapatkan 128 sampel, diambil dengan cara mengumpulkan data menggunakan kuesioner melalui *google form* yang dibagikan melalui grup masing-masing kelas oleh guru di sekolah tersebut. Responden yang mengisi kuesioner dan telah mencapai batas waktu pengambilan data penelitian yang telah ditentukan, maka akan digunakan sebagai sampel penelitian. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Sleman dengan kriteria inklusi remaja yang bersedia menjadi responden, remaja yang bermain *game online* melalui gadget, komputer atau warnet, remaja yang memiliki gadget, remaja yang tinggal bersama orang tua dalam satu rumah. Kriteria eksklusi dari penelitian ini adalah remaja yang tidak berkenan menjadi responden.

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu secara langsung atau primer menggunakan *google form*. Pengumpulan data tingkat kecanduan *game online* dan tingkat perilaku ibadah shalat dilakukan pada 14 Agustus 2020 sampai dengan 18 Agustus. Penelitian ini dibantu oleh bagian kurikulum dalam pengumpulan data, kemudian pihak kurikulum menghubungi guru wali kelas XI untuk menyampaikan pengambilan data penelitian oleh mahasiswa yang dibagikan kepada responden melalui *google form*. Responden yang diambil dalam penelitian ini adalah remaja kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Sleman sebanyak 7 kelas, terdiri dari: 4 kelas jurusan teknik kendaraan ringan, 1 kelas jurusan tata busana, 2 kelas jurusan teknik dan bisnis sepeda motor.

Jenis pertanyaan dalam kuesioner ini adalah pertanyaan tertutup yang setiap pertanyaannya sudah

disediakan jawabannya. Responden hanya dapat memilih satu jawaban kuesioner yang dianggap sesuai dengan keadaan responden, akan tetapi pada bagian kriteria terdapat pertanyaan yang dapat dijawab dengan uraian kata yang sesuai dengan keadaan responden. Terdapat beberapa kendala dalam melakukan pengambilan data menggunakan google form, diantaranya adalah banyak responden yang tidak mengisi secara langsung kuesioner yang telah dibagikan, perlu bantuan dari pihak guru dan perwakilan masing-masing kelas untuk dapat memotivasi siswa kelas XI agar bersedia mengisi kuesioner yang telah dibagikan. Setelah menunggu beberapa hari sampel yang dibutuhkan tidak dapat terpenuhi, dari 128 sampel penelitian yang didapatkan hanya sebanyak 88 responden, kemudian diinklusi menjadi 60 responden.

Uji validitas yang digunakan peneliti adalah validitas konstruk (Construct Validity) yang termasuk kedalam validitas internal (Internal Validity). Validitas konstruk adalah validitas yang menggunakan pendapat para ahli (Expert Judgement) dimana akan diukur berlandaskan teori dan dikonsultasikan kepada para ahli (Widoyoko, 2018). Uji validitas dan uji reliabilitas penelitian ini menggunakan uji pakar atau Expert Judgement (Emmanuel & Clow, 2007). Uji pakar dilakukan pada tanggal 23 Mei 2020- 17

juli 2020 yang diujikan kepada 3 pakar, yaitu 2 Dosen Keperawatan Jiwa dan 1 Dosen Psikologi Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta untuk kuesioner tingkat kecanduan game online. Hasil uji pakar kuesioner tingkat kecanduan game online dari 3 pakar dimasukkan secara kualitatif, terdapat beberapa masukan yang diberikan dosen penguji pakar, jumlah kuesioner yang awalnya 16 pertanyaan diubah menjadi 14 pertanyaan disesuaikan dengan masukan yang diberikan, dan terdapat kalimat yang dirubah dalam beberapa pertanyaan. Uji pakar kuesioner tingkat perilaku ibadah shalat diujikan kepada 3 dosen LPPI Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta. Terdapat penambahan poin pertanyaan pada kuesioner tingkat perilaku ibadah shalat. Sebelum diuji pakar pertanyaan dalam kuesioner tingkat perilaku ibadah shalat terdapat 17 pertanyaan, dan ditambahkan 1 poin pertanyaan menjadi 18 pertanyaan. Reliabilitas dalam penelitian ini tidak dilakukan, hasil dari uji pakar hanya diambil masukan secara kualitatif, sehingga untuk pemberian skor dari penguji pakar tidak dihitung. Penelitian ini telah mendapatkan izin etik dari komisi etik Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta dengan nomer 1653/KEP-UNISA/VII/2020 penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 13 Agustus 2020 dengan responden remaja kelas XI di SMK Muhammadiyah 2 Sleman.

HASIL

Karakteristik responden dapat dilihat pada Tabel 1.

