

**PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GAME  
ONLINE TERHADAP KEDISPLINAN IBADAH  
SHOLAT LIMA WAKTU SISWA SMP NEGERI 44  
SEMARANG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam



Oleh:  
**RIZZA ANDI MABRURI**  
NIM: 1603016150

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
SEMARANG  
2021**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Rizza Andi Mabru**  
Nim : 1603016150  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

### **PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP KEDISPLINAN IBADAH SHOLAT LIMA WAKTU SISWA SMP NEGERI 44 SEMARANG**

Secara keseluruhan adalah hasil Penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 2 Juli 2021

Pembuat Pernyataan



**Rizza Andi Mabru**  
NIM. 1603016150



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang  
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

### PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Online Terhadap Kedisiplinan Ibadah Sholat Lima Waktu Siswa SMP Negeri 44 Semarang**

Penulis : Rizza Andi Mabruhi

NIM : 1603016150

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Telah diujikan dalam sidang *munaqosyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam.

Semarang, 10 Maret 2022

Dewan Penguji

Ketua/Penguji I,

**Dr. H. Mustopa, M. Ag.**  
NIP. 196603142005011002

Penguji III,

**Dr. Fihris, M. Ag.**  
NIP. 197711302007012024



Sekretaris/Penguji II,

**Dr. Kasan Bisri, M.A.**  
NIP. 198407232018011001

Penguji IV,

**Mohammad Farid Fad, M.S.I.**  
NIP. 198404162018011001

Pembimbing,

**Sofa Muthohar, M. Ag.**  
NIP. 1975070520050110001

NOTA DINAS

Semarang, 2 Juli 2021

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Walisongo  
di Semarang

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Online terhadap  
Kedisiplinan Ibadah Sholat Lima Waktu Siswa SMP Negeri 44  
Semarang**  
Nama : Rizza Andi Mabruhi  
NIM : 1603016150  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Program Studi : PAI

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqsyah

*Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.*



Semarang, 2 Juli 2021  
Pembimbing,



**Sofa Muthohar, M.Ag**  
NIP: 197507052005011001

## ABSTRAK

**Judul : Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Online terhadap Kedisiplinan Ibadah Sholat Lima Waktu Siswa SMP Negeri 44 Semarang**

Nama : Rizza Andi Mabruki

NIM : 1603016150

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Penelitian ini membahas tentang Pengaruh Intensitas Penggunaan *Game Online* terhadap Kedisiplinan Ibadah Sholat Lima Waktu Siswa SMP Negeri 44 Semarang. Dilatarbelakangi oleh maraknya game online khususnya game smartphone atau sering juga disebut *game mobile online* dikalangan anak remaja zaman sekarang, sehingga hal ini dikhawatirkan dapat mempengaruhi kedisiplinan shalat lima waktu yang hukumnya wajib bagi umat islam.

Agar penelitian tidak mengalami perluasan masalah, maka penulis membatasi masalah pada game yang diteliti adalah game online tipe aplikasi (Game Online Berbasis file offline Installer) yang hanya bisa di mainkan di smartphone atau sering di sebut *game mobile online*. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (field research), dengan jenis penelitian kuantitatif asosiatif. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis regresi sederhana dengan satu variabel independen dan satu variabel dependen. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Sampling Purposive* dengan mengambil responden yang beragama islam sebesar 75 dari jumlah seluruh siswa yang beragama islam dengan jumlah 302. Sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan instrument angket dan dokumentasi.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil bahwa Intensitas Penggunaan *Game Mobile Online* Siswa SMA Negeri 44 Semarang tergolong sedang, hal tersebut dapat diketahui dari hasil nilai mean sebesar 49,56 berada pada interval 44-56. Kemudian untuk Kedisiplinan Shalat Lima Waktu Siswa SMA Negeri 44 Semarang tergolong sedang, hal tersebut dapat diketahui dari hasil nilai mean sebesar 80,76 berada pada interval 77-86.

Hasil uji hipotesis antara Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Online (X) terhadap Kedisiplinan Ibadah Sholat Lima Waktu (Y) diperoleh persamaan regresi  $\hat{Y} = 111,925 - 0,6288X$ . Karena nilai  $b = -0,6288X$  adanya pengaruh negatif sebesar 62,88% pada pengaruh Intensitas Penggunaan *Game Mobile Online* Terhadap Kedisiplinan Shalat Lima Waktu Siswa SMA Negeri 44 Semarang yang artinya semakin besar nilai variabel  $x$  maka semakin kecil nilai variabel  $y$ . Hasil  $F_{hitung}$  sebesar 132,02 lebih besar dari pada taraf signifikansi 5% yaitu  $F_{tabel} = 1,34$  ( $F_{hitung} > F_{tabel}$ ) maka pengaruh variabel  $x$  terhadap  $y$  berpengaruh signifikan. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh negatif yang signifikan sebesar 62,88% pada pengaruh Intensitas Penggunaan *Game Mobile Online* Terhadap Kedisiplinan Shalat Lima Waktu Siswa SMA Negeri 44 Semarang.

Sedangkan untuk mengetahui seberapa besar atau kecilnya kontribusi variabel Intensitas Penggunaan *Game Mobile Online* (X) terhadap Kedisiplinan Shalat Lima Waktu (Y) siswa SMA Negeri 44 Semarang dapat diketahui dari hasil besae koefisien determinasi dalam angka *R Square* ( $R^2$ ) adalah sebesar  $R^2 = 0,643938$  atau 64,39% yang artinya besar pengaruh Intensitas Penggunaan *Game Mobile Online* (X) yang mempengaruhi Kedisiplinan Shalat Lima Waktu (Y) siswa SMA Negeri 44 Semarang adalah 64,39%. Dan untuk 35,61% sisanya merupakan variabel lain yang tidak dibahas dalam skripsi ini.

Kata Kunci : Intensitas, Game Online, Kedisiplinan dan Shalat Lima Waktu

## TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Menteri Kebudayaan R.I Nomor 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang (al-) disengaja secara konsisten sesuai teks Arabnya.

ا	a	ط	ṭ
ب	b	ظ	ẓ
ت	t	ع	‘
ث	ṣ	غ	g
ج	j	ف	f
ح	ḥ	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	ẓ	م	m
ر	r	ن	n
ز	z	و	w
س	s	ه	h
ش	sy	ء	‘
ص	ṣ	ي	y
ض	ḍ		

### Bacaan Madd:

ā = a panjang

ī = i panjang

ū = u panjang

### Bacaan Diftong:

au = أو

ai = أي

iy = إي

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah rabbi ‘alamin. Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan nikmat rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **“Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Online terhadap Kedisiplinan Ibadah Sholat Lima Waktu Siswa SMP Negeri 44 Semarang”**

Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan pada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah membimbing manusia menuju jalan yang diridhai Allah SWT.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Strata Satu (S1) jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Penulis mengakui bahwa tersusunnya tulisan ini berkat bantuan, dorongan dan kerja sama dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Ibu Dr. Hj. Lift Anis Ma’shumah, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis dalam rangka menyusun skripsi ini.
2. Ibu Dr. Fihris, M. Ag. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dan bapak Kasan Bisri, M.A. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan izin menggunakan judul penelitian ini.
3. Bapak Sofa Muthohar, M.Ag selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Drs. H. Mustopa, M.Ag selaku wali dosen yang memberi bimbingan dan arahan selama menjalani perkuliahan di UIN Walisongo Semarang
5. Segenap Bapak, Ibu dosen, karyawan dan karyawan di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan



- memberi ilmu pengetahuan yang bermanfaat sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Segenap keluarga besar SMP Negeri 44 Semarang yang telah memberikan izin serta membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian.
  7. Kedua orang tua, ayahanda tercinta Bapak Edy Windiarto dan Ibunda Rini Widi Admini serta adik Andini Khoirunnisa terimakasih atas curahan kasih sayang, doa, motivasi, dan nasihatnya
  8. Sahabat PAI D 2016 Terima Kasih atas kebersamaanya selama ini
  9. Teman-teman PPL SMP Negeri 44 Semarang yang sudah menjadi sahabat dan berbagi pengalaman mengajar.
  10. Keluarga besar Desa Sambirejo Kec. Bringin Kab. Semarang Posko 73 KKN UIN Walisongo Semarang yang sudah memberikan pengalaman dan pembelajaran.
  11. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Semoga Allah membalas semua kebajikannya. Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis mengharap kritik dan saran yang membangun. Akhirnya kepada Allah SWT penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca serta penulis sendiri.

Semarang, 2 Juli 2021  
Penulis



**Rizza Andi Mabruri**  
NIM. 1603016150



## MOTTO

﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.” (Q.S. Al- Insyirah 94 : 5-6)

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN NOTA DINAS .....	iv
HALAMAN ABSTRAK .....	v
TRANSLITERASI ARAB-LATIN .....	vii
HALAMAN KATA PENGATAR .....	viii
HALAMAN MOTTO .....	xi
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II PENGARUH INTENSITAS PENGGUANAAN GAME ONLINE TERHADAP KEDISIPLINAN SHALAT LIMA WAKTU SISWA</b>	
A. Landasan Teori .....	9
1. Intensitas Penggunaan Game Online .....	9
2. Kedisiplinan Shalat Lima Waktu .....	23
3. Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Kedisiplinan Shalat Lima Waktu .....	30
B. Kajian Pustaka .....	33
C. Rumusan Hipotesis .....	35
<b>BAB II METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	37
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	37
C. Populasi dan Sampel .....	38
D. Variabel dan Indikator Penelitian .....	40

E. Teknik Pengumpulan Data.....	43
F. Uji Instrumen Data.....	45
G. Teknik Analisis Data.....	47
<b>BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA</b>	
A. Deskripsi Data.....	55
1. Deskripsi Data Umum	
a. Sejarah Berdirinya SMP Negeri 44 Semaang.....	55
b. Profil dan Visi Misi Sekolah.....	56
c. Data Guru .....	57
d. Kurikulum.....	58
2. Deskripsi Data Khusus.....	59
B. Analisis Data.....	69
1. Analisis Uji Prasyarat .....	70
2. Analisis Uji Hipotesis .....	75
3. Pembahasan Hasil Penelitian .....	80
C. Keterbatasan Peneliti .....	82
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan Saran .....	83
B. Saran .....	84
C. Kata Penutup.....	85

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Jumlah dan Klasifikasi Siswa SMP Negeri 44 Semarang.....	38
Tabel 3.2	Pedoman Skor Angket .....	44
Tabel 3.3	Regresi Linier Sederhana $\hat{Y} = a + bX$ .....	54
Tabel 4.1	Hasil Uji Validitas Instrumen .....	59
Tabel 4.2	Distribusi Frekuensi Skor Data (X) .....	62
Tabel 4.3	Tabel Bantu Menentukan Standar Deviasi (X) .....	63
Tabel 4.4	Klasifikasi Intenstas Bermain <i>Game Mobile Online</i> .....	64
Tabel 4.5	Distribusi Frekuensi Skor Data (Y) .....	66
Tabel 4.6	Tabel Bantu Menentukan Standar Deviasi (Y) .....	68
Tabel 4.7	Klasifikasi Kedisiplinan Shalat Lima Waktu.....	69
Tabel 4.8	One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test .....	70
Tabel 4.9	Regresi Linier Sederhana $\hat{Y} = 111,925 + 0,6288X$ .....	79

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Grafik Historigram Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain <i>Game Mobile Online</i> .....	62
Gambar 4.2	Grafik Historigram Distribusi Frekuensi Kedisiplinan Shalat Lima Waktu .....	67





# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Islam ditegakkan oleh lima pokok dasar yang disebut rukun islam, yaitu: mengucapkan dua kalimat syahadat, mendirikan sholat sholat khususnya shalat lima waktu, menunaikan zakat, berpuasa di bulan Ramadhan, dan melaksanakan ibadah haji bagi yang mempunyai kemampuan untuk melaksanakannya.

Sebagai umat Islam yang taat sudah pasti mengetahui dan menjalankan sholat khususnya sholat lima waktu. Jika tidak mendirikan sholat lima waktu, berarti seseorang telah meruntuhkan agamanya sendiri. Karena shalat adalah tiang agama yang wajib kita dirikan. Sholat juga merupakan tolak ukur apakah amal seorang muslim baik atau tidak pada saat perhitungan hari kiamat kelak.

Sebelumnya siswa dan siswi SMP Negeri 44 adalah seorang remaja yang rajin shalat lima waktu. Kesehariannya di isi kegiatan belajar di sekolah dan shalat jamaah bersama di masjid. Akan tetapi semenjak game mobile online populer, banyak siswa SMP Negeri yang antusias memainkannya. Game mobile online yang populer di kalangan siswa adalah game Mobile Legend, Free Fire, PUBG, dan Clash Royale.

Game online sendiri merupakan adalah sebuah permainan (games) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet). Game online muncul pertama kali pada tahun 1960 dimana computer digunakan untuk bermain game hanya untuk 2 orang saja dalam ruangan yang sama namun pada tahun 1970 muncullah jaringan komputer berbasis paket yang tidak hanya sebatas LAN saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi internet dimana kemampuannya lebih sehingga pemain bisa memainkan game tersebut lebih banyak dan tidak harus berada disuatu ruangan yang sama.<sup>1</sup>

Pada tahun 2018 game mobile online di Indonesia sedang mengalami masa puncak kepopulerannya. Dimana pada saat itu game mobile online sudah banyak diadakan ajang kejuaraan esport di Indonesia. Bahkan banyak player dan organisasi esport game online PC beralih haluan ke esport game mobile online. Dari kepopuleran tersebut membuat siswa SMP Negeri 44 Semarang banyak yang mengidolakan para pemain esport.

Hal yang membuat siswa menyukai game online merupakan game yang memiliki fitur, gambar dan animasi yang menarik. Disisi lain game online dirancang tidak bisa di jeda atau *di-pause* sehingga para pemain tidak bisa meninggalkan permainan saat permainan

---

<sup>1</sup> Kompasiana, “Sejarah game online di Industri Android”, <https://www.kompasiana.com/amp/hackonline88/5dbe9f48097f367b72585eb2/sejarah-game-online-di-industri-android>, diakses pada 6 November 2019 pukul 14.51

sedang berlangsung. Selain itu game online memiliki system peringat sehingga banyak dari mereka yang yang teergoda untuk mengejar peringat tersebut hingga lupa waktu.

Karena hal tersebut peneliti berasumsi bahwa game online memiliki pengaruh terhadap kedisiplinan sholat lima waktu. Hal ini diperkuat oleh skripsi Durotul Yatima yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Handphone terhadap Kedisiplinan Sholat Fardhu siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 1 Semarang”. Mengatakan bahwa penggunaan handphone memiliki pengaruh yang besar terhadap kedisiplinan shalat lima waktu yaitu sebesar 60,1%. Sedangkan 39,9% lainnya dipengaruhi beberapa faktor yang tidak diketahui atau tidak di bahas dalam skripsinya.<sup>2</sup>

Dan kemudian data tersebut di hubungkan dengan data Pokkt, Decision Lab dan Mobile Marketing Association (MMA) menyebutkan jumlah gamer mobile di Indonesia pada tahun 2018 mencapai 60 juta. Jumlah tersebut diperkirakan akan meningkat menjadi 100 juta pada 2020. Hasil studi bahkan menunjukkan, mayoritas kegiatan yang dilakukan masyarakat melalui smartphone adalah bermain game. Mereka rata-rata bermain game mobile dengan durasi 53 menit. Menurut data persentase dalam bermain game yaitu sebesar (25%).

---

<sup>2</sup> Durrotul Yatima, “Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Kedisiplinan Sholat Fardhu Siswa Kelas Vii Di Smp Muhammadiyah 1 Semarang”, *Skripsi* (Semarang: Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Uin Walisngo, 2017)

Sedangkan aktivitas lainnya yang dilakukan pengguna dengan smartphone yaitu bersosial media (17%), streaming video (12%), browsing (10%), hingga berbelanja online (7%).<sup>3</sup>

Dari kedua data tersebut dapat disimpulkan bahwa sangat mungkin jika game online memiliki pengaruh terhadap kedisiplinan sholat lima waktu. Mengetahui hal tersebut tentu penting untuk diteliti mengingat sholat lima waktu merupakan ibadah wajib dilaksanakan oleh seluruh umat islam dan tidak bisa ditinggalkan dengan udzur apapun. Hal ini sesuai dengan surat An Nisa ayat 103 yang berbunyi:

فَإِذَا قَضَيْتُمُ الصَّلَاةَ فَادْكُرُوا اللَّهَ قِيَامًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِكُمْ ؕ  
فَإِذَا أَطْمَأْنَنْتُمْ فَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ ۚ إِنَّ الصَّلَاةَ كَانَتْ عَلَى الْمُؤْمِنِينَ  
كِتَابًا مَّوْقُوتًا ﴿١٠٣﴾

103. Apabila kamu telah menyelesaikan salat, berzikirlah kepada Allah (mengingat dan menyebut-Nya), baik ketika kamu berdiri, duduk, maupun berbaring. Apabila kamu telah merasa aman, laksanakanlah salat itu (dengan sempurna). Sesungguhnya salat itu merupakan kewajiban yang waktunya telah ditentukan atas orang-orang mukmin.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Lely Maulida, "Jumlah Gamer di Indonesia capai 100 juta di 2020", <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A>, Diakses 17 Oktober 2018 pukul 17.00 WIB

<sup>4</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Tafsirnya Jilid 1*. (Jakarta: Widya Cahaya,, 2011)

Apalagi masa-masa SMP merupakan masa remaja. Dimana masa remaja adalah masa peralihan dari tahap perkembangan ke tahap perkembangan berikutnya. Dalam periode peralihan status individu tidak jelas dan terdapat keraguan akan peran yang harus dilakukan. Pada masa ini remaja bukan seorang anak-anak atau seorang dewasa. Status remaja yang tidak jelas ini menguntungkan karena status remaja memberi waktu kepadanya untuk mencoba gaya hidup yang berbeda dan menentukan pola perilaku, nilai dan sifat yang paling sesuai bagi dirinya.<sup>5</sup>

Oleh karena itu, penting untuk memperhatikan kedisiplinan shalat lima waktu pada remaja. Karena masa remaja merupakan masa yang paling baik untuk menanam dan mengajarkan kedisiplinan shalat lima waktu. Mengingat masa remaja merupakan masa yang suka mencoba gaya hidup dan pola perilaku baru. Sehingga pola perilaku remaja sangat mudah untuk berubah dan diubah.

Dari latar belakang tersebut, penelitian ini sangat menarik dan penting untuk dikaji lebih dalam mengenai **“PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP KEDISPLINAN IBADAH SHOLAT LIMA WAKTU SISWA SMP NEGERI 44 SEMARANG”**.

---

<sup>5</sup> Latifa Nur Ahyani dan Dwi Astuti, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*,(Kudus : Universitas Muria Kudus, 2018), Hal 85-86

## **B. Pembatasan dan Perumusan Masalah**

Agar penelitian tidak mengalami perluasan masalah, maka penulis membatasi masalah pada game yang diteliti adalah game online tipe aplikasi (Game Online Berbasis file offline Installer) yang hanya bisa di mainkan di smartphone atau sering di sebut *game mobile online*. Sesuai dengan pembatasan masalah di atas peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana intensitas penggunaan *game mobile online* siswa SMP Negeri 44 Semarang?
2. Bagaimana kedisiplinan sholat lima waktu siswa SMP Negeri 44 Semarang?
3. Adakah pengaruh intensitas penggunaan *game mobile online* terhadap kedisiplinan sholat lima waktu siswa SMP Negeri 44 Semarang?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan pertanyaan dalam rumusan masalah diatas, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kedisiplinan sholat lima waktu siswa SMP Negeri Negeri 44 Semarang
2. Untuk mengetahui intensitas penggunaan *game mobile online* siswa SMP Negeri Negeri 44 Semarang.

3. Untuk menjelaskan seberapa besar intensitas penggunaan pengaruh game online terhadap kedisiplinan ibadah sholat lima waktu siswa SMP Negeri 44 Semarang

### **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan sumbang pemikiran maupun sebagai masukan bagi peneliti serupa dan memberikan manfaat untuk penelitian-penelitian selanjutnya agar menjadi bahan untuk meneliti tentang permasalahan ke-agamaan khususnya pada penelitian mengenai pengaruh game online terhadap kedisiplinan ibadah sholat pada siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

- 1) Untuk meningkatkan kesadaran kedisiplinan sholat lima waktu siswa
- 2) Meningkatkan pemahaman betapa pentingnya sholat lima waktu siswa

- b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan bagi guru tentang pengaruh game online terhadap kedisiplinan ibadah sholat lima waktu siswa SMP Negeri 44 Semarang.

c. Bagi Orang Tua

Meningkatkan kesadaran orangtua terhadap keberagaman anak khususnya sholat lima waktu.

d. Bagi Peneliti

1) Mengembangkan wawasan mengenai pengaruh game online terhadap kedisiplinan ibadah sholat lima waktu siswa

2) Mengukur seberapa sadarnya siswa terhadap kedisiplinan sholat lima waktu

e. Bagi Peneliti Lain

Menambah pengetahuan tentang pengaruh game online terhadap kedisiplinan ibadah sholat lima waktu siswa SMP Negeri 44 Semarang.



## **BAB II**

### **PENGARUH INTENSITAS PENGGUAPAN GAME ONLINE TERHADAP KEDISIPLINAN SHALAT LIMA WAKTU SISWA**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Intensitas Penggunaan *Game Mobile Online***

###### **a. Pengertian Intensitas**

Menurut KBBI intensitas adalah keadaan tingkatan atau ukuran intensnya. Sementara itu, Chaplin (2009) menerangkan intensitas memiliki tiga arti yaitu (1) satu sifat kuantitatif dari satu penginderaan, yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya, (2) kekuatan sebuah tingkah laku atau sebuah pengalaman, (3) kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau suatu sikap. Sejalan dengan itu, Kartono dan Gulo (2003) juga menjelaskan bahwa intensitas merupakan besar atau kekuatan suatu tingkah laku; jumlah energi fisik yang digunakan untuk merangsang salah satu indera; ukuran fisik dari energi atau data indera.

Menurut Nuraini (2011:12) Intensitas memiliki beberapa indikator, diantaranya yaitu:

###### **1) Motivasi**

Pada dasarnya motivasi adalah keadaan internal organisme yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu. Motivasi berarti pemasok daya

untuk berbuat dan bertingkah laku secara terarah. Motivasi terbagi menjadi dua yakni motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi karena keadaan yang berasal dari dalam diri individu yang dapat melakukan tindakan. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang terjadi karena keadaan yang berasal dari luar individu untuk mendorong melakukan tindakan.

#### 2) Durasi Kegiatan

Durasi kegiatan yaitu berapa lamanya kemampuan penggunaan untuk melakukan kegiatan.

#### 3) Frekuensi Kegiatan

Frekuensi kegiatan merupakan keseringan seseorang dalam melakukan kegiatan yang dilaksanakan dalam periode waktu tertentu.

#### 4) Presentasi

Presentasi di sini adalah gairah, keinginan, atau harapan yang keras dari maksud rencana, cita-cita atau sasaran, target yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan.

#### 5) Arah sikap

Arah sikap menentukan seseorang untuk bertindak secara tertentu terhadap hal-hal yang

positif atau negatif. Dalam hal positif tindakannya akan cenderung mendekati, menyenangkan, dan mengharapkan objek tertentu. Sebaliknya jika hal negatif maka tindakannya akan cenderung membenci, menjauhi, menghindari, dan tidak menyukai objek tertentu.

#### 6) Minat

Minat timbul jika individu tertarik pada sesuatu karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasakan bahwa sesuatu yang akan digeluti memiliki makna bagi dirinya. Minat erat kaitannya dengan kepribadian dan mengandung unsur afektif, kognitif, dan kemauan. Ini memberikan pengertian bahwa individu tertarik dan kecenderungan pada suatu objek secara terus menerus, hingga pengalaman psikisnya lainnya terabaikan.<sup>6</sup>

Dari pendapat ahli tersebut, dapat digambarkan untuk indikator intensitas adalah motivasi, durasi kegiatan, frekuensi kegiatan, dan arah sikap. Dari beberapa definisi diatas dapat

---

<sup>6</sup> Yuzy Akbari Vindita Riyanti, “Hubungan Intensitas Mengakses Sosial Media Terhadap Perilaku Belajar Mata Pelajaran Produktif Pada Siswa Kelas XI Jasa Boga Di Smk 3 Klaten”, *Skripsi*, (Yogyakarta:Program Studi Pendidikan Teknik Boga Universitas Negeri Yogyakarta, 2016), Hal 10-12

disimpulkan bahwa intensitas adalah suatu ukuran kuantitatif dari suatu penginderaan, untuk mengukur ukuran fisik dari energi atau data indera.

b. Pengertian Game Online

Game Online adalah sebuah permainan (games) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet).<sup>7</sup> dan menurut para ahli seperti Kim dkk (dalam Azis, 2011:13) game online adalah game atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. Selanjutnya Winn dan Fisher (Azis, 2011:13) mengatakan multiplayer online game merupakan pengembangan dari game yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua game lain perbedaannya adalah bahwa untuk multiplayer game dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.

Game online didefinisikan menurut Burhan (dalam Affandi 2013) sebagai game komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan

---

<sup>7</sup> Kompasiana, "Sejarah game online . . .", Hal 1

menyediakan game. Dalam memainkan game online terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat computer dengan spesifikasi yang menandai dan memiliki koneksi dengan internet.<sup>8</sup>

Jadi peneliti menyimpulkan game online adalah sebuah permainan yang di mainkan di dalam perangkat elektronik seperti computer, smartpone ataupun perangkat lainnya dengan fasilitas sambungan internet yang dapat menghubungkan dengan pemain satu dengan pemain lainnya atau lebih.

### c. Jenis-Jenis Game

#### 1) Menurut Perangkatnya

##### a) Arcade Game

Tahun 90an dan 2000an di Indonesia marak dengan permainan arcade games. Biasanya berbentuk kotak dan memiliki mesin dan layar serta panel-panel untuk menjalankan game. Arcade games didesain dan memiliki fitur yang dapat membuat pemainnya lebih merasa masuk dan merasakan sensasi merasakan sensasi dalam game tersebut, seperti unsur pistol, kursi

---

<sup>8</sup> Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, “*JANGAN SUKA GAME ONLINE PENGARUH GAME ONLINE DAN TINDAKAN PENCEGAHAN*”, (Magetan: AE MEDIA GRAFIKA, 2019). Hal 5-7

khusus dengan sensor gerak, pedal dan stir mobil plus transmisinya, atau permainan bertipe olahraga dimana kamu memainkan langsung secara nyata.

Arcade games ini masih sering ditemui di arena permainan di mall-mall dengan berbagai jenis permainan. Cobalah intip arena permainan disalah satu mall terdekatmu, kamu akan jumpai jenis arcade games ini. Contoh: yang pernah laris seperti: Street Fighter 2, Raiden, Mortal Kombat, Warriors of Fate, Rampage, dll.

#### b) PC Games

PC games adalah video game yang dimainkan menggunakan personal computers atau laptop. Sebelum bisa dimainkan, game ini harus kamu install terlebih dahulu di PC /laptop kamu untuk bisa kamu nikmati.

Game-game PC ada banyak jenis genre dan telah mengalami evolusi dari perangkat dan juga jenis gamenya. Era sekarang game-game di PC membutuhkan spesifikasi perangkat keras yang tinggi. Game-game berbasis PC banyak dipertandingkan dalam e-sport, yaitu olahraga berbasis permainan games yang membutuhkan kecekatan, kecepatan untuk

memenangkan permainan. Contoh game PC : League of Legends, Dota 2, Theft Auto (GTA), dll.

c) Console Game

Game berbasis console identik dengan Playstation, jenis game ini dimainkan menggunakan console tertentu, seperti PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox, atau Nintendo Wii. Perangkat-perangkat ini mempunyai spesifikasi tersendiri guna mendukung keasyikan bermain dan era sekarang sudah mempunyai spesifikasi tinggi

Untuk jenis PlayStation, sudah dirilis versi PlayStation 4, harganya sepadan dengan grafis game memukau. Untuk versi Xbox, Xbox One adalah game console terancang yang menyaingi PlayStation 4. Salah satu pesaing console game tentu saja PC dengan spesifikasi untuk game. Di Indonesia sendiri console PlayStation lebih laris dan dikenal dibanding console-console game yang lain.

d) Handheld Games

Perangkat jenis ini sesuai namanya handheld, dapat dibawa kemana-mana. Perangkatnya merupakan adaptasi dari console sebelumnya yang lebih besar. Contoh perangkat handheld game ini seperti Nintendo DS, Sony PSP, Wii U. Untuk spesifikasinya pun cukup

mumpuni untuk memainkan game-game dengan grafis tinggi.

e) Mobile Games

Mobile games telah menjadi tren saat ini, terlebih untuk game-game Android Play Store dan iOS. Para developer game berlomba-lomba merilis game mobile selain versi PC dan consolenya. Para produsen smartphone pun juga merilis smartphone atau tablet dengan spesifikasi tinggi bahkan ada yang khusus untuk game agar dapat memainkan game-game yang membutuhkan spesifikasi teknik yang tinggi.<sup>9</sup> Contoh : Mobile Legends, PUBG, AOV, Free Fire, Clash Royal, Clash of Clans, League of Legends Mobile, dll.

2) Menurut Program Gamenya

Yang namanya game pasti memiliki macam-macamnya. Tapi yang dimaksud disini bukanlah tipe dari jalan cerita game itu, melainkan tipe dari program game online. Untuk saat ini, ada dua tipe atau macam atau juga jenis game online, yaitu:

---

<sup>9</sup> Teguh Hartono, "Jenis Game Berdasarkan Alat", <http://www.pulsagram.com/blog/jenis-game-berdasarkan-alat/>, di akses pada 14 Mei 2019



a) Game Online Berbasis file offline Installer

Game online berbasis file installer maksudnya ialah sebuah program permainan yang dapat di instal di perangkat tanpa internet. Namun, untuk memainkannya, game ini diharuskan untuk mempunyai koneksi internet. Tujuannya adalah untuk menghubungkan pemain 1 ke server game lalu memprosesnya sehingga pemain 1 dapat terhubung dengan pemain lain yang juga melakukan hal sama. Dengan begitu, maka dimungkinkan terjadinya kontak antara satu pemain dengan pemain lain.