1. Karakteristik Responden

Tabel 1
Karakteristik Responden

Karakteristik Responden	Frekuensi (f)	Persentase (%)
usia		
15-18	58	96,7
19-21	2	3,3
Jumlah	60	100
Jenis Kelamin		
Laki-laki	54	90
Perempuan	6	10
Jumlah	60	100
Tempat Tinggal	60	100
Dengan orang tua		
Jumlah	60	100
Game online yang mengandung kekerasan	37	61,7
Game online yang tidak mengandung kekerasan	23	38,3
Jumlah	60	100
Responden yang memiliki gadget	60	100
Jumlah	60	100
Responden yang bermain game online	60	100
Jumlah	60	100

Berdasarkan Tabel 1 tentang karakteristik responden di SMK Muhammadiyah 2 Sleman didapatkan bahwa (96,7%) responden berusia 15-18 tahun, dan (3,3%) responden berusia 19-21 tahun. Jenis kelamin responden yang didapatkan bahwa (90%) responden berjenis kelamin laki-laki dan (10%) responden berjenis kelamin perempuan. Responden yang tinggal dengan orang

tua sebanyak (100%). *Game online* yang mengandung kekerasan didapatkan sebanyak (61,7%), *game online* yang tidak mengandung kekerasan (38,3%). Responden yang memiliki *gadget* didapatkan sebanyak (100%), responden yang bermain *game online* sebanyak (100%).

2. Tingkat kecanduan *game online*

Tingkat kecanduan *game online* dapat dilihat pada Tabel 2

Tabel 2
Tingkat Kecanduan *Game Online*

No	Tingkat Kecanduan <i>game online</i>	Frekuensi	Persentase (%)
1	Tinggi	0	0
2	Sedang	3	5
3	Rendah	57	95,0
	Jumlah	60	100

Berdasarkan Tabel 2 didapatkan bahwa tingkat kecanduan game online pada remaja di SMK Muhammadiyah 2 Sleman mayoritas rendah yaitu sebanyak 57 responden (95,0%).

Tabel 3
Jawaban Item Pertanyaan Tingkat Kecanduan *Game Online*

No	Pertanyaan	Jawaban			
		Tidak Pernah	Kadang-kadang	Sering	Selalu
		f	f	f	f
1.	Apakah saat saudara bermain <i>game online</i> saudara memainkannya bersama teman?	13	38	6	3
2.	Apakah dari bermain <i>game online</i> saudara mendapatkan hadiah berupa poin ataupun uang?	48	10	2	0
3.	Apakah saat saudara bermain <i>game online</i> , kemudian diganggu oleh teman saudara marah dengan mengeluarkan kata-kata kasar?	30	29	0	1
4.	Apakah saudara mengabaikan ibadah shalat wajib karena bermain <i>game online</i> ?	32	24	4	0
5.	Apakah saudara mengabaikan tugas sekolah karena bermain <i>game online</i> ?	47	10	3	0
6.	Apakah saat dalam sehari saudara tidak bermain <i>game online</i> saudara gelisah?	52	6	2	0
7.	Apakah saat bermain <i>game online</i> saudara tetap menjaga kebersihan diri dengan tetap mandi dua kali dalam sehari?	5	6	5	44
8.	Apakah saudara menghabiskan waktu luang saudara untuk bermain <i>game online</i> dari pada berkumpul dengan keluarga?	38	20	1	1
9.	Apakah setelah pulang sekolah saudara bermain <i>game online</i> ?	32	26	1	1
10.	Apakah saudara melewatkan waktu makan karena bermain <i>game online</i> ?	47	12	0	1
11.	Apakah waktu bermain <i>game online</i> saudara semakin hari semakin meningkat?	47	12	0	1
12.	Apakah saudara bermain <i>game online</i> di sekolah?	26	31	2	1
13.	Apakah saudara pernah berkelahi dengan teman karena <i>game online</i> ?	58	2	0	0
14.	Apakah saudara memilih bermain <i>game online</i> dari pada kegiatan sosial di masyarakat?	55	5	0	0

Berdasarkan Tabel 3 jawaban terbanyak dari pertanyaan tingkat kecanduan *game online* terdapat pada pertanyaan no 13 yang menunjukkan remaja tidak pernah

berkelahi dengan teman karena *game online* yaitu sebanyak 58 responden (96,7%).

3. Tingkat Perilaku Ibadah Shlat

Tabel 4
Tingkat Perilaku Ibadah Shalat

No	Tingkat Perilaku Ibadah Shalat	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	Tinggi	3	5,0
2	Sedang	55	91,7
3	Rendah	2	3,3
	Jumlah	60	100

Berdasarkan Tabel 4 didapatkan bahwa tingkat perilaku ibadah shalat pada remaja di SMK Muhammadiyah 2 Sleman mayoritas sedang yaitu sebanyak 55 responden (91,7%).