Game tipe ini mempunyai kelebihan yang biasanya terletak pada kualitas grafik dan fitur yang cukup keren. Sementara kekurangannya, game tipe ini cenderung mengalami ngelag atau macet terlebih jika perangkat yang digunakan tak memiliki spesifikasi tinggi.

b) Game Online Berbasis Web

Game online berbasis web berbeda dengan yang sebelumnya. Jika sebelumnya memanfaatkan file installer, namun kali ini game online berbasis Web memanfaatkan browser atau peramban web seperti Google Chrome dan Mozilla Firefox. Jadi, untuk memainkan game tipe ini seorang gamer hanya perlu

membuka browser dan mengetik alamat url game online. Setelah itu kunjungi dan game pun dapat dimainkan tanpa harus menjalani proses instalasi. Kelebihan game tipe ini terletak pada penggunaannya yang mudah dan cepat.

Akan tetapi untuk kekurangannya, game seperti ini biasanya memiliki grafik gambar yang cenderung kurang baik ketimbang game online berbasis file installer. Selain itu, jika koneksi internet lambat maka proses loading game online berbasis web akan jadi lamban.<sup>10</sup>

#### d. Dampak Positif dan Negatif Game Online

##### 1) Dampak Positif

Setiap sesuatu pasti memiliki pengaruh atau dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari game online, antara lain sebagai berikut:

- a) Meningkatkan kemampuan konsentrasi, setiap game memiliki tingkat kesulitan/ level yang berbeda. Permainan game online akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat,

---

<sup>10</sup> Muslim , “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan”, *Skripsi* (Semarang: Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Uin Walisongo, 2019), Hal 27-29

efisien dan menghasilkan lebih banyak poin. Konsentrasi pemain game online akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah game maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.

- b) Meningkatkan kemampuan motorik siswa, koordinasi tangan dan mata, orang yang bermain game dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan.
- c) Meningkatkan kemampuan membaca dan sangat tidak beralasan bahwa game online merupakan jenis permainan yang menurunkan tingkat minat baca pada siswa. Dalam hal ini justru game online dapat meningkatkan minat baca pemainannya.
- d) Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, kebanyakan game online menggunakan bahasa Inggris dalam pengoperasiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa Inggris.
- e) Meningkatkan pengetahuan tentang computer, untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain game online akan berusaha mencari informasi tentang

spesifikasi computer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan game tersebut.

- f) Mengembangkan imajinasi siswa, permainan bisa membantu siswa untuk mengembangkan imajinasi mereka dengan menggunakan imajinasi ini untuk menyeimbangkan berbagai kejadian dalam game dan diaplikasikan.<sup>11</sup>

## 2) Dampak Negatif

Adapun beberapa dampak negative dari game online di bagi dua dari segi kesehatan dan kepribadian, dari segi kesehatan menurut pakar game, permainan game online memberikan dampak yang signifikan terhadap kesehatan atau fisik. Beberapa penyakit atau cedera yang dapat ditimbulkan dari kebiasaan bermain game online sebagai berikut:

### a) Stress

Anak mengalami kekalahan dalam bermain game, pikiran mereka menjadi stress dan depresi, juga menimbulkan anak-anak kurang beraul atau bersosialisai dengan lingkungan sekitar sehingga memiliki pola pikir yang sempit. Pikiran mereka akan mudah tertekan, kebingungan, dan gelisah bila

---

<sup>11</sup> Andri dan Andy, "*JANGAN SUKA GAME ONLINE . . .*", Hal 11-13

tidak bermain game, depresi bila tidak bisa menamatkan gamenya.

b) RSI

RSI adalah cedera fisik berulang-ulang dan dapat menyebabkan kecacatan, misalnya sering pegal, dan nyeri tulang belakang yang bisa membuat bentuk tulang belakang tidak proposional.

c) Kerusakan mata

Sinar biru pada layar TV atau monitor komputer dapat menyebabkan kerusakan pada mata, yaitu mengikis luetin pada mata sehingga mengakibatkan pandangan kabur degenerasi makula.

d) Maag.

Anak-anak yang kecanduan main game umumnya banyak yang lupa waktu termasuk lupa jam makan. Keadaan seperti ini dapat memicu timbulnya penyakit maag.

e) Epilepsi (ayan).

Kilatan-kilatan cahaya dengan pola tertentu pada video game dapat memicu penyakit epilepsi atau ayan

Lebih jauh, Gordon W. Alport dampak bermain game online pada kepribadian anak antara lain:

a) Suka Mencuri

Anak-anak mencuri uang orang tuanya atau mengkorupsi uang jatah membeli buku pelajaran demi untuk bermain game online.

b) Malas

Akibat sering bermain game online, anak-anak menjadi sering lupa dengan kewajibannya, yaitu belajar, mengerjakan PR, dan melakukan tugas rumah sehari-hari.

c) Suka Berbohong

Sikap anak suka berbohong biasanya terkait oleh kegemarannya bermain game. Anak-anak cenderung untuk berbohong demi dapat bermain misalnya berbohong sudah mengerjakan PR, berbohong bahwa ia tadi masuk ke sekolah padahal bolos.

d) Suka Bolos Sekolah

Sering anak-anak bolos sekolah dan pergi ke warnet bersama teman-temannya. Perilaku menyimpang ini tentu mengakibatkan anak-anak ketinggalan pelajaran.

e) Kurang Bergaul

Akibat keseringan bermain game online, anak-anak akan menjadi kurang bergaul karena hubungan

dengan teman dan keluarga menjadi renggang karena waktu bersama mereka berkurang.

f) Menjadi Agresif

Kekerasan dalam game online menimbulkan perilaku agresif pada anak-anak dan remaja.<sup>12</sup>

## 2. Kedisiplinan Sholat Lima Waktu

### a. Pengertian Disiplin

Menurut KBBI, Disiplin memiliki arti tata tertib atau ketaatan pada peraturan, dan kedisiplinan memiliki arti mengusahakan supaya mematuhi tata tertib.<sup>13</sup> Disiplin menurut Mohamad Mustari adalah kata kunci kemajuan dan kesuksesan. Orang yang sukses adalah orang-orang yang terus berlatih walaupun sedikit demi sedikit. Maka dari itu disiplin memang harus terus ditanamkan dalam diri kita.<sup>14</sup>

Sedangkan disiplin diri menurut Wayson dalam bukunya Moh. Shochib yang berjudul Pola Asuh Orang Tua yaitu bahwa anak yang berdisiplin diri memiliki keteraturan diri berdasarkan nilai agama, nilai budaya, aturan-aturan pergaulan, pandangan hidup, dan sikap hidup yang bermakna

---

<sup>12</sup> Sri Wahyuni Adiningtyas, “Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online”, *Jurnal KOPASTA*, (Vol. 4, no. 1, tahun 2017), Hal 35-37

<sup>13</sup> Departemen Pendidikan Indonesia, KBBI, 2008, Hal 358

<sup>14</sup> Dekinus Kogoya, “Dampak Penggunaan Handphone Pada Masyarakat Studi Pada Masyarakat Desa Piungun Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua”, *Jurnal Acta Diurna*, (Vol. Iv. No.4, 2015), hlm.2.

bagi dirinya sendiri maupun bagi orang lain. Artinya tanggung jawab orang tua adalah mengupayakan agar anak disiplin diri untuk melaksanakan hubungan dengan Tuhan yang menciptakannya. Sedangkan manfaat disiplin menurut Bernhard adalah mengupayakan pengembangan minat anak dan mengembangkan anak menjadi manusia lebih baik.<sup>15</sup>

#### b. Pengertian Sholat Lima Waktu

Sholat (الصلاة) menurut bahasa artinya doa. Menurut Sa'id bin Ali bin Wahf Al-Qahthani dalam *Sholatul-Mu'min fi Dhau'il-Kitab was-Sunnah* Sholat pada awalnya adalah sebuah istilah untuk menunjukkan makna doa secara keseluruhan, namun kemudian menjadi istilah untuk doa secara khusus. Atau awalya adalah sebuah kata yang berarti doa, lalu dipindahkan pada pemahaman sholat berdasarkan syariat karena adanya keterkaitan antara keduanya.

Perkara ini saling berdekatan. Namun jika istilah sholat disebutkan dalam syariat maka yang dimaksud adalah sholat secara syariat, karena sesungguhnya sholat adalah doa secara keseluruhan, yaitu;

---

<sup>15</sup> Moh. Shochib, Pola Asuh Orang Tua (Dalam Membantu Mengembangkan Anak Disiplin Diri Sebagai Pribadi Yang Berkarakter), (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 12



-*Doa Mas'alah*, maksudnya adalah doa yang berarti permintaan untuk mendapatkan manfaat dan menyingkirkan bahaya serta berbagai kebutuhan kepada Allah Ta'ala dengan ungkapan lisan

-*Doa Ibadah*, yaitu mengharap pahala dari amal shaleh yang dilakukan berupa berdiri, duduk, ruku',sujud. Siapa yang melakukan ibadah-ibadah tersebut maka dia tengah meminta Rabnya dengan ungkapan perbuatan agar Allah mengampuninya.<sup>16</sup>

Untuk memperjelas pengertian dan memudahkan pemahaman pengertian sholat menurut Syaikh Muhammad bin Ibrahim At-Tuwaijri dalam Mukhtashorul Fiqh Al-Islami Sholat merupakan suatu ibadah yang terdiri dari perkataan dan perbuatan tertentu, yang di mulai dengan takbir dan di akhiri dengan salam.

Untuk pengertian sholat lima waktu adalah rukun islam yang paling utama setelah dua kalimah syahadat. Dia wajib atas setiap orang muslim laki-laki dan wanita dalam kondisi apapun, baik dalam keadaan aman maupun takut, sehat maupun sakit, serta dalam keadaan bermukim maupun

---

<sup>16</sup> Sa'id bin Ali bin Wahf Al-Qahthani, "*Petunjuk Lengkap Tentang Shalat*", Terjemahan : Abdullah Haidir, (Riyadh: Da'wah Al-Sulay, 2008), Hal 7-8

musafir, dan setiap keadaan memiliki cara khusus baginya, sesuai dengan kondisi masing-masing.<sup>17</sup>

c. Tepat Waktu

Jika ada seseorang yang hendak pergi ke masjid dan orang tersebut bersemangat untuk mendapatkan takbiratul ihram bersama imam namun tidak bisa mendapatinya karena alasan dan uzur tertentu. Sehingga orang tersebut menjadi terlambat dan tidak bisa menjadi makmum dari raka'at pertama shalat berjamaah. Inilah yang sering diistilahkan dengan istilah masbuq.

Masbuq dalam istilah para Ulama fikih adalah orang yang ketinggalan imam dalam sebagian raka'at shalat atau seluruhnya atau mendapati imam setelah satu raka'at atau lebih.<sup>18</sup> Singkatnya tidak tepat waktu dalam shalat adalah Masbuq. Banyak masyarakat muslim yang menyepelekan shalat bersama secara tepat waktu. Padahal masbuq shalat lima waktu merupakan masalah yang tidak bisa disepelekan oleh seorang muslim mengingat keutamaannya sebagai amal yang paling di cintai oleh Allah SWT, sesuai dengan hadits:

---

<sup>17</sup> Muhammad bin Ibrahim At-Tuwaijri, "*Ringkasan Fiqh Islam*", Terjemahan Eko Haryanto, dkk, (Islam House.com, 2012), Hal 14

<sup>18</sup> Kholid Syamhudi, "Masbuq dalam Shalat", *Majalah As-sunnah* edisi 06 Tahun XX\_1437 H/2016. Hal 1

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ مَسْعُودٍ ، قَالَ : سَأَلْتُ النَّبِيَّ صَلَّى  
 اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : أَيُّ الْعَمَلِ أَحَبُّ إِلَى اللَّهِ ؟ قَالَ :  
 « الصَّلَاةُ عَلَى وَفْقِهَا » ، قَالَ : ثُمَّ أَيُّ ؟ قَالَ : « ثُمَّ بُرِّ  
 الْوَالِدَيْنِ » قَالَ : ثُمَّ أَيُّ ؟ قَالَ : « الْجِهَادُ فِي سَبِيلِ  
 اللَّهِ » قَالَ : حَدَّثَنِي بِهِنَّ ، وَلَوْ اسْتَزِدُّهُ لَزَادَنِي

Dari ‘Abdullah bin Mas’ud, dia berkata: “Aku bertanya kepada Nabi SAW, ‘Amal apakah yang paling dicintai oleh Allah?’ Beliau menjawab, ‘Sholat pada waktunya’. Lalu aku bertanya, ‘Kemudian apa lagi?’ Beliau menjawab, ‘Kemudian berbakti kepada kedua orang tua.’ Lalu aku bertanya, ‘Kemudian apa lagi?’ Beliau menjawab, ‘Berjihad di jalan Allah.’ Abdullah bin Mas’ud mengatakan, “Nabi shallallahu ‘alaihi wa sallam memberitahukan hal-hal tadi kepadaku. Seandainya aku minta tambah kepada beliau, pasti beliau akan menambahkan kepadaku.” (HR. Bukhari, no. 527, 5970; Muslim, no. 139/85; Nasai, no. 610; Ahmad, no. 3890)<sup>19</sup>

#### d. Melaksanakan Syarat dan Rukun Sholat

Syarat sholat dibagi menjadi dua macam yaitu syarat wajib dan syarat sah. Syarat wajib sholat merupakan

<sup>19</sup> Durrotul Yatima, “Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Kedisiplinan Sholat Fardhu Siswa Kelas Vii Di Smp Muhammadiyah 1 Semarang”, *Skripsi* (Semarang: Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Uin Walisngo, 2017), Hal 23

ketentuan-ketentuan yang berakibat pada diwajibkannya sholat, diantaranya yaitu:

- 1) Beragama Islam
- 2) Telah memasuki akil baliqh
- 3) Tidak hilang akal nya (karena gila, pingsan, terkena obat bius)

Syarat sah sholat adalah ketentuan yang harus dipenuhi sebelum melaksanakan sholat, yaitu:

- 1) Suci dari hadas besar dan hadas kecil
- 2) Suci badan, pakaian, dan tempat sholat dari najis
- 3) Menutup aurat
- 4) Mengetahui masuknya waktu sholat
- 5) Menghadap kiblat

Ada beberapa pendapat mengenai rukun sholat ada yang mengatakan 14 atau 15, namun yang paling umum adalah menurut pendapat Mazhab syafi'i. Menurut mazhab syafi'i rukun sholat berjumlah 13. Diantaranya yaitu:

- 1) Niat
- 2) Takbiratul Ihram
- 3) Berdiri tegak bagi yang berkuasa ketika sholat
- 4) Membaca surat Al-Fatihah pada tiap rakaat
- 5) Ruku' dengan thuma'ninah
- 6) I'tidal dengan thuma'ninah
- 7) Sujud dengan thuma'ninah

- 8) Duduk diantara dua sujud dengan thuma'ninah
- 9) Duduk tasyahud akhir dengan thuma'ninah
- 10) Membaca tasyahud akhir
- 11) Membaca shalawat Nabi pada tasyahud akhir
- 12) Membaca salam pertama
- 13) Tertib (berurutan mengerjakan rukun-rukun tersebut)<sup>20</sup>

e. Berjamaah

Secara umum sholat berjamaah adalah sholat yang dilakukan oleh dua orang atau lebih, dimana salah satunya menjadi imam dan yang lain menjadi makmum dengan memenuhi semua ketentuan sholat berjamaah.<sup>21</sup> Adapun cara mengerjakannya adalah imam berdiri di depan dan makmum di belakangnya. Makmum harus mengikuti perbuatan imam dan tidak boleh mendauluinya dalam setiap gerakan.<sup>22</sup>

Namun yang peneliti maksud dalam sholat berjamaah adalah sholat berjamaah lima waktu di masjid. Mengenai sholat berjamaah, para ahli hadits mengikuti petunjuk-petunjuk Al-Qur'an, As-sunah dan pendapat-pendapat

---

<sup>20</sup> Mohammad Rifa'i, *Risalah Tuntunan Shalat Lengkap*, (Semarang : Karya Toha Putra, 1976). Hal 35

<sup>21</sup> Ahmad Sarwat, *SHALAT BERJAMAAH*, (Jakarta : Rumah Fiqh Publishing, 2018). Hal 12

<sup>22</sup> Mohammad Rifa'i, *Risalah Tuntunan Shalat*. . . Hal 63

sahabat, yaitu wajib mengerjakan sholat dengan jamaah, jika tidak udzur. Tidak wajib, kalau ada udzur.

Keutamaan berjamaah tentunya bukanlah sekedar terletak pada pelipatan limpahan pahala didalamnya, akan tetapi lebih ditekankan pada letak ketakwaan. Itulah pula makna pernyataan berjamaah lebih 27 derajat, yang mengandung arti dari sholat sendirian. Maka hukum munmal terhadap sholat berjamaah ini adalah sunah muakad dan fardhu kifayah.<sup>23</sup> Selain keutamaann yang besar, hikmah sholat berjamaah yaitu:

- 1) Mengokohkan persaudaraan msesama muslim
- 2) Menampakkan syiar Islam dan izzah kaum muslimin.  
    Karena syiar Islam yang paling utama adalah sholat.
- 3) Kesempatan menimba ilmu. Banyak orang mendapat hidayah, ilmu dan cahaya lewat perantara sholat berjama'ah.
- 4) Melatih kedisiplinan<sup>24</sup>

### **3. Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Kedisiplinan Sholat Lima Waktu**

Game online merupakan permainan yang paling sering dimainkan anak-anak mapun remaja. Hal ini karena game online

---

<sup>23</sup> Durrotul Yatima, "PENGARUH PENGGUNAAN HANDPHONE. . ." Hal 29-30

<sup>24</sup> Abu Ubaidah Yusuf bin Mukhtamar as-Sidawi, *5 Masalah Penting Seputar Shalat*, (Gersik : Media Dakwah Al-Furqan, 1441H), Hal 9

memiliki keunggulan lebih dari permainan tradisional seperti dari segi fitur yang menarik, berisi gambar-gambar bagus, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain game. Selain itu kebanyakan game online tersebut dirancang tidak dapat dijeda dan memiliki system peringkat/rank sehingga banyak dari mereka yang mengejar peringkat/rank tersebut hingga lupa waktu.

Pokkt, Decision Lab dan Mobile Marketing Association (MMA) menyebutkan jumlah gamer mobile di Indonesia pada tahun 2018 mencapai 60 juta. Jumlah tersebut diperkirakan akan meningkat menjadi 100 juta pada 2020. Hasil studi bahkan menunjukkan, mayoritas kegiatan yang dilakukan masyarakat melalui smartphone yaitu bermain game (25%). Mereka rata-rata bermain game mobile dengan durasi 53 menit. Aktivitas lainnya yang dilakukan pengguna dengan smartphone yaitu bersosial media (17%), streaming video (12%), browsing (10%), hingga berbelanja online (7%).<sup>25</sup>

Dari data diatas membuktikan bahwa jumlah pengguna game online di Indonesia sangatlah besar. Hal ini tidak bisa dianggap sepele mengingat game online memiliki dampak buruk seperti kecanduan ataupun perilaku *prokrastinasi* (perilaku menunda dengan sengaja kegiatan yang ingin dilakukan walaupun

---

<sup>25</sup> Lely Maulida, “Jumlah Gamer di Indonesia . . .”, Hal 1

mengetahui bahwa penundaan dapat menghasilkan dampak buruk). Sehingga karena seringnya seseorang bermain game online bisa menyebabkan seseorang lebih mengutamakan game online daripada sholat lima waktu. Kasus terburuknya seseorang bisa lupa sholat bahkan terburuknya bisa meninggalkan sholat secara sengaja karena sudah kecanduan game online.

Jadi kesimpulan dari penjelasan di atas bahwa semakin sering siswa memainkan game online, maka siswa juga akan semakin mengesampingkan keiatan yang lebih utama da nada kemungkinan termasuk kegiatan rohaninya seperti sholat lima waktu.



## B. Kajian Pustaka Relevan

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan dengan beberapa penelitian yang relevan dengan judul penelitian ini yaitu:

1. Durrotul Yatima, 2017. Meneliti dengan judul “Pengaruh Penggunaan Handphone terhadap Kedisiplinan Sholat Fardhu siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 1 Semarang”. Kesimpulan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan handphone dengan kedisiplinan sholat fardhu siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 1 Semarang. Hal ini dibuktikan dengan data uji hipotesis dengan hasil yang signifikan antara penggunaan *handphone* (X) terhadap kedisiplinan sholat fardhu (Y).

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (Field Research) dengan jenis penelitian kuantitatif. Dari metode analisis regresi diperoleh Hasil perhitungan regresi diperoleh R<sup>2</sup> sebesar 0,0601 dan Freg sebesar 7,713. Selanjutnya dikonsultasikan dengan nilai Ftabel untuk N= 106 pada taraf 5% adalah sebesar 3,93 dengan demikian Freg > Ftabel, jadi 7,713 > 3,93 yang berarti signifikan.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> Durrotul Yatima, “Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Kedisiplinan Sholat Fardhu Siswa Kelas Vii Di Smp Muhammadiyah 1 Semarang”, *Skripsi* (Semarang: Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Uin Walisngo, 2017)

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti saudara Durrotul Yatima memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu terletak pada variable Y yaitu peneliti meneliti kedisiplinan ibadah sholat siswa. Sedangkan, perbedaan antara penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Durrotul Yatima terletak pada variable X. Peneliti meneliti tentang pengaruh game online sedangkan saudara Durrotul Yatima meneliti tentang pengaruh handphone.

2. Muslim, 2019, meneliti tentang “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Akhlak Remaja di Desa Rajek Kecamatan Godong Kabupaten Grobogan”. Kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap akhlak remaja di Desa Rajek. Hal ini dibuktikan dengan data uji hipotesis dengan hasil yang signifikan antara intensitas *game online* (X) terhadap akhlak remaja (Y).

Metode Penelitian yang di gunakan oleh saudara Muslim adalah metode penelitian kuantitatif dengan analisis regresi linier sederhana dengan perolehan nilai koefisien korelasi sebesar 0,019. Hasil tersebut menunjukkan besarnya pengaruh intensitas bermain game online dalam menjelaskan variabel terhadap akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan 19% sedangkan sisanya sebesar 81% dijelaskan oleh faktor lain diluar

intensitas bermain game online dengan taraf signifikan  $0,000 < 0,05$  serta nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $0,742 > 0,681$ .<sup>27</sup>

Penelitian dari saudara Muslim memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu terletak pada pengaruh *game online* yang sama-sama diterapkan sebagai variable X. Sedangkan, perbedaan antara penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Muslim adalah terletak pada variable Y. Peneliti meneliti kedisiplinan ibadah sholat lima waktu siswa sedangkan Muslim meneliti perilaku remaja.

### **C. Rumusan Hipotesis**

Hipotesis merupakan pemecahan sementara atas masalah penelitian (Dalen, 1969). Ia adalah pertanyaan sementara tentang hubungan yang diharapkan antara dua variable atau lebih (Mc Milan dan Schumacher, 1989). Dengan kata lain, hipotesis merupakan prediksi terhadap hasil penelitian yang diusulkan. Hipotesis tersebut diperlukan untuk memperjelas masalah yang sedang diteliti. Hipotesis secara logis menghubungkan kenyataan yang telah diketahui dengan dugaan tentang kondisi yang tidak diketahui agar dugaan tersebut dapat diuji kebenarannya, maka hipotesis harus menyatakan

---

<sup>27</sup> Muslim , “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan”, *Skripsi* (Semarang: Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Uin Walisongo, 2019)

hubungan tersebut secara jelas dan obyektif sehingga memudahkan dalam menentukan langkah-langkah pengujiannya.<sup>28</sup>

Penelitian ini membahas tentang Pengaruh intensitas penggunaan game online terhadap kedisiplinan sholat lima waktu siswa SMP Negeri 44 Semarang. Intensitas bermain game online sebagai variabel x dan kedisiplinan sholat lima waktu siswa SMP Negeri 44 Semarang sebagai variabel y. penulis akan memakai jenis hipotesis asosiatif interaktif, yaitu hubungan atau pengaruh antara variabel dengan variabel yang lain. Sehingga hipotesis yang dirumuskan sebagai berikut:

Ho: Tidak terdapat pengaruh penggunaan game online terhadap kedisiplinan sholat lima waktu siswa

Ha: Terdapat pengaruh penggunaan game online terhadap kedisiplinan sholat lima waktu siswa

---

<sup>28</sup> Ibnu Hajar, *“Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan”*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 1996), Hal 61-62

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (Field Research), dengan jenis penelitian **kuantitatif Asosiatif**. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Sedangkan pendekatannya menggunakan penelitian korelasi, yaitu penelitian yang bertujuan mengetahui hubungan antara dua variabel, yaitu pengaruh penggunaan game online sebagai variabel (X) dan kedisiplinan sholat fardhu sebagai variabel (Y).

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 44 Semarang Tahun ajar 2021/2022 terletak di Desa Wonoplumbon, RT 04, RW 02, Mijen, Semarang

##### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan selama 14-30 februari

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah populasi seluruh siswa SMP Negeri 44 Semarang. Sesuai dengan hasil pra riset dapat diketahui bahwa jumlah siswa SMP Negeri 44 Semarang yaitu 309 siswa dan untuk jumlah siswa yang beragama islam sebesar 302 siswa.

**Tabel 3.1**  
**Jumlah Dan Klasifikasi Siswa SMP Negeri 44 Semarang**

No	Kelas	L	P	Jml	Islam	Kristen	Katolik	Jml
1	7	51	41	92	92	0	0	92
2	8	47	50	97	94	3	0	97
3	9	65	55	120	116	2	2	120
Total		<b>163</b>	<b>146</b>	<b>309</b>	<b>302</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>309</b>

### 2. Sampel

Penelitian pendidikan biasanya bertujuan untuk mempelajari sesuatu yang berkenaan dengan sekelompok besar individu dengan cara mempelajarinya melalui kelompok yang jauh lebih kecil jumlahnya dari individu tersebut. Kelompok kecil individu yang dilibatkan dalam penelitian di sebut sampel. Sampel terdiri dari sekelompok individu yang dipilih dari kelompok yang lebih besar dimana pemahaman dari hasil penelitian akan diberlakukan. Kelompok besar individu yang

mempunyai karakteristik umum yang sama ini disebut populasi.<sup>29</sup>

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Sampling Purposive* yakni pengambilan sampel yang dilakukan dengan memilih secara sengaja menyesuaikan dengan tujuan penelitian. Caranya yaitu dengan melakukan pemilihan dari seluruh siswa SMP Negeri 44 Semarang yang mempunyai game mobile online. kemudian untuk menentukan jumlah yg diteliti jumlah sampel dalam penelitian ini menggunakan teori slovin.<sup>30</sup>

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n : jumlah sampel yang di inginkan

N : jumlah populasi

e : toleransi kesalahan (0,10)

Dengan Perhitungan:

$$n = \frac{302}{1 + 302.0,10^2}$$

$$n = \frac{302}{4,02}$$

$$n = 75$$

---

<sup>29</sup> Ibnu Hajar , “*Dasar-Dasar Metodologi Penelitian . . .*”, 133

<sup>30</sup> Priyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif*”, (Sidoarjo: Zifatma Publishing, 2008), Hal 120

Jadi jumlah sampel yang di butuhkan dalam penelitian yaitu sebesar 75 responden. Karena sekolah SMP Negeri 44 Semarang memiliki tiga tingkat jenjang pendidikan yaitu kelas 7, kelas 8, dan kelas 9. Maka dalam penyebaran questioner akan disebarakan ke masing-masing tingkat minimal 25 responden melalui google form dengan bantuan guru.

#### **D. Variabel dan Indikator Penelitian**

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>31</sup> Pada penelitian ini peneliti menggunakan dua variabel yang di adaptasi dari penelitian sebelumnya, yaitu:

- a. Variabel bebas atau independen yaitu *Intensitas Bermain Game Mobile Online*

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Pada penelitian ini variabel bebasnya yaitu pengaruh penggunaan game mobile online. Menurut Nuraini (2011:12) indikator yang digunakan dalam Intensitas penggunaan game mobile online yaitu:

---

<sup>31</sup> Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*”, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 60



1) Motivasi bermain game mobile online

Indikator ini membahas tentang alasan yang membuat seseorang bermain game mobile online yang berisi mengenai motivasi dan minat yang membuat seseorang ingin bermain game mobile online.

2) Pengalaman tentang game mobile online

Indikator ini membahas tentang frekuensi atau pengalaman bermain game online saat pertama kali bermain game online sampai saat ini diantaranya berhubungan dengan jumlah permainan yang pernah dimainkan dan kegiatan dalam menggali informasi tentang game.

3) Waktu penggunaan game mobile online

Indikator ini membahas tentang durasi kegiatan atau seberapa lama waktu yang digunakan dalam bermain game mobile online dalam keseharian seseorang.

4) Interaksi terhadap lingkungan

Indikator ini membahas tentang arah dan sikap seseorang saat memainkan game mobile online atau arah dan sikap seseorang setelah memainkan game mobile online.

Untuk penjelasan dan kisi-kisi instrument intensitas penggunaan game mobile online bisa dilihat lampiran 2.

b. Variabel terikat atau dependen yaitu *Kedisiplinan Shalat Lima Waktu*

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Pada penelitian ini variabel terikatnya yaitu kedisiplinan shalat fardhu, menurut landasan teori sebelumnya indikator dalam shalat lima waktu yaitu:

1) Pandangan mengenai kedisiplinan

Pemahaman tentang kedisiplinan merupakan indikator yang membahas tentang pemahaman kedisiplinan yang berisi mengenai arti kedisiplinan, sikap disiplin, dan pandangan tentang disiplin.

2) Pemahaman tentang shalat lima waktu

Indikator ini membahas tentang pemahaman shalat lima waktu yang berisi tentang arti shalat lima waktu, tujuan shalat lima waktu, serta pandangan mengenai shalat lima waktu.

3) Usaha untuk melakukan shalat tepat waktu

Tepat waktu dalam shalat lima waktu membahas mengenai persiapan sebelum shalat, kegiatan saat mendengar adzan, dan kesungguhan dalam shalat agar shalatnya tidak terlambat atau masbuq.