Tabel 5
Jawaban Item Pertanyaan Tingkat Perilaku Ibadah Shalat

No	Pertanyaan	Jawaban			
		Tidak Pernah	Kadang-kadang	Sering	Selalu
		F	f	f	F
1.	Apakah saudara melaksanakan shalat isya' setiap hari?	3	28	13	16
2.	Apakah saudara melaksanakan shalat subuh setiap hari?	3	33	5	19
3.	Apakah saudara melaksanakan shalat dzuhur setiap hari?	2	30	9	19
4.	Apakah saudara melaksanakan shalat ashar setiap hari?	3	31	11	15
5.	Apakah saudara melaksanakan shalat magrib setiap hari?	3	20	10	27
6.	Apakah jika saudara meninggalkan shalat kemudian saudara menggantinya?	16	34	4	6
7.	Apakah saat di rumah saudara melaksanakan shalat secara berjamaah?	17	30	8	5
8.	Apakah saat di sekolah saudara melaksanakan shalat dzuhur secara berjamaah?	1	10	13	36
9.	Apakah saudara melaksanakan shalat di akhir waktu?	20	35	2	3
10.	Apakah saudara tetap bermain <i>game online</i> meski sudah mendengar suara adzan?	38	21	1	0
11.	Apakah saudara tetap bermain <i>game online</i> meski sudah iqamah?	45	13	2	0
12.	Apakah saudara sering meninggalkan shalat dengan sengaja?	28	26	6	0
13.	Apakah saat pagi hari saudara shalat subuh tepat waktu?	9	42	3	6
14.	Apakah orang tua menegur jika saudara tidak melaksanakan shalat?	1	6	23	30
15.	Apakah orang tua mengingatkan saudara untuk shalat jika sudah waktunya tiba?	0	7	15	38
16.	Apakah saudara berdoa setelah shalat?	0	11	10	39
17.	Apakah saudara berwudhu sebelum melaksanakan shalat?	0	2	4	54
18.	Apakah saudara sering menjamak shalat untuk bermain <i>game online</i> ?	56	4	0	0

Berdasarkan Tabel 5 jawaban terbanyak dari pertanyaan tingkat perilaku ibadah shalat remaja terdapat pada pertanyaan no 18 yang menunjukkan remaja tidak pernah menjamak shalat untuk bermain *game online* yaitu sebanyak 56 responden (93,3%).

4. Hubungan Tingkat Kecanduan *Game Online* dengan Tingkat Perilaku Ibadah Shalat Pada Remaja

Tabel 6
Tingkat Kecanduan *Game Online* Dengan Tingkat Perilaku Ibadah Shalat Pada Remaja

Tingkat kecanduan <i>Game Online</i>	Perilaku ibadah sholat						Total		<i>P-value</i>	<i>Coef Corelasi</i>
	Rendah		Sedang		Tinggi		F	%		
	F	%	F	%	F	%				
Tinggi	0	0,0	0	0,0	0	0,0	0	0,0	0,915	0,014
Sedang	0	0,0	3	5,0	0	0,0	3	5,0		
Rendah	2	3,3	52	86,7	3	5,0	57	9,5		
Total	2	3,3	55	91,7	3	5,0	60	100		

Berdasarkan Tabel 6 menunjukkan remaja dengan tingkat kecanduan *game online* rendah yang tingkat perilakunya sedang sebanyak 52 responden (86,7%), sedangkan remaja dengan tingkat kecanduan *game online* rendah yang tingkat perilakunya rendah sebanyak 2 responden (3,3%). Hasil perhitungan statistic menggunakan

uji korelasi **Kendall's Tau** seperti disajikan dalam Tabel 6 didapatkan *p-value* sebesar $0,915 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara tingkat kecanduan *game online* dengan tingkat perilaku ibadah pada remaja di SMK Muhammadiyah 2 Sleman.

PEMBAHASAN

1. Tingkat Kecanduan *Game Online*

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan tabel 4 dapat diketahui remaja di SMK Muhammadiyah 2 Sleman memiliki tingkat kecanduan *game online* rendah yaitu sebanyak 57 responden (95%), hal ini sesuai dengan penelitian (Shabati, 2019) yang menunjukkan tingkat kecanduan *game online* paling banyak pada kategori rendah yaitu 22 responden (44%), pada penelitian Shabati responden yang diambil yaitu mahasiswa yang aktif bermain *game online mobile legend* selama 14 jam atau satu hari minimal bermain 2 jam. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *acidental sampling*, teknik ini berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila

dipandang orang yang ditemui itu cocok dengan sumber data.

Penelitian yang saya lakukan di SMK Muhammadiyah 2 Sleman, responden yang diambil yaitu yang tinggal serumah dengan orang tua, yang memiliki gadget, yang bermain game online di *handphone*, komputer maupun persewaan game online. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*, yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan *google form*, yang diisi langsung oleh responden. Hasil dari penelitian yang sama karena dalam penelitian Shabati (2019) responden dapat mengendalikan diri untuk tidak bermain *game online* secara terus menerus, responden juga

mampu manajemen waktu dengan baik apabila bermain *game online* sehingga tingkat kecanduannya berada dalam kategori rendah, sama halnya dengan penelitian yang saya lakukan bahwa responden di SMK Muhammadiyah 2 Sleman dapat mengendalikan diri untuk tidak bermain *game online* secara terus menerus, hal tersebut dibuktikan dengan jawaban kuesioner bahwa tidak ada peningkatan waktu dalam bermain *game online* setiap harinya, sebanyak 47 responden (78,3%) menjawab tidak pernah ada peningkatan waktu dalam bermain *game online* setiap harinya. Menurut WHO (2018) seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan mengalami peningkatan waktu dalam bermain *game online* dan mengabaikan aktivitas sehari-hari serta kehilangan kontrol dalam bermain *game online*.