4) Melaksanakan syarat dan rukun shalat dengan benar

Memenuhi rukun dan syarat sholat adalah indikator penting membahas kegiatan memenuhi rukun dan syarat sholat lima waktu. Ini membahas tentang bagaimana seseorang melakukan rukun dan syarat sah sholat lima waktu.

Untuk penjelasan dan kisi-kisi instrument kedisiplinan sholat lima waktu bisa dilihat lampiran 2 pada halaman 89.

### **E. Teknik Pengumpulan data**

Untuk mendapatkan data yang akurat dari lapangan peneliti perlu melakukan penelitian dengan menggunakan beberapa metode, yaitu sebagai berikut:

#### **1. Kuesioner(Angket)**

Kuesioner (angket) merupakan suatu daftar pertanyaan atau pernyataan tentang topik tertentu yang diberikan kepada subyek, baik secara individual atau kelompok, untuk mendapatkan informasi tertentu, seperti preferensi, keyakinan, minat, dan perilaku. Untuk mendapatkan informasi dengan menggunakan angket ini, peneliti tidak harus bertemu langsung dengan subyek, tetapi cukup dengan mengajukan pertanyaan atau pernyataan secara tertulis untuk mendapatkan respon. Pertanyaan atau pernyataan tersebut dibuat secara terstandar.<sup>32</sup> Karena focus penelitian dari

---

<sup>32</sup> Ibnu Hajar, “*Dasar-Dasar Metodologi Penelitian. .* “, Hal 181

penelitian ini adalah sikap dari responden maka yang digunakan adalah skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur pendapat, persepsi, dan pendapat seseorang.<sup>33</sup>

**Tabel 3.2**  
**Pedoman Skor Angket Penggunaan Game Mobile Online Terhadap Keisiplinan Sholat Lima Waktu**

Kategori	Pilih Jawaban	
	Positif	Negatif
Selalu	5	1
Sering	4	2
Kadang-Kadang	3	3
Jarang	2	4
Tidak Pernah	1	5

## 2. Dokumentasi

Teknik lain untuk mendapatkan data dari responden yaitu menggunakan teknik dokumentasi. Dengan menggunakan teknik ini, peneliti dapat memperoleh informasi dari macam-macam sumber tertulis, arsip ataupun dokumen yang ada pada responden atau tempat. Metode dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data berupa foto kegiatan penelitian selama di SMP Negeri 44 Semarang

---

<sup>33</sup> Ridwan, "*Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*", (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 12.

dan semua informasi yang berkaitan dengan sekolah SMP Negeri 44 Semarang sebagai tempat untuk melakukan penelitian.

## F. Uji Instrumen data

Untuk melakukan uji instrument data diperlukan uji validitas dan rehabilitas terhadap variable penelitian yaitu Pengaruh Pengaruh Intensitas Penggunaan *Game Mobile Online* Terhadap Kedisiplinan Ibadah Sholat Lima Waktu Siswa Smp Negeri 44 Semarang Tahun Ajar 2021/2022

### 1. Analisis Validitas Angket

Arti validitas adalah kebenaran dan keabsahan instrumen penelitian yang digunakan. Validitas menunjukkan sejauh mana alat pengukur apa yang ingin diukur.

Dalam penelitian ini untuk menentukan validitas instrumen menggunakan rumus koefisien korelasi product moment. Teknik korelasi ini digunakan untuk mencari hubungan dan membuktikan hipotesis hubungan dua variabel bila data kedua variabel berbentuk interval atau ratio, dan sumber data dari dua variabel atau lebih tersebut sama<sup>34</sup>

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

---

<sup>34</sup> Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan...*”, hlm. 228

Ket:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi tes yang disusun dengan kriteria

X = skor masing-masing responden variable X

Y = skor masing-masing responden variable Y

N = jumlah responden

Setelah melakukan perhitungan, hasil dari perhitungan dari  $r_{xy}$  dikonsultasikan pada  $r_{tabel}$  *product moment* dengan taraf signifikan = 5% dk=n-2. Jika  $r_{xy} \geq r_{tabel}$ , maka kedua instrumen tersebut dinyatakan valid.

## 2. Uji Rehabilitas Instrumen

Hasil penelitian yang reliabel, bila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila di gunakan beberapa kali mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Untuk menentukan reliabilitas instrumen menggunakan rumus koefisien reliabilitas *alfa cronbach*.

$$r_i = \frac{k}{(k - 1)} \left\{ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right\}$$

Ket:

$r_i$  = Reliabilitas instrument atau koefisien alfa

K = Banyak butir soal

$\sum \sigma_b^2$  = Jumlah varians butir

$\sigma_t^2$  = Varians total

Setelah mendapatkan hasil dari perhitungan data tersebut, selanjutnya yaitu membandingkan antara nilai hitung  $r$  dan nilai  $r_{tabel}$  product moment dengan taraf signifikan 5%.

## **G. Teknik Analisis data**

Analisis data digunakan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan proposal dengan cara mengolah data menjadi informasi yang mudah dipahami<sup>35</sup>.

### **1. Analisis Pendahuluan**

#### **a. Uji Analisis Deskriptif**

Pada penelitian ini untuk mendapatkan data peneliti 47ias menggunakan angket. Skala pengukuran angket yang akan dipakai adalah skala Likert

Skala Likert berisi pernyataan yang sistematis untuk menunjukkan sikap seorang responden terhadap pertanyaan itu. Indeks ini mengasumsikan bahwa masing-masing kategori jawaban memiliki intensitas yang sama. Keunggulan indeks ini adalah kategorinya memiliki urutan yang jelas seperti: “Selalu”, “Sering”, “Kadang-kadang”, “Jarang”, “Tidak Pernah”.<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup> Hardani dkk, “*Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*”, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020), Hal 160

<sup>36</sup> Priyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif. . .*”, Hal 96

b. Mencari Nilai Interval

$$K = 1 + 3,3 \log N$$

Keterangan:

N = jumlah subjek

K = jumlah kelas interval

Log = logaritma

c. Mencari Rentang Data (Range)

$$R = NT - NR$$

Keterangan:

NT = nilai tertinggi

NR = nilai terendah

d. Menentukan Panjang Interval

$$P = \frac{R}{K}$$

Keterangan:

R = rentang data

K = nilai interval

e. Mencari Mean

$$\text{Mean variable X, } \bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

$$\text{Mean variable Y, } \bar{Y} = \frac{\sum Y}{N}$$

f. Mencari standart deviasi dan dimasukkan dalam rumus

kolerasi produk moment

$$\sum xy = \sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{N}$$



$$\sum x^2 = \sum X - \frac{(\sum X^2)}{N}$$

$$\sum y^2 = \sum Y - \frac{(\sum Y^2)}{N}$$

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Korelasi antara variable x dan y

x =  $(x_i - \bar{x})$

y =  $(y_i - \bar{y})$

## H. Uji Persyaratan

### 1) Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk menguji apakah data yang diolah berasal dari sampel yang berdistribusi normal atau tidak. Purwanto mengemukakan bahwa “Data sampel hanya dapat digeneralisasikan pada populasi apabila memiliki sifat normal sebagaimana populasinya”.

Uji Normalitas yang digunakan penelitian ini menggunakan SPSS 16 menggunakan signifikansi *Kolmogrof-Smirnov*, dengan langkah sebagai berikut:

- a.) Buka program SPSS.
- b.) Klik *Variabel View*, pada SPSS data editor.
- c.) Pada kolom *Name*, ketik X pada baris pertama dan Y pada baris kedua.

- d.) Pada kolom Decimals, ganti dengan angka 0
- e.) Pada kolom Label, ketik “*Intensitas Bermain Game Mobile Online*” pada baris pertama, ketik “*Kedisiplinan Shalat Lima Waktu*” pada baris kedua.
- f.) Klik data *View*, pada SPSS data editor
- g.) Klik menu *Analyze-Regression-Linear*.
- h.) Pindahkan data variable X ke kotak *Independent*, dan variable Y ke kotak *Dependent*. Setelah itu *save* kemudian centang *Unstandardized* pada *Residual-continue-Ok*.
- i.) Setelah mendapat nilai Residu pada kolom *Res\_1*. Kemudian kita mulai mencari nilai signifikansi *Kolmogrof-Smirnov* dengan cara *Analyze-Non-Parametric test-Legasy Dialog* kemudian klik *1-Sample KS*.
- j.) Setelah itu pindahkan *Unstandardized Residual* ke kolom *Test Variable List*- kemudian Ok<sup>37</sup>

## 2) Uji Linieritas

Sebelum data diolah dengan regresi harus dipastikan terlebih dahulu bahwa nilai variabel X dan Y merupakan data yang linier dengan melakukan uji linearitas. Adapun langkah dalam mencari uji linearitas sebagai berikut:

---

<sup>37</sup> Haryadi Sarjono & Winda Julianita, SPSS VS LISREL: Sebuah Pengantar, Aplikasi untuk Riset, (Jakarta: Salemba Empat,2011), hlm. 64

- a. Menyusun tabel kelompok data variabel x dan variabel y
- b. Menghitung jumlah kuadrat regresi ( $JK_{reg(a)}$ ) dengan rumus:

$$JK_{reg(a)} = \frac{(\sum Y)^2}{n}$$

- c. Menghitung jumlah kuadrat regresi b | a ( $JK_{reg b|a}$ ) dengan rumus:

$$JK_{reg(b|a)} = b \cdot \left\{ \sum XY - \frac{\sum X \cdot \sum Y}{n} \right\}$$

- d. Menghitung jumlah kuadrat residu ( $JK_{res}$ ) dengan rumus:

$$JK_{res} = \sum Y^2 - JK_{reg b|a} - JK_{reg(a)}$$

- e. Menghitung rata-rata jumlah kuadrat regresi a ( $RJK_{reg(a)}$ ) dengan rumus:

$$RJK_{reg(a)} = JK_{reg(a)}$$

- f. Menghitung rata-rata jumlah kuadrat regresi b|a ( $RJK_{reg(b|a)}$ ) dengan rumus:

$$RJK_{res} = \frac{JK_{res}}{n - 2}$$

- g. Menghitung jumlah kuadrat error ( $JK_E$ ) dengan rumus:

$$JK_E = \sum k \left\{ Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n} \right\}$$

Untuk menghitung  $JK_E$  urutkan data x mulai dari data yang paling kecil sampai data yang paling besar berikut disertai pasangannya.

- h. Menghitung jumlah kuadrat tuna cocok  $RJK_{TC}$  dengan rumus:

$$RJK_{TC} = JK_{res} - JK_E$$

- i. Menghitung jumlah rata-rata jumlah kuadrat tuna cocok ( $RJK_{TC}$ ) dengan rumus:

$$RJK_{TC} = \frac{JK_{TC}}{k - 2}$$

- j. Menghitung jumlah rata-rata jumlah kuadrat error ( $RJK_E$ ) dengan rumus:

$$RJK_E = \frac{JK_E}{n - k}$$

- k. Mencari nilai uji F dengan rumus:

$$F = \frac{RJK_{TC}}{RJK_E}$$

- l. Menentukan kriteria pengukuran: Jika nilai uji F < nilai tabel F, maka distribusi berpola linier.

- m. Mencari nilai  $F_{tabel}$  pada taraf signifikansi 95% atau  $\alpha = 5\%$  dengan rumus  $F_{tabel} = F_{(1-\alpha)(dbTC, dbE)}$  dimana db TC =  $k - 2$  dan db E =  $n - k$

- n. Membandingkan nilai uji F dengan nilai tabel F kemudian membuat kesimpulan.

## I. Analisis Uji Hipotesis

Analisis ini digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis yang penulis ajukan. Setelah itu dianalisis dengan menggunakan analisis regresi linear satu predictor. Berikut ini adalah caranya:

- 1) Mencari garis regresi satu predictor dalam skor deviasi dengan rumus:

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

Keterangan:

Y = Nilai yang diprediksi

X = Variabel independen

a = konstanta atau bila harga x=0

b = koefisien regresi<sup>38</sup>

- 2) Menentukan analisis varian garis regresi, yaitu:

$$a) JK_{reg} = \frac{(\sum xy)^2}{\sum x^2}$$

$$b) JK_{res} = \sum y^2 - \frac{(\sum xy)^2}{\sum x^2}$$

$$c) RK_{reg} = \frac{JK_{reg}}{db_{reg}}$$

$$d) RK_{res} = \frac{JK_{res}}{db_{res}}$$

$$e) F_{reg} = \frac{RK_{reg}}{RK_{res}}$$

---

<sup>38</sup> Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan. . .", Hal. 262

**Tabel 3.3**  
**Regresi Linear Sederhana  $\hat{Y} = a + bX$**

Sumber Variasi	Db	JK	RK	$F_{reg}$
Regresi	1	$\frac{(\sum xy)^2}{\sum x^2}$	$\frac{JK_{reg}}{db_{reg}}$	$\frac{RK_{reg}}{RK_{res}}$
Residu	(N - 2)	$\sum y^2 - JK_{reg}$	$\frac{JK_{res}}{db_{res}}$	
Total	(N - 1)	$\sum y^2$		

Keterangan:

$JK_{reg}$  = jumlah kuadrat regresi

$JK_{res}$  = jumlah kuadrat residu

$db_{reg}$  = rerata bagi regresi

$db_{res}$  = rerata bagi residu

$RK_{reg}$  = rerata kuadrat regresi

$RK_{res}$  = rerata kuadrat residu

$F_{reg}$  = harga bilangan F untuk garis regresi

## BAB IV

### DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

#### A. Deskripsi Data

##### 1. Deskripsi Data Umum

###### a. Sejarah Berdirinya

SMP Negeri 44 Semarang dulunya adalah SMP Fillial Negeri 23 Semarang, yang berdiri sejak Juli 1994. Dibangun diatas lahan seluas 790 m<sup>2</sup> dengan jumlah awal hanya 2 kelas. Seiring berjalannya waktu jumlah siswa yang semakin meningkat dan kebutuhan ruang kelas yang harus dipenuhi maka diajukan pengusulan pendirian sekolah mandiri.

Pendirian sekolah mandiri harus memiliki luas lahan minimal 2500 m<sup>2</sup> maka diajukan pengusulan pembelian lahan untuk pemenuhan persyaratan minimal lahan. Pada akhir tahun 2017 terbeli tanah seluas ± 1802 m<sup>2</sup>. Karena luas lahan dan persyaratan lainnya sudah terpenuhi maka SMP Fillial Negeri 23 Semarang berubah menjadi SMP Negeri 44 Semarang sejak diterbitkannya SK Pendirian Walikota Nomor:425.II/552 Tahun 2018 pada tanggal 24 Mei 2018. Kemudian diresmikan pada 3 Juni 2018 dengan dihadiri Drs. Bunyamin, M.Pd. selaku Kepala Dinas Pendidikan Kota Semarang.

b. Profil SMP Negeri 44 SEMARANG

SMP Negeri 44 Semarang berlokasi di Ds. Wonoplumbon, RT 04, RW 02, Mijen, Semarang No. Telp (0294) 3671126). .