Hasil penelitian Singh dan Agarwal (2018) dari jurnal internasional yang dilakukan di India juga menyatakan bahwa hampir separuh responden (49,2%) laki-laki dan (42%) perempuan mengalami kecanduan *game online* pada kategori cukup, sementara (35%) responden (45,1%) laki-laki dan (27,5%) perempuan dalam kategori sangat kecanduan, (20%) responden (5,9%) laki-laki dan (30,43%) perempuan tidak mengalami kecanduan *game online*, dapat disimpulkan dari hasil tersebut laki-laki selalu berada di posisi lebih tinggi mengalami kecanduan *game online*, dan perempuan lebih rendah mengalami kecanduan *game online*. Selain hal tersebut, perempuan berada pada kategori lebih tinggi untuk posisi tidak mengalami kecanduan *game online*.

Menurut Kustiawan dan Utomo (2018) terdapat beberapa faktor yang dapat menyebabkan seseorang mengalami kecanduan *game online*, diantaranya adalah faktor internal dan

faktor eksternal. Faktor eksternal yang dapat menyebabkan seseorang mengalami kecanduan *game online* adalah lingkungan yang kurang terkontrol karena melihat teman-temannya sebayanya banyak yang bermain *game online*, namun hasil dari penelitian ini responden dengan jawaban selalu bermain *game online* dengan teman hanya berjumlah 3 responden (5%) dan responden yang menjawab selalu bermain *game online* di sekolah hanya 1 responden (1,7%), karena faktor teman yang tidak mendukung di lingkungan responden tersebut, menjadi salah satu penyebab rendahnya tingkat kecanduan *game online* di sekolah ini. selanjutnya adalah faktor hubungan sosial yang kurang baik di lingkungan sekitar dapat menjadi penyebab remaja memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang dapat menyenangkan diri mereka.

Faktor ini bertolak belakang dengan keadaan responden dalam penelitian yang dilakukan di SMK Muhammadiyah 2 Sleman, responden di sekolah ini lebih banyak mengikuti kegiatan sosial di masyarakat dibandingkan memilih bermain *game online*, hal tersebut dibuktikan dengan jawaban kuesioner sebanyak 55 responden (91,7%) memilih mengikuti kegiatan sosial di masyarakat.

2. Tingkat Perilaku Ibadah Shalat

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat perilaku ibadah shalat pada remaja di SMK Muhammadiyah 2 Sleman mayoritas sedang yaitu sebanyak 55 responden (91,7%), hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Giri (2019) dengan hasil kedisiplinan shalat wajib di SMA Negeri 4 Surakarta dengan kategori sedang sebanyak 109 responden (65%), kedisiplinan shalat wajib pada penelitian tersebut meliputi persiapan maksimal

ketika hendak melaksanakan shalat, ketepatan waktu dalam melaksanakan shalat, terpenuhinya syarat dan rukun wajib shalat. Penelitian yang dilakukan Giri (2019) menggunakan teknik *sampling propotionate stratified random sampling*, dengan responden siswa kelas X di SMA Negeri 4 Surakarta, dengan sampel sebanyak 168 siswa, pengolahan data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan rumus *spearman rank*. Pada penelitian yang saya lakukan responden berada di lingkungan sekolah swasta islam yaitu SMK Muhammadiyah 2 Sleman dengan ajaran ajaran islam yang ditanamkan pada responden lebih mendalam dibandingkan sekolah negeri, teknik sampel pada penelitian yang saya lakukan menggunakan *simple random sampling* dengan jumlah sampel awal 128 responden akan tetapi tidak tercapai sehingga hanya mendapat sebanyak 88 responden dan telah diinklusi menjadi 60 responden, pengambilan data yang saya gunakan menggunakan *google form* dan tentunya hal tersebut akan mempengaruhi tercapainya jumlah sampel yang ditargetkan karena tidak semua responden langsung bersedia mengisi. Persamaan hasil penelitian terdapat pada ketepatan waktu shalat, dalam penelitian Giri (2019) ketepatan waktu shalat wajib responden belum dikatakan baik, karena responen belum melakukannya dengan tepat waktu, sama halnya dengan penelitian yang saya lakukan responden di SMK Muhammadiyah 2 Sleman belum melaksanakan shalat wajib tepat waktu, pernyataan tersebut dibuktikan dengan salah satu jawaban kuesioner hanya terdapat 6 responden (10%) yang menjawab selalu tepat waktu dalam melakukan ibadah shalat subuh, sisanya sebanyak 42 responden (70%) menjawab kadang-kadang tepat waktu melaksanakan shalat subuh. Jawaban lain

yang menyatakan responden tidak pernah melaksanakan shalat diakhir waktu sebanyak 20 responden (33,3%) sisanya sebanyak 35 responden (58,3%) menjawab kadang kadang shalat diakhir waktu.