• Visi

Visi SMP Negeri 44 Semarang adalah **“Berkarakter, Mandiri, Berprestasi, dan Berwawasan Lingkungan”**

• Misi

Dalam upaya mewujudkan visi tersebut, misi SMP Negeri 44 Semarang adalah ;

1. Mewujudkan generasi yang 56ias56ble56, berakhlak mulia, sehat, cerdas, dan terampil.
2. Mewujudkan generasi yang jujur, mandiri, dan bertanggung jawab.
3. Mewujudkan kehidupan sekolah yang disiplin, berprestasi, demokratis, dan berbudaya nasional.
4. Mewujudkan sekolah yang berdaya saing global.
5. Mewujudkan budaya kerja keras, cerdas, dan ikhlas.
6. Mewujudkan 8 Standar Pendidikan yang kreatif , inovatif, efektif, dan efisien.
7. Mewujudkan standar pelayanan yang ramah, transparan, dan akuntabel.
8. Mewujudkan lingkungan sekolah yang bersih, indah, rindang, nyaman, dan menyenangkan.



c. Data Guru

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>JABATAN</b>
1	Purnami Subadiyah,S.Pd, M.Pd.	Kepala Sekolah
2	Dwi Indarwanti,S.Pd	Guru Matematika
3	Riandi Kusuma Wardani,S.Kom	Guru TIK/Prakarya
4	Dra.Istianah	Guru PKN
5	Tri Yulistiyanto,S.Pd	Guru Bahasa Inggris
6	Supardjo,S.Pd	Guru IPA
7	Dra.Ismiyatun	Guru PAI
8	Muntiarasih,S.Pd	Guru Matematika
9	Ibnu Budi Santoso,S.Pd	Guru Bahasa Indonesia
11	Arif Aji Mastoto, S.Pd.	Guru Bahasa Indonesia
12	Upik Kumala Dewi N,S.Psi	Guru BK
13	Drs.Yusuf Noegroho	Guru IPS
14	Retno Setyoningsih,S.Pd.	Guru IPS
15	Pujaningsih	Guru Penjasorkes
16	Lulus Aji Prihanto,S,Pd	Guru Inggris
17	Agung Hadiano,S.Pd	Guru Seni Budaya
18	Tika Herlita Putri,S.Pd	Guru IPA
19	Supartini,S.Pd	Guru Bahasa Jawa

20	Raden Roro Reni Hartati	Guru BK
21	Nur Khasanah,S.Kom	Tata Usaha
22	Sumarlan	Tata Usaha
23	Santoso	Pramu Kebersihan
24	Jundari	Pramu Kebersihan
25	Syifaun Nurul Umam	Tata Usaha
26	Mintarso	Petugas Keamanan
27	Angga Wahyu Nirmala	Petugas Keamanan
28	Mukhamat Putra Ragil Lego L	Petugas Keamanan
29	Angga Widi Pujiyanto	Pramu Kebersihan
30	Agus Supriyanto	Pramu Kebersihan

#### d. Kurikulum

Kurikulum merupakan sesuatu yang sangat penting dalam sekolah, sebab ia merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan ajar dan jug acara yang dipakai sebagai pedoman untuk menyelenggarakan kegiatan pembelajaran demi mencapai pelaksanaan pendidikan yang terstruktur sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditentukan.

Menurut Ibnu Budi Santoso,S.Pd sebagai penanggung jawab kurikulum, Sebagai sekolah negeri yang mengacu pada kurikulum yang ditetapkan oleh kementerian pendidikan

nasional, SMP Negeri 44 Semarang menerapkan Kurikulum 2013 (KURTILAS) sesuai dengan SK Balitbang nomor 018/H/KR/ 2020.

## 2. Deskripsi Data Khusus

Sebelum instrumen digunakan dalam penelitian, instrumen tersebut di uji validitas dan reliabilitasnya. Dalam penelitian ini jumlah butir yang digunakan dalam uji coba instrumen sebanyak 20 soal tentang intensitas penggunaan *game mobile online* dan 20 soal tentang kedisiplinan sholat lima waktu siswa. Berikut table hasil uji validitas instrument:

**Tabel 4.1**  
**Hasil Uji Validitas Instrumen**

<b>Hasil Uji Validitas Instrumen Intensitas Bermain Game Mobile Online (Variabel X)</b>			
Kriteria	No. Item Soal	Jumlah	Persen
Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	20	100%
<b>Hasil Uji Validitas Instrumen Kedisiplinan Shalat Lima Waktu (Variabel Y)</b>			
Kriteria	No. Item Soal	Jumlah	Persen
Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	20	100%

Dari perhitungan uji validitas “Instrumen Intensitas Bermain Game Mobile Online” (Variabel X) dan Instrumen

Kedisiplinan Shalat Lima Waktu (Variabel Y) yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa dari 20 item pertanyaan dari ranah “Intensitas Bermain Game Mobile Online” semuanya valid, dan dari 20 pertanyaan tentang “Instrumen Kedisiplinan Shalat Lima Waktu” semuanya valid. Untuk perhitungan Uji Validitas dan Uji Rekiabilitas dapat di lihat pada lampiran 3, Lampiran 4, Lampiran 5, dan Lampiran 6.

Setelah menguji soal-soal dalam angket dengan menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas, maka perlu dilakukan uji data yang dapat menggambarkan isi suatu data dan mengklasifikasikannya. Uji data tersebut ialah Uji Analisis Deskriptif yang berisi mean, range, standar deviasi, klasifikasi data, dll. Untuk cara perhitungannya sebagai berikut:

a. Data Intensitas Bermain Game Online

Data mengenai Intensitas Bermain Game Online siswa SMP Negeri 44 Semarang diperoleh melalui angket yang berjumlah 20 butir pernyataan yang diberikan kepada 75 responden. Masing-masing pernyataan disertai dengan 5 alternatif jawaban untuk pernyataan dengan skor 1-5.

Berdasarkan data yang diperoleh tersebut perlu menghitung range, interval, panjang interval untuk menentukan kualitas data Intensitas Bermain Game Online dengan rumus berikut:

1) Menentukan Intensitas dari Bermain Game Online siswa SMP Negeri 44 Semarang dengan menggunakan standart penilaian empiris, dengan cara berikut:

a) Menghitung Range

$$R = \text{Skor Max.} - \text{Skor Min.}$$

$$R = 85 - 30$$

$$R = 55$$

b) Menghitung Jumlah Kelas Interval

$$K = 1 + 3,3 \text{ Log } n$$

$$K = 1 + 3,3 \text{ Log } 75$$

$$K = 1 + 3,3 \cdot 1,875$$

$$K = 1 + 6,1675$$

$$K = 1 + 6,1675$$

$$K = 7,1675 \rightarrow \text{dibulatkan menjadi } 7$$

c) Menghitung Panjang Interval

$$i = \frac{R}{K}$$

$$i = \frac{55}{7}$$

$$i = 7,867... \rightarrow \text{dibulatkan menjadi } 8$$

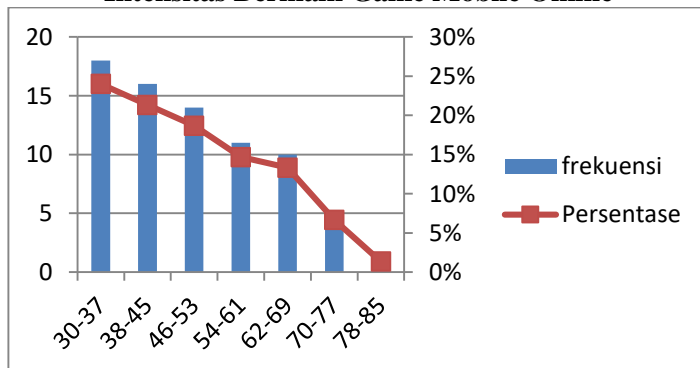
Dari hasil perhitungan data di atas, maka diperoleh kualitas dari Intensitas Bermain Game Mobile Online sebagai berikut:

**Tabel 4.2**  
**Tabel Distribusi Frekuensi Skor Data (X)**  
**(Intensitas Bermain Mobile Game Online)**

No	Interfal	Frekuensi	Persentase
1	30-37	18	24%
2	38-45	16	21,333%
3	46-53	14	18,667%
4	54-61	11	14,667%
5	62-69	10	13,333%
6	70-77	5	6,667%
7	78-85	1	1,333%
	Total	75	100%

Hasil dari perhitungan data di atas dapat disimpulkan bahwa distribusi frekuensi variabel Intensitas Bermain Game Mobile Online siswa SMP Negeri 44 Semarang frekuensi terbanyak yaitu pada skor 30-37 sebanyak 18 responden dengan persentase 24%, sedangkan frekuensi terkecil adalah skor 78-85 sebanyak 1 responden dengan persentase 1,333%.

**Gambar 4.1**  
**Grafik histogram distribusi frekuensi**  
**Intensitas Bermain Game Mobile Online**



Kemudian untuk menentukan klasifikasi data Intensitas Bermain Game Online maka perlu menghitung nilai mean dan standar deviasi data mengenai dengan rumus berikut:

2) Nilai rata-rata Intensitas Bermain Game Online

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

$$\bar{X} = \frac{3717}{75}$$

$$\bar{X} = 49,56$$

3) Menentukan standar deviasi dari Intensitas Bermain Game Online

**Tabel 4.3**  
**Tabel Bantu Menentukan Standar Deviasi (X)**

No	Interval	$f_i$	$X_i$	$X_i \cdot f_i$	$(X_i - \bar{X})$	$(X_i - \bar{X})^2$	$f_i \cdot (X_i - \bar{X})^2$
1	30-37	18	33,5	603	-16,06	257,924	4642,624
2	38-45	16	41,5	664	-8,06	64,963	1039,417
3	46-53	14	49,5	693	-0,06	0,0036	0,0504
4	54-61	11	57,5	632,5	7,94	63,043	693,479
5	62-69	10	65,5	655	15,94	254,084	2540,836
6	70-77	5	73,5	367,5	23,94	573,124	2865,618
7	78-85	1	81,5	81,5	31,94	1020,16	1020,163
	Jumlah	75	402,5	3696,5	55,58	2233,31	12802,19

$$S = \sqrt{\frac{f_i(X_i - \bar{X})^2}{N}}$$

$$S = \sqrt{\frac{12802,19}{75}}$$

$$S = \sqrt{170,695}$$

$$S = 13,065 \dots$$

Setelah menghitung nilai mean sebesar 49,56 dan standar deviasi sebesar 13,065, langkah selanjutnya menafsirkan nilai mean yang telah didapat menjadi interval kategori dari skor mentah ke dalam standar skala lima untuk mengetahui klasifikasi nilai Intensitas Bermain Game Online.

$$M + 1,5.SD = 49,56 + (1,5)(13,065) = 69,247$$

→ 69 *keatas*

$$M + 0,5.SD = 49,56 + (0,5)(13,065) = 56,182$$

→ 57 – 69

$$M - 0,5.SD = 49,56 - (0,5)(13,065) = 43,117$$

→ 44 – 56

$$M - 1,5.SD = 49,56 - (1,5)(13,065) = 30,052$$

→ 31 – 43  
→ 31 *kebawah*

**Tabel 4.4**  
**Klasifikasi Intensitas Bermain Game Online**

Rata-rata	Nilai Interval	Kriteria
49,56	>70 (70 ke atas)	Sangat tinggi
	57-69	Tinggi
	44-56	Sedang
	31-43	Rendah
	<31 (31 ke bawah)	Sangat Rendah



b. Data Kedisiplinan Shalat Lima Waktu

Data mengenai Kedisiplinan Shalat Lima Waktu siswa SMP Negeri 44 Semarang diperoleh melalui angket yang berjumlah 20 butir pernyataan yang diberikan kepada 75 responden. Masing-masing pernyataan disertai dengan 5 alternatif jawaban untuk pernyataan dengan skor 1-5.

Berdasarkan data yang diperoleh tersebut perlu menghitung range, interval, panjang interval untuk menentukan kualitas data Kedisiplinan Shalat Lima Waktu dengan rumus berikut:

1) Menentukan Kedisiplinan Shalat Lima Waktu siswa SMP Negeri 44 Semarang dengan menggunakan standart penilaian empiris, dengan cara berikut:

a) Menghitung Range

$$R = \text{Skor Max.} - \text{Skor Min.}$$

$$R = 100 - 53$$

$$R = 47$$

b) Menghitung Jumlah Kelas Interval

$$K = 1 + 3,3 \text{ Log } n$$

$$K = 1 + 3,3 \text{ Log } 75$$

$$K = 1 + 3,3 \cdot 1,875$$

$$K = 1 + 6,1675$$

$$K = 1 + 6,1675$$

$$K = 7,1675 \rightarrow \text{dibulatkan menjadi } 7$$

c) Menghitung Panjang Interval

$$i = \frac{R}{K}$$

$$i = \frac{47}{7}$$

$i = 6,714 \dots \rightarrow$  dibulatkan menjadi 7

Dari hasil perhitungan data di atas, maka diperoleh kualitas dari Kedisiplinan Shalat Lima Waktu sebagai berikut:

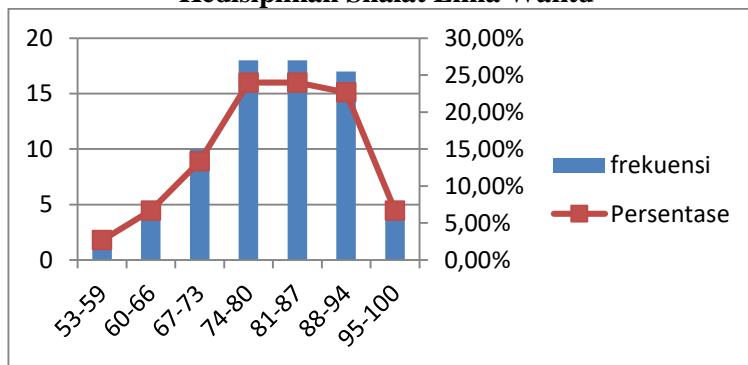
**Tabel 4.5**  
**Tabel Distribusi Frekuensi Skor Data (Y)**  
*(Kedisiplinan Shalat Lima Waktu)*

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	53-59	2	2,667%
2	60-66	5	6,667%
3	67-73	10	13,333%
4	74-80	18	24%
5	81-87	18	24%
6	88-94	17	22,667%
7	95-100	5	6,667%
	Total	75	100%

Hasil dari perhitungan data di atas dapat disimpulkan bahwa distribusi frekuensi variabel Kedisiplinan Shalat Lima Waktu siswa SMP Negeri 44 Semarang frekuensi terbanyak yaitu pada skor 74-80 dan 81-87 masing-masing memiliki responden sebanyak 34 dengan persentase 24%, sedangkan frekuensi terkecil adalah skor 53-59 sebanyak 2 responden dengan persentase 2,667%.