Menurut Khalili (2006) terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perilaku ibadah seseorang salah satunya adalah lingkungan dalam keluarga. Hal tersebut sesuai dengan hasil jawaban kuesioner dalam penelitian yang dilakukan, sebanyak 38 responden (63,3%) menjawab orang tua selalu mengingatkan untuk shalat apabila sudah waktunya tiba, 15 responden (25%) menjawab sering diingatkan oleh orang tua untuk shalat apabila sudah tiba waktunya shalat. Jawaban lain yang mendukung teori tersebut adalah sebanyak 30 responden (50%) menjawab orang tua selalu menegur apabila responden tidak melaksanakan shalat, 23 responden (38,3%) menjawab sering ditegur orang tua apabila responden tidak melaksanakan shalat. Lingkungan rumah dan orang tua memainkan peran penting bagi perilaku dan pilihan hidup yang dilakukan remaja. Remaja yang memiliki hubungan baik dengan orang tua kecil kemungkinan terlibat dalam perilaku yang tidak baik (Syuhud, 2011).

Keteladanan sebagai orang tua menjadi hal yang dominan dalam mendidik remaja, pada dasarnya remaja akan meniru apa saja yang dilakukan oleh orang-orang yang ada disekitarnya (Supardi & Smart, 2019). Peran orang tua dalam mendidik remaja penting dilakukan, untuk membimbing dan membina keberagaman remaja, sehingga kelak mereka mampu melaksanakan kehidupan sebagai manusia dewasa baik sebagai pribadi maupun sebagai anggota keluarga dan anggota masyarakat serta taat terhadap agama yang dipeluknya (Warsah, 2020).

Pendapat tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan (2020) diperoleh hasil sebanyak 24 responden dengan bimbingan orang tua cukup dan dikatakan telah mengamalkan shalat fardhu yang cukup. Terdapat pengaruh positif antara bimbingan orang tua terhadap pengamalan shalat fardhu pada remaja, semakin baik bimbingan orang tua maka akan semakin baik pula pengamalan shalat fardhu pada remaja. Penelitian lain yang dilakukan oleh Naja (2017) menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara pendidikan agama dalam keluarga terhadap kedisiplinan ibadah shalat pada remaja.

3. Hubungan Tingkat Kecanduan *Game Online* Dengan Tingkat Perilaku Ibadah Shalat Pada Remaja Di SMK Muhammadiyah 2 Sleman

Berdasarkan hasil analisa *Kendall Tau* didapatkan bahwa nilai hasil *P-value* $0,915 > 0,05$ artinya tidak ada hubungan yang signifikan antara tingkat kecanduan *game online* dengan tingkat perilaku ibadah shalat pada remaja di SMK Muhammadiyah 2 Sleman. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *game online* bukan termasuk faktor yang mempengaruhi tingkat perilaku ibadah shalat pada remaja.

Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Sumartini (2017) yang menunjukkan tidak ada pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan internet terhadap perilaku keagamaan santri putri Pondok Pesantren Raudlatul Ulum Putri Kajen Margoyoso Pati, hal ini dibuktikan dalam penelitiannya dengan perhitungan hasil uji signifikansi pada tabel *ANOVA* menunjukkan nilai sig sebesar 0,784. Jika dibandingkan dengan $\alpha = 0,05$, nilai sig lebih besar daripada α (sig. $\geq \alpha$), yaitu

$0,784 \geq 0,05$, sehingga hipotesis penelitian ini ditolak.

Perilaku keagamaan yang diteliti meliputi dimensi keyakinan, dimensi praktek agama, dimensi perasaan beragama atau pengalaman, dimensi pengetahuan agama, dimensi pengamalan. Hasil penelitian dari lima dimensi tersebut menunjukkan dimensi keyakinan agama pada santri sangat baik, dimensi perasaan agama atau pengalaman baik, dimensi pengetahuan agama sangat baik, dimensi pengamalan agama baik, dimensi praktik agama agama baik. Sumbangan variabel intensitas penggunaan internet terhadap variabel perilaku keagamaan santri dengan *R Square* sebesar 0,001 menunjukkan besarnya pengaruh intensitas penggunaan internet terhadap perilaku keagamaan santri sebesar 0,1%, sedangkan sisanya 99,9% dijelaskan oleh faktor lain dari diri santri, sebagai contoh rasa malas dan pengaruh buruk dari teman. Pemberlakuan kegiatan agama secara rutin dapat menekan perilaku keagamaan santri untuk menjadi lebih baik, disiplin dan tepat waktu dalam melaksanakan perintah agama.

Penelitian yang dilakukan Malihah (2019) menjelaskan bahwa pembiasaan kegiatan keagamaan di sekolah seperti pembiasaan shalat dhuha, mendengarkan ceramah agama, dzikir dan doa, membaca alquran, shalawat dapat menjadikan siswa disiplin dalam beribadah. 80% siswa sudah cukup disiplin dalam melaksanakan ibadah, 20% siswa masih perlu diingatkan agar segera bergegas berkumpul untuk melaksanakan ibadah shalat.