Setelah menghitung range, interval, panjang interval serta membuat table distribusi skor data Kedisiplinan shalat lima waktu peneliti bisa meng gambarkannya dalam grafik histogram sebagai berikut:

**Gambar 4.2**  
**Grafik histogram distribusi frekuensi**  
**Kedisiplinan Shalat Lima Waktu**



Kemudian untuk menentukan klasifikasi data Kedisiplinan Shalat Lima Waktu maka perlu menghitung nilai mean dan standar deviasi data mengenai dengan rumus berikut:

2) Nilai rata-rata Kedisiplinan Shalat Lima Waktu

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

$$\bar{X} = \frac{6057}{75}$$

$$\bar{X} = 80,76$$

**Tabel 4.6**  
**Tabel Bantu Menentukan Standar Deviasi (Y)**

No	Interval	$f_i$	$X_i$	$X_i \cdot f_i$	$(X_i - X)$	$(X_i - X)^2$	$f_i \cdot (X_i \cdot X)^2$
1	53-59	2	56	112	-24,76	613,058	1226,1152
2	60-66	5	63	315	-17,76	315,418	1577,088
3	67-73	10	70	700	-10,76	115,778	1157,776
4	74-80	18	77	1386	-3,76	14,1376	254,4768
5	81-87	18	84	1512	3,24	10,4976	188,9568
6	88-94	17	91	1547	10,24	104,858	1782,5792
7	95-100	5	97,5	487,5	16,74	280,228	1401,138
	Sum	75	538,5	6059,5	-26,82	1453,97	7588,13

3) Menentukan standar deviasi dari Kedisiplinan Shalat Lima Waktu

$$S = \sqrt{\frac{f_i(X_i - \bar{X})^2}{N}}$$

$$S = \sqrt{\frac{7588,13}{75}}$$

$$S = \sqrt{101,175}$$

$$S = 10,058 \dots$$

Setelah menghitung nilai mean sebesar 80,76 dan standar deviasi sebesar 10,058, langkah selanjutnya menafsirkan nilai mean yang telah didapat menjadi interval kategori dari skor mentah ke dalam standar skala lima untuk mengetahui klasifikasi nilai Intensitas Bermain Game Online.

$$M + 1,5 \cdot SD = 80,76 + (1,5)(10,058) = 96,638$$

$\rightarrow 96 \text{ keatas}$

$$\begin{aligned}
M + 0,5.SD &= 80,76 + (0,5)(10,058) = 86,053 \\
&\rightarrow 87 - 96 \\
M - 0,5.SD &= 80,76 - (0,5)(10,058) = 75,467 \\
&\rightarrow 76 - 86 \\
M + 1,5.SD &= 80,76 + (0,5)(10,058) = 64,881 \\
&\rightarrow 65 - 75 \\
&\rightarrow 65 \text{ kebawah}
\end{aligned}$$

**Tabel 4.7**

**Klasifikasi Kedisiplinan Shalat Lima Waktu**

Rata-rata	Nilai Interval	Kriteria
80,76	>96 (96 ke atas)	Sangat tinggi
	87-96	Tinggi
	76-86	Sedang
	65-75	Rendah
	<65 (65 ke bawah)	Sangat Rendah

**B. Analisis Data**

Pada analisis data ini akan dideskripsikan mengenai uji persyaratan analisis data, serta analisis uji hipotesis penelitian, “Pengaruh Intensitas Penggunaan *Game Mobile Online* Terhadap Kedisiplinan Shalat Lima Waktu Siswa SMP Negeri 44 Semarang”

1. Analisis Uji Prasyarat

Uji persyaratan data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas dan linieritas. Tujuannya yaitu untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Data yang digunakan dalam uji ini adalah data Intensitas Penggunaan *Game Mobile Online* (X) dan Kedisiplinan Sholat Lima Waktu (Y).

a. Uji Normalitas

Uji normalitas berfungsi untuk mengetahui apakah data yang akan diolah berasal dari sampel berdistribusi normal, mendekati normal atau tidak. Data yang akan diolah dalam uji normalitas ini adalah data Intensitas Penggunaan *Game Mobile Online* (X) dan dan Kedisiplinan Sholat Lima Waktu (Y). Untuk teknik pengujian normalitas, peneliti menggunakan teknik Kolmogorov-Smirnov Z yang dihitung dengan bantuan SPSS versi 16.0

**Tabel 4.8**  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Intensitas Bermain Game Online	Kedisiplinan Shalat Lima Waktu
N		75	75
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	49.56	80.76
	Std. Deviation	13.222	10.361
Most Extreme Differences	Absolute	.104	.079
	Positive	.104	.045
	Negative	-.070	-.079
Kolmogorov-Smirnov Z		.897	.683
Asymp. Sig. (2-tailed)		.397	.739

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan perhitungan uji normalitas metode Kolmogorov-Smirnov Z pada variabel bebas yaitu Intensitas Bermain Game Online (X) diperoleh nilai Kolmogorov-Smirnov Z sebesar 0,897 dan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,397 yang memiliki nilai lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Pada

data variabel terikat yaitu Kedisiplinan Shalat Lima Waktu (Y) diperoleh nilai Kolmogorov-Smirnov Z sebesar 0,693 dan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,739 yang memiliki nilai lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

b. Uji Lineritas

Uji linearitas data bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear secara signifikan atau tidak. Pada penelitian ini, uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang signifikan antara “Pengaruh Intensitas Penggunaan *Game Mobile Online* Terhadap Kedisiplinan Shalat Lima Waktu di SMP Negeri 44 Semarang”. Untuk table kerja uji lineritas bisa di lihat pada lapiran.

Diketahui:

$$\begin{array}{ll} N = 75 & \sum X^2 = 197151 \\ \sum X = 3717 & \sum Y^2 = 497107 \\ \sum Y = 6057 & \sum XY^2 = 292050 \end{array}$$

1) Mengetahui jumlah kuadrat (JK) total

$$JK(T) = \sum Y^2 = 497107$$

2) Mengetahui jumlah kuadrat regresi a atau JK(a)

$$JK(a) = \frac{(\sum Y)^2}{n}$$

$$JK(a) = \frac{(6057)^2}{75}$$

$$JK(a) = \frac{36687249}{75}$$

$$JK(a) = 489163,32$$

3) Menghitung jumlah kuadrat regresi b|a atau JK(b|a)

Mencari nilai b terlebih dahulu dengan rumus:

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

$$b = \frac{75 \cdot 292050 - (3717)(6057)}{75 \cdot 197151 - (3717)^2}$$

$$b = \frac{21903750 - 22513869}{14786325 - 13816089}$$

$$b = \frac{-610119}{970236}$$

$$b = -0,6288 \dots$$

Sehingga:

$$JK(b|a) = b \left\{ \sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{n} \right\}$$

$$JK(b|a) = -0,6288 \left\{ 292050 - \frac{(3717)(6057)}{75} \right\}$$

$$JK(b|a) = -0,6288 \left\{ 292050 - \frac{22513869}{75} \right\}$$

$$JK(b|a) = -0,6288 \{ 292050 - 300184,92 \}$$

$$JK(b|a) = -0,6288 \{ -8134,92 \}$$

$$JK(b|a) = 5115,2377$$



- 4) Menghitung jumlah kuadrat residu/sisa atau  $JK_{res}$

$$JK_{res} = JK(T) - JK(a) - JK(b|a)$$

$$JK_{res} = 497107 - 489163,32 - 5115,2377$$

$$JK_{res} = 2828,4423$$

- 5) Menghitung jumlah kuadrat error/kesalahan atau  $JK(E)$

$$JK(E) = \sum \left\{ \sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n} \right\}$$

$$JK(E) = 1628,5$$

Contoh perhitungan mencari data ke 1

$$JK(E)_1 = \sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n}$$

$$JK(E)_1 = 17744 - \frac{(188)^2}{2}$$

$$JK(E)_1 = 17744 - 17672$$

$$JK(E)_1 = 72$$

- 6) Menghitung jumlah kuadrat tuna cocok atau  $JK_{tc}$

$$JK_{tc} = JK_{res} - JK(E)$$

$$JK_{tc} = 2828,4423 - 1628,5$$

$$JK_{tc} = 1199,9423$$

- 7) Menghitung derajat keabsahan error ( $db_e$ ) dan derajat ketidakcocokan ( $db_{tc}$ )

$$db_e = n - k$$

$$db_{tc} = k - 2$$

$$db_e = 75 - 31$$

$$db_{tc} = 31 - 2$$

$$db_e = 39$$

$$db_{tc} = 29$$

8) Menghitung jumlah rata-rata kuadrat ketidakcocokan ( $RJK_{tc}$ ) dan error ( $RJK_e$ )

$$RJK_{tc} = \frac{JK_{tc}}{db_{tc}} \qquad RJK_e = \frac{JK_e}{db_e}$$

$$RJK_{tc} = \frac{1199,9423}{29} \qquad RJK_e = \frac{1628,5}{39}$$

$$RJK_{tc} = 41,37732 \qquad RJK_e = 41,75641$$

9) Menghitung Rasio F

$$F = \frac{RJK_{tc}}{RJK_e}$$

$$F = \frac{41,37732}{41,75641}$$

$$F = 0,991 \dots$$

$DF1 = \text{Jumlah Variabel} - 1$

$$DF1 = 2 - 1$$

$$DF1 = 1$$

$DF2 = \text{Jumlah Responden} - \text{Jumlah Variabel}$

$$DF2 = 75 - 2$$

$$DF2 = 73$$

$F_{tabel}(DF1, DF2)$

Taraf signifikansi 5% nilai  $F_{tabel}(1,73) = 1,34$

Karena  $F_{hitung} = 0,991 < F_{tabel} = 1,34$  maka antara data 74ias74ble Intensitas Penggunaan *Game Mobile Online* (X) terhadap Kedisiplinan Shalat Lima Waktu (Y) siswa SMP Negeri 44 Semarang terdapat hubungan yang linier.

## 2. Analisis Uji Hipotesis

Analisis dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan handphone terhadap kedisiplinan sholat lima waktu siswa SMP Negeri 44 Semarang tahun ajaran 2020/2021. Analisis ini berdasarkan pada data khusus yaitu Intensitas Penggunaan *Game Mobile Online* (X) dan data Kedisiplinan Shalat Lima Waktu (Y).

Dalam menganalisa data tersebut penulis menggunakan analisis statistik korelasi. Langkah pertama dari analisis ini adalah membuat tabel dengan memasukkan angka-angka dalam tabel. Tabel tersebut bisa dilihat pada *lampiran 14* langkah selanjutnya adalah memasukkan hasil yang telah diperoleh dari tabulasi data (variabel x dan y) ke dalam rumus statistik korelasi Product Moment.

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N\sum X^2 - (\sum X)^2)(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$
$$r_{xy} = \frac{75.292050 - (3717)(6057)}{\sqrt{(75.197151 - (3717)^2)(75.497107 - (6057)^2)}}$$
$$r_{xy} = \frac{21903750 - 22513869}{\sqrt{(14786325 - 13816089)(37283025 - 36687249)}}$$
$$r_{xy} = \frac{-610119}{\sqrt{(970236)(595776)}}$$
$$r_{xy} = \frac{-610119}{\sqrt{578043323136}}$$

$$r_{xy} = \frac{-610119}{760291,604}$$

$$r_{xy} = 0,80248 \dots$$

Dengan jumlah responden sebanyak 75 siswa maka, nilai *r product moment* pada taraf signifikan 5% dengan  $dk = n - 2$   $dk = 75 - 2 = 73$  diperoleh  $r_{tabel} = 0,227$  sedangkan nilai  $r_{hitung} = 0,80248$ . Maka dengan demikian  $r_{hitung} > r_{tabel}$  atau  $0,802 > 0,227$  dapat disimpulkan bahwa koefisien korelasi tersebut signifikan.

Untuk mengetahui pengaruh antara variabel *intensitas penggunaan game mobile online* dan *kedisiplinan sholat lima waktu* siswa SMP Negeri 44 Semarang, maka data tersebut diolah kedalam rumus analisis regresi dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

Langkah awal dari teknik analisis ini adalah membuat tabel kerja dan memasukkan angka-angka tersebut dalam tabel. Tabel dapat dilihat pada *lampiran 14*. Langkahnya yaitu sebagai berikut:

Diketahui:

$N = 75$	$\sum X^2 = 197151$
$\sum X = 3717$	$\sum Y^2 = 497107$
$\sum Y = 6057$	$\sum XY^2 = 292050$

a. Mencari persamaan regresi sederhana

Untuk memperoleh nilai a dan b menggunakan rumus:

$$a = \frac{\sum Y \cdot \sum X^2 - \sum X \cdot \sum XY}{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$a = \frac{6057.197151 - 3717.292050}{75.197151 - (3717)^2}$$

$$a = \frac{1194143607 - 1085549850}{14786325 - 13816089}$$

$$a = \frac{108593757}{970236}$$

$$a = 111,9250955 \dots$$

$$a = 111,925 \text{ (dibulatkan)}$$

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

$$b = \frac{75 \cdot 292050 - (3717)(6057)}{75 \cdot 197151 - (3717)^2}$$

$$b = \frac{21903750 - 22513869}{14786325 - 13816089}$$

$$b = \frac{-610119}{970236}$$

$$b = -0,6288 \dots$$

Maka persamaan linier sederhana antara intensitas penggunaan *game mobile online* terhadap kedisiplinan shalat lima waktu siswa diperoleh  $\hat{Y} = 111,925 - 0,6288X$

b. Perhitungan nilai F

$$1) JK_{reg} = \left\{ \sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{n} \right\}$$

$$JK_{reg} = -0,6288 \left\{ 292050 - \frac{(3717)(6057)}{75} \right\}$$

$$JK_{reg} = 5115,2377$$

$$2) dk_{reg} = k = 1$$

$$3) RK_{reg} = \frac{JK_{reg}}{dk_{reg}}$$

$$RK_{reg} = \frac{5115,2377}{1} = 5115,2377$$

$$4) db_{res} = N - K - 1$$

$$db_{res} = 75 - 1 - 1 = 73$$

$$5) RK_{res} = \frac{JK_{res}}{db_{res}}$$

$$RK_{res} = \frac{2828,4423}{73} = 38,7457849$$

$$6) RK_{total} = \frac{JK_{total}}{dk_{total}}$$

$$RK_{total} = \frac{497107}{74} = 6717,66216$$

$$7) F_{reg} = \frac{RK_{reg}}{RK_{res}}$$

$$F_{reg} = \frac{5115,2377}{38,7457} = 132,02078$$

Kesimpulan  $F_{hitung} = 132,02 > F_{tabel}(1,73) = 1,34$

maka  $H_0$  ditolak yang berarti signifikan. Hasil perhitungan

analisis regresi di atas, dapat dilihat dalam table sebagai berikut:

**Tabel 4.9**  
**Regresi Linier Sederhana  $\hat{Y} = 111,9251 - 0,6288X$**

Sumber Varian	JK	dk	RK	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$ ( $\alpha=0,05$ )	Kesimpulan
Regresi	5115,238	1	5115,238	132,02	1,34	Signifikan
Residu	2828,442	73	38,74578			
Total	497107	74	6717,66			

c. Perhitungan proporsi sumbangan variabel x pada variabel y

$$R^2 = \frac{b\{N \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y\}}{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2}$$

$$R^2 = \frac{-0,6288 \{75.292050 - 3717.6057\}}{75.497107 - (6057)^2}$$

$$R^2 = \frac{-0,6288 \{21903750 - 22513869\}}{37283025 - 36687249}$$

$$R^2 = \frac{-0,6288 \{-610119\}}{595776}$$

$$R^2 = \frac{383642,8272}{595776}$$

$$R^2 = 0,643938$$

$$R^2 = 0,643938 \text{ atau } 64,39\%$$

### 3. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan perhitungan uji normalitas metode Kolmogorov-Smirnov Z pada variabel bebas yaitu Intensitas Bermain Game Online (X) diperoleh nilai Kolmogorov-Smirnov Z sebesar 0,897 dan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,397 yang memiliki nilai lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Pada data variabel terikat yaitu Kedisiplinan Shalat Lima Waktu (Y) diperoleh nilai Kolmogorov-Smirnov Z sebesar 0,693 dan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,739 yang memiliki nilai lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

Setelah mengetahui bahwa data berdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah uji linieritas dengan taraf signifikansi 5% nilai  $F_{tabel} (1,73) = 1,34$  adalah  $F_{hitung} = 0,991 < F_{tabel} = 1,34$  maka antara data variabel Intensitas Penggunaan *Game Mobile Online* (X) terhadap Kedisiplinan Shalat Lima Waktu (Y) siswa SMP Negeri 44 Semarang terdapat hubungan yang linier.