Tingkat perilaku ibadah shalat pada remaja di SMK Muhammadiyah 2 Sleman dalam kategori sedang. Sekolah ini menerapkan kegiatan shalat berjamaah rutin setiap harinya, diantaranya adalah shalat dzuhur yang

selalu dilaksanakan secara berjamaah di sekolah, baik siswa laki-laki maupun perempuan harus melaksanakan shalat apabila waktunya sudah tiba.

Hal ini sejalan dengan jawaban yang diberikan oleh responden dalam melaksanakan shalat dzuhur berjamaah disekolah dengan hasil jawaban 36 responden (60%) selalu melaksanakan ibadah shalat dzuhur berjamaah, 13 responden (21,7%) sering melaksanakan shalat dzuhur berjamaah, 10 responden (16,7%) kadang-kadang melaksanakan shalat dzuhur berjamaah, 1 responden (1,7%) tidak pernah melaksanakan shalat dzuhur berjamaah. Selain pembiasaan kegiatan agama di sekolah, guru dan orang tua juga dapat mempengaruhi kegiatan ibadah remaja, hal tersebut dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hasanah (2017) yang menunjukkan ada pengaruh yang signifikan bimbingan orang tua terhadap kedisiplinan shalat siswa. Berdasarkan analisis diketahui tingkat pengaruh kedua variabel adalah 0,787, hal ini mengandung arti bahwa semakin baik bimbingan orang tua maka akan semakin disiplin siswa dalam melaksanakan shalat, sebaliknya semakin kurang baik bimbingan orang tua maka akan semakin kurang disiplin siswa dalam melaksanakan ibadah shalat. Hasil penelitian tersebut diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Farih, 2017) yang menyatakan bahwa untuk membentuk sikap disiplin ibadah shalat pada siswa orang tua melakukan pembiasaan, pembinaan, keteladanan, penyadaran, dan pengawasan.

Faktor pendukung kedisiplinan ibadah shalat pada siswa antara lain adalah keluarga, lingkungan, pendidikan dan pergaulan. Faktor keluarga menjadi faktor dominan yang mempengaruhi terbentuknya sikap disiplin ibadah shalat pada siswa. Keberhasilan orang tua

menanamkan disiplin ibadah shalat dapat dilihat melalui perilaku anak terhadap shalatnya, antara lain adalah tepat waktu dalam melaksanakan shalat, tanggung jawab, dan memiliki kehendak untuk melaksanakan ibadah shalat tanpa harus diperintah. Peran orang tua dalam mendidik dan membimbing anaknya juga dilakukan oleh orang tua remaja di SMK Muhammadiyah 2 Sleman, hal ini dibuktikan dengan responden dalam menjawab kuesioner mengenai orang tua menegur apabila responden tidak melaksanakan shalat dengan hasil jawaban 30 responden (50%) selalu ditegur orang tua apabila tidak melaksanakan shalat, 23 responden (38,3%) sering ditegur, 6 responden (10,0%) kadang-kadang ditegur dan 1 responden (1,7%) tidak pernah ditegur orang tua apabila tidak melaksanakan shalat. Selain menegur orang tua responden juga mengingatkan anaknya saat dirumah apabila waktu shalat telah tiba dengan hasil jawaban 38 responden (63,3%) menjawab selalu, 23 responden (38,3%) menjawab sering, dan 7 responden (11,7%) menjawab kadang-kadang.

Hasil penelitian lain yang mendukung penelitian yang telah dilakukan adalah penelitian Istighfaroh (2019) bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan *Instagram* terhadap tingkat religiusitas peserta remaja di MTs N 2 Demak. Hasil uji linier sederhana menunjukkan nilai signifikansi $0,332 > 0,05$, adapun koefisien determinasi menunjukkan *R-Square* sebesar 0,007 yang artinya intensitas penggunaan *Instagram* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkat religiusitas remaja, namun pengaruhnya sangat kecil. Tingkat religiusitas pada remaja dalam penelitian tersebut termasuk dalam kategori tinggi yaitu dalam kategori

interval 93-103. Menurut Ali dan Purwandi (2017) Religiusitas merupakan seberapa jauh pengetahuan, seberapa kokoh keyakinan, seberapa tekun pelaksanaan ibadah dan seberapa dalam penghayatan agama yang dianut seseorang. Terdapat lima dimensi religiusitas menurut Robertson (1997), diantaranya adalah dimensi ritual atau praktik agama, dimensi ideologis atau keyakinan, dimensi intelektual atau pengetahuan agama, dimensi pengalaman atau penghayatan, dimensi konsekuensial. Dimensi ritual atau praktik agama yaitu aspek yang mengukur sejauhmana seseorang melakukan kewajiban ritual dalam agama yang dianutnya, diantaranya adalah berdoa dan beribadah sesuai dengan ajaran dalam agamanya.

Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian ini antara lain, pembagian kuesioner melalui google form bagi responden kurang efektif karena tidak semua responden langsung bersedia untuk mengisi. Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk dapat mencapai target responden yang dibutuhkan, hadiah yang diberikan secara acak tidak akan menarik responden untuk dapat segera mengisi kuesioner yang dibagikan, namun apabila semua responden akan diberikan hadiah berupa voucher internet secara keseluruhan hal tersebut tentunya akan memberatkan peneliti mengingat voucher internet cukup mahal. Pengisian kuesioner melalui google form juga membatasi interaksi dengan responden, apabila terdapat sesuatu yang ingin ditanyakan oleh responden, peneliti tidak bisa menjawab secara langsung. Peneliti juga tidak dapat mengobservasi secara langsung keadaan responden di lapangan, sehingga tidak dapat mengawasi dan

melihat responden secara detail pada saat pengambilan data berlangsung.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Tingkat kecanduan *game online* pada remaja di SMK Muhammadiyah 2 Sleman didapatkan bahwa (95%) responden memiliki tingkat kecanduan *game online* rendah, (5%) responden memiliki tingkat kecanduan *game online* sedang. Tingkat perilaku ibadah shalat pada remaja di SMK Muhammadiyah 2 Sleman didapatkan bahwa (91,7%) responden memiliki tingkat perilaku ibadah shalat sedang, (5%) responden memiliki tingkat perilaku ibadah shalat tinggi, (3,3%) responden memiliki tingkat perilaku ibadah shalat rendah. Tidak ada hubungan tingkat kecanduan *game online* dengan tingkat perilaku ibadah shalat pada remaja di SMK Muhammadiyah 2 Sleman, karena didapatkan nilai *P-value* $0,915 > 0,005$.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, banyak remaja yang belum disiplin dalam menjalankan ibadah shalat, baik dari ketepatan waktu shalat maupun kelengkapan shalat lima waktu, diharapkan remaja dapat meningkatkan perilaku ibadah shalat meliputi kelengkapan shalat wajib dan tepat waktu dalam pelaksanaan shalat, mengingat shalat adalah kewajiban setiap muslim yang telah *baligh* dan salah satu perintah agama yang wajib dilakukan, karena shalat adalah hal pertama yang akan dimintai pertanggung jawaban di hadapan Allah SWT kelak. Selanjutnya remaja tetap dapat mengatur waktu dalam bermain *game online* agar kecanduan *game online* tidak berada pada kategori yang lebih tinggi, hal tersebut dapat dilakukan dengan tidak meninggalkan kewajibannya sebagai seorang pelajar,

tidak mengabaikan tugas sekolah, mengutamakan hal-hal yang lebih penting di dunia nyata seperti tetap melaksanakan kewajiban sebagai seorang muslim untuk beribadah, menjaga kebersihan diri, bergaul dengan lingkungan sekitar, masyarakat, dan apabila terdapat waktu luang bersama keluarga dimanfaatkan dengan sebaik mungkin. Bagi Profesi Keperawatan, diharapkan adanya kebijakan institusi terutama bagi prodi ilmu keperawatan agar mahasiswa mendapat praktek di lingkungan sekolah untuk melakukan penyuluhan berbasis kesehatan dan pendampingan bagi siswa, salah satunya adalah penyuluhan mengenai *game online* agar siswa tidak mengalami kecanduan *game online* dan dampak negative lain yang dapat ditimbulkan karena *game online*.

Guru Pendidikan Agama Islam diharapkan lebih banyak mengajarkan dan menekankan pentingnya ibadah bagi setiap siswa, terutama ibadah shalat lima