Selanjutnya hasil uji hipotesis pengaruh Intensitas penggunaan *game mobile online* (X) terhadap kedisiplinan shalat lima waktu (Y) siswa SMA Negeri 44 Semarang diperoleh persamaan regresi  $\hat{Y} = 111,9251 - 0,6288X$ . Hasil  $F_{hitung}$  sebesar 132,02 lebih besar dari pada taraf signifikansi 5% yaitu  $F_{tabel} = 1,34$  ( $F_{hitung} > F_{tabel}$ ) maka  $H_0$  ditolak yang berarti pengaruh variabel  $x$  terhadap  $y$  berpengaruh signifikan. Karena



diketahui nilai  $b$  dari persamaan regresi  $\hat{Y} = 111,9251 - 0,6288X$  adalah negatif yaitu  $b = -0,6288X$  maka arah pengaruhnya adalah negatif yang artinya “Semakin tinggi intensitas bermain game mobile online semakin rendah tingkat kedisiplinan shalat lima waktu, begitu pula sebaliknya.”.

Untuk membaca besar nilai variable  $x$  terhadap variable  $y$  dengan menggunakan persamaan regresi  $\hat{Y} = 111,9251 - 0,6288X$ . Yaitu nilai 111,9251 merupakan nilai variabel  $y$  ketika  $x = 0$  dan nilai  $-0,6288$  adalah nilai pengaruh variabel  $x$  terhadap variabel  $y$ . Nilai  $X$  pada persamaan di atas adalah jumlah perubahan variabel  $x$  jika pengaruh variabel lain tidak dihitung atau pengaruh variabel  $x$  dianggap 100%.

Untuk mengetahui besar perpengaruh variabel  $x$  terhadap variabel  $y$  diwakili oleh besarnya nilai koefisien determinasi yang dinotasikan  $R^2$  (*R square*). Diketahui nilai  $R^2$  sebesar  $R^2 = 0,643938$  atau 64,39%. Maka Pengaruh intensitas penggunaan *game mobile online* terhadap kedisiplinan sholat lima waktu siswa SMA Negeri 44 Semarang sebesar 64,39% dan untuk 35,61% sisanya merupakan variabel lain yang tidak dibahas dalam skripsi ini

### **C. Keterbatasan Peneliti**

Peneliti menyadari bahwa dalam melakukan penelitian ini masih ada banyak kendala dan halangan. Adapun kendala-kendala yang dihadapi peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini terhalang oleh waktu, karena waktu yang digunakan terbatas. Maka, peneliti hanya memiliki waktu sesuai keperluan yang berhubungan dengan penelitian saja.
2. Dalam penelitian tidak terlepas dari sebuah pengetahuan. Peneliti menyadari bahwa masih terbatas kemampuannya dalam meneliti untuk membuat karya ilmiah ini. Tetapi peneliti berusaha semaksimal mungkin untuk melaksanakan penelitian sesuai dengan kemampuan pengetahuan yang peneliti miliki serta bimbingan dari dosen pembimbing.
3. Penelitian ini hanya sebatas di SMP Negeri 44 Semarang. Apabila penelitian ini dilakukan ditempat yang berbeda kemungkinan hasilnya juga berbeda. Sehingga penelitian ini tidak dapat dijadikan tolak ukur terhadap siswa-siswa di sekolah lainnya

## BAB V

### PENUTUP

#### A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis kemukakan dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Intensitas penggunaan *game mobile online* siswa SMA Negeri 44 Semarang tergolong sedang, karena diketahui bahwa hasil nilai mean sebesar 49,56 berada pada interval 44-56. Distribusi frekuensi variabel Intensitas Bermain Game Mobile Online siswa SMP Negeri 44 Semarang frekuensi terbanyak yaitu pada skor 30-37 sebanyak 18 responden dengan persentase 24%, sedangkan frekuensi terkecil adalah skor 78-85 sebanyak 1 responden dengan persentase 1,333%.
2. Kedisiplinan shalat lima waktu siswa SMA Negeri 44 Semarang tergolong sedang, karena diketahui bahwa hasil nilai mean sebesar 80,76 berada pada interval 77-86. Distribusi frekuensi variabel Kedisiplinan Shalat Lima Waktu siswa SMP Negeri 44 Semarang frekuensi terbanyak yaitu pada skor 74-80 dan 81-87 masing-masing memiliki responden sebanyak 34 dengan persentase 24%, sedangkan

frekuensi terkecil adalah skor 53-59 sebanyak 2 responden dengan persentase 2,667%.

3. Ada pengaruh Intensitas penggunaan *game mobile online* terhadap kedisiplinan shalat lima waktu siswa SMA Negeri 44 Semarang dengan persamaan regresi  $\hat{Y} = 111,9251 - 0,6288X$ . Hasil  $F_{hitung}$  sebesar 132,02 lebih besar dari pada taraf signifikansi 5% yaitu  $F_{tabel} = 1,34$  ( $F_{hitung} > F_{tabel}$ ) maka pengaruh variabel  $x$  terhadap  $y$  berpengaruh signifikan. Karena nilai  $b$  dari persamaan regresi  $\hat{Y} = 111,9251 - 0,6288X$  adalah  $-0,6288X$  maka arah pengaruhnya adalah negatif yang artinya semakin besar nilai variabel  $x$  maka semakin kecil nilai variabel  $y$ . Besar pengaruh variabel  $x$  terhadap variabel  $y$  yaitu sebesar  $R^2 = 0,643938$  atau 64,39%. Dan untuk 35,61% sisanya merupakan variabel lain yang tidak dibahas dalam skripsi ini.

## **B. SARAN**

Setelah penulisan skripsi ini, penulis tidak hanya menguraikan hasil dari data yang telah diteliti, tetapi penulis juga mengusulkan beberapa saran yaitu:

1. Sebagai umat muslim kita diwajibkan untuk menegakkan sholat lima waktu dalam keadaan apapun, bukan hanya

sekedar menggugurkan kewajiban melainkan menjadi kebutuhan kita untuk mengharap ridho Allah SWT.

2. Sebagai seorang siswa hendaknya bisa mengatur waktu antara waktu untuk ibadah, belajar dan bermain sebaik mungkin.
3. Untuk orang tua hendaknya bisa memberi perhatian lebih terhadap anak untuk membimbing anak agar mampu mengatur waktunya sebaik mungkin terutama dalam masalah beribadah kepada Allah.

### **C. KATA PENUTUP**

Puji syukur Alhamdulillah peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan ridho-Nya sehingga dalam menyusun skripsi ini bisa terselesaikan. Penulis berharap kepada pembaca agar memberi kritik dan saran yang lebih membangun demi perbaikan karya selanjutnya. Harapan peneliti adalah semoga hasil penulisan skripsi ini bisa bermanfaat baik untuk penulis pribadi maupun pembaca pada umumnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ubaidah Yusuf bin Mukhtamar as-Sidawi, *5 Masalah Penting Seputar Shalat*, (Gersik : Media Dakwah Al-Furqan, 1441H)
- Ahmad Sarwat, *Shalat Berjamaah*, (Jakarta : Rumah Fiqh Publishing, 2018)
- Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, “*Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*”, (Magetan: AE MEDIA GRAFIKA, 2019)
- Departemen Pendidikan Indonesia, KBBI, 2008
- Durrotul Yatima, “Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Kedisiplinan Sholat Fardhu Siswa Kelas Vii Di Smp Muhammadiyah 1 Semarang”, *Skripsi* (Semarang: Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Uin Walisngo, 2017)
- Haryadi Sarjono & Winda Julianita, *SPSS VS LISREL: Sebuah Pengantar, Aplikasi untuk Riset*, (Jakarta: Salemba Empat, 2011),
- Hardani dkk, “*Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*”, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020)
- Ibnu Hajar, “*Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuntitatif dalam Pendidikan*”, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 1996)
- Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Tafsirnya Jilid 1*. (Jakarta: Widya Cahaya,, 2011)
- Kepariwisataaan*”. (Open Sciene Framework, DOI : 10.17605/OSF.IO/YBSW9, 2018),
- Kholid Syamhudi, “Masbuq dalam Shalat”, *Majalah As-sunnah* edisi 06 Tahun XX\_1437 H/2016
- Kogoya Dekinus, “Dampak Penggunaan Handphone Pada Masyarakat Studi Pada Masyarakat Desa Piungun Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua”, *Jurnal Acta Diurna*, (Vol. Iv. No.4, 2015)

- Kompasiana, “Sejarah game online di Industri Android”,  
<https://www.kompasiana.com/amp/hackonline88/5dbe9f48097f367b72585eb2/sejarah-game-online-di-industri-android>, diakses  
pada 6 November 2019 pukul 14.51
- Latifa Nur Ahyani dan Dwi Astuti, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Kudus : Universitas Muria Kudus, 2018),
- Lely Maulida, “Jumlah Gamer di Indonesia capai 100 juta di 2020”,  
<https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A>, Diakses 17 Oktober 2018 pukul 17.00  
WIB
- Moh. Shochib, Pola Asuh Orang Tua (Dalam Membantu Mengembangkan Anak Disiplin Diri Sebagai Pribadi Yang Berkarakter), (Jakarta: Rineka Cipta, 2010)
- Mohammad Rifa’i, *Risalah Tuntunan Shalat Lengkap*, (Semarang : Karya Toha Putra, 1976)
- Muhammad bin Ibrahim At-Tuwaijri, “*Ringkasan Fiqh Islam*”, Terjemahan Eko Haryanto, dkk, (Islam House.com, 2012), Hal 14
- Muslim , “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan”, *Skripsi* (Semarang: Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Uin Walisongo, 2019)
- Priyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif*”, (Sidoarjo: Zifatma Publishing, 2008)
- Ridwan, “*Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*”, (Bandung: Alfabeta, 2011)
- Sa’id bin Ali bin Wahf Al-Qahthani, “*Petunjuk Lengkap Tentang Shalat*”, Terjemahan : Abdullah Haidir, (Riyadh: Da’wah Al-Sulay, 2008)

Sri Wahyuni Adiningtyas, “Peran Guru Dalam Mengatasi Kecandun Game Online”, *Jurnal KOPASTA*, (Vol. 4, no. 1, tahun 2017), Hal 35-37

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2013)

Teguh Hartono, “Jenis Game Berdasarkan Alat”,  
<http://www.pulsagram.com/blog/jenis-game-berdasarkan-alat/>, di akses pada 14 Mei 2019

Yuzy Akbari Vindita Riyanti, “Hubungan Intensitas Mengakses Sosial Media Terhadap Perilaku Belajar Mata Pelajaran Produktif Pada Siswa Kelas Xi Jasa Boga Di Smk 3 Klaten”, *Skripsi*, (Yogyakarta:Program Studi Pendidikan Teknik Boga Universitas Negeri Yogyakarta, 2016)



## Lampiran 1

### Daftar Responden Uji Coba Angket.

No	Nama Lengkap	Kelas	Kode
1	Abyan Farid Asyam	Kelas 7	UC-1
2	Adryan Saputra Pratama Yudianto	Kelas 7	UC-2
3	Anatasya Ayu Setiawati	Kelas 7	UC-3
4	Dhimas Galang S	Kelas 7	UC-4
5	Fauzi Budi Kurniawan	Kelas 7	UC-5
6	Ganteng Rusdiyono Rejeki	Kelas 7	UC-6
7	Muhammad Taufik Hidayat	Kelas 7	UC-7
8	Razinda Ramadhani Saputra	Kelas 7	UC-8
9	Vicky Aulya Revandita Effendi	Kelas 7	UC-9
10	Wijdaan Erik Wicaksono	Kelas 7	UC-10
11	Agustina Putri Widiastuti	Kelas 8	UC-11
12	Bahtiar Adinata	Kelas 8	UC-12
13	Friska Aura Z.	Kelas 8	UC-13
14	Ilham Raisha Naufal	Kelas 8	UC-14
15	Nadiyyatul Inayah	Kelas 8	UC-15
16	Nathasya Emyu Ferdianti	Kelas 8	UC-16
17	Raditya Tegar V	Kelas 8	UC-17
18	Salvia Nova Abigail	Kelas 8	UC-18
19	Shiva Yuanita Primadhani	Kelas 8	UC-19
20	Umi Nur Vadhila	Kelas 8	UC-20
21	Anif Dani Setyawan	Kelas 9	UC-21
22	Deva Zelda Nitania	Kelas 9	UC-22
23	Dhavo Zidan R	Kelas 9	UC-23
24	Hafiq Miftakhul Oktaviano	Kelas 9	UC-24
25	Muhamad Riski Sholehah	Kelas 9	UC-25
26	Muhammad Maulana	Kelas 9	UC-26
27	Ratna Dewi Darma	Kelas 9	UC-27
28	Rendi Dwi Hermawan	Kelas 9	UC-28
29	Ulfia Natasa Maharani Putri	Kelas 9	UC-29
30	Yemima Dinda Ayu Gadis Briliana	Kelas 9	UC-30

## Lampiran 2

### Kisi-kisi Instrumen Angket Pengaruh Penggunaan Game Mobile Online

Menurut Nuraini (2011:12) Intensitas memiliki beberapa aspek yaitu Motivasi (keadaan internal untuk meakukan sesuatu), frekuensi (lama kegiatan yang sudah dilakukan), durasi (seberapa lama kemampuan melakukan kegiatan) dan aspek sikap (arah sikap seseorang dari kegiatan tersebut)

**Tabel Variabel X**  
**Intensitas Penggunaan Game Mobile Online**

Dimensi	Indikator	Sub Indikator	Item Soal	
			Positif	Negatif
Motivasi	Motivasi bermain <i>Game Mobile</i> <i>Online</i>	Hiburan disaat penat	1	2
		Spesifikasi smartphone	3	
		Sistem ranking game	4,5	
Frekuensi	Pengalaman <i>game mobile</i> <i>online</i>	Pengalaman bermain game	6,7,9, 10	
		Jumlah Aplikasi	8	

Durasi	Waktu penggunaan <i>game mobile online</i>	Waktu permingu	12	11
		Kesadaran waktu bermain game	13,15	14
Arah sikap	Interaksi terhadap lingkungan	Sikap pada lingkungan sekitar	16, 17	
		Hubungan dengan Teman	18,19,20	

### **Kisi-kisi Instrumen Angket Kedisiplinan Sholat Lima Waktu**

Sesuai dengan landasan teori sebelumnya, dalam kedisiplinan sholat lima waktu terdapat 4 aspek, yaitu: Kedisiplinan, sholat lima waktu, tepat waktu, serta rukun dan