waktu. Dengan kesadaran siswa terhadap kewajiban shalat lima waktu, dan disiplin dalam pelaksanaan waktu shalat diharapkan siswa dapat menjadi generasi muda yang berperilaku positive, menjalankan kehidupan sesuai dengan ajaran agama, norma yang sesuai di masyarakat, serta dapat mewujudkan salah satu misi sekolah yaitu melaksanakan penghayatan dan pengamalan terhadap ajaran muhammadiyah, menghasilkan lulusan yang bermoral, berbudaya dan bertaqwa kepada Allah SWT. Bagi peneliti selanjutnya, mempertimbangkan kembali pengambilan data menggunakan *google form* pada remaja, karena remaja dalam penelitian ini tidak secara langsung bersedia mengisi namun membutuhkan waktu yang cukup lama. Setelah pengambilan data sebaiknya diberikan ucapan terimakasih semua atau tidak diberikan ucapan terima kasih kepada seluruh responden.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, H., & Purwandi, L. (2017). *Millennial Nusantara Pahami Karakternya, Rebut Simpatinya*. Gramedia Pustaka Utama.
- Antara. (2018). *Tawuran Sadistis, KPAI: 202 Anak Terlibat Kasus Hukum*. <https://metro.tempo.co/read/1124744/tawuran-sadistis-kpai-202-anak-terlibat-kasus-hukum>
- Az-Za'balawi, M. (2007). *Pendidikan Remaja Antara Islam dan Ilmu Jiwa* (A.-K. AH (ed.); 1st ed.). Gema Insani.
- BNN. (2019). *Penggunaan Narkotika Dikalangan Remaja Meningkat*. <https://bnn.go.id/penggunaan/narkotika/kalangan/remaja/meningkat/>
- Darmadi. (2018). *Remaja dan Seks*. Guepedia Publisher.
- Desmita. (2017). *Psikologi Perkembangan* (Muchlis (ed.); 11th ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- EL-Sulthani, M. (2016). *Sekuntum Mawar Untuk Remaja: Pesan Islam Untuk Pergaulan Remaja* (11th ed.). AMP Press.
- Emmanuel, A., & Clow, S. E. (2007). A Questionnaire For Assessing Breastfeeding Intentions And Practices In Nigeria. *Validity, Reliability And Translation*, 17.
- Farih, A. (2017). *Upaya Orang Tua Dalam Meningkatkan Disiplin Ibadah Shalat Fardhu Pada Anak (Studi Kasus Kelas VIII MTs Sambirejo Sragen)*.
- Giri, F. K. (2019). *Hubungan Antara Kedisiplinan Sholat Wajib Dengan Perilaku Keagamaan Siswa Kelas X Sma Negeri 4 Surakarta Tahun Ajaran 2018/2019*.
- Hamid, S. (2017). *Hubungan Religiusitas dengan Perilaku Seksual Pada Remaja Awal di SMP N 2 tempel Banyurejo Tempel Sleman Yogyakarta*.
- Hasanah, M. (2017). *Pengaruh Bimbingan Orang Tua Terhadap Kedisiplinan Shalat Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar*.
- Hawari, D. (2005). *Dimensi Religi Dalam Praktek Psikatri dan Psikologi* (2nd ed.). Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia.
- Kemenkes. (2018). *Data dan Informasi Profil Kesehatan Indonesia*. www.depkes.go.id
- Khalili, M. (2006). *Berjumpa Dengan Allah Dalam Shalat* (Yudi (ed.); 7th ed.). Zahra Publishing House.
- Kresna. (2016). *Dalam Setahun, 976 Pelajar Yogyakarta Hamil Diluar Nikah*.
- Kurniawan, A. (2020). *Pengaruh Bimbingan Orang Tua Terhadap Pengamalan Shalat Fardhu Remaja di Desa Adiluhur Kecamatan Jabung Kabupaten Lampung Timur*.
- Kustiawan, A., & Utomo, A. (2018). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan* (1st ed.). CV. AE Media Grafika.
- Malihah, C. (2019). *Pembentukan Karakter Disiplin Siswa Dalam Beribadah Melalui Pembiasaan Shalat Dhuha di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairiyah Pipitan*.
- Naja, N. (2017). *Pengaruh Pendidikan Agama Dalam Keluarga Terhadap Kedisiplinan Beribadah Siswa di SMP Negeri 3 Kedungwaru Tulungagung*.
- Nasution, H. (2019). *Patologi Sosial dan Pendidikan Islam Keluarga* (A. N (ed.)). Scopindo Media Pustaka.
- Rachman, D. (2006). *Mengapa Aku Begini*. Penerbit Cinta.

- Rahayu, R. (2015). Hubungan Ritual Ibadah Dengan Kenakalan Remaja (Juvenile Delinquency) di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 2 Malang. *E-Theses.Uin-Malang*.
- Robertson, R. (1997). *Sosiologi Of Religion* (S. AF (ed.)). Raja Grafindo Persada.
- Saputra, R. (2017). *Jangan Jadikan Masa Mudamu Sia-Sia*. Elex Media Komputindo.
- Sebayang, W., Sidabutar, E., & Gultom, D. (2018). *Perilaku Seksual Remaja*. Penerbit Deepublish.
- Shabati, S. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Jenis MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) “Mobile Legend” Dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana. *Jurnal Psikologi Perseptual*, 4, 2–14.
- Singh, S., & Agarwal, S. (2018). Online Gaming Addiction Among Adolescents Across Gender. *International Journal Of Home Science*, 4, 1–3.
- Sumartini. (2017). *Pengaruh Intensitas Penggunaan Internet Terhadap Perilaku Keagamaan Santri Putri (Studi Kasus di Pondok Pesntren Raudlatul Ulum Semarang)*.
- Supardi, & Smart, A. (2019). *Ide-Ide Kreatif Mendidik Anak Bagi Orang Tua Sibuk* (K. R (ed.)). Ar-Ruzz Media.
- Surbakti, E. (2008). *Kenakalan Orang Tua Penyebab Kenakalan Remaja*. PT Elex Media Komputindo.
- Syuhud, A. (2011). *Pendidikan Islam: Cara Mendidik Anak Saleh, Smart dan Pekerja Keras*. Pustaka Alkhoirot.
- Warsah, I. (2020). *Pendidikan Islam Dalam Keluarga*. Tunas Gemilang Press.
- WHO. (2018). *World Health Organization: Gaming Disorder*. <https://www.who.int/westernpacific/news/q-q-detail/gaming-disorder>
- Widoyoko, E. P. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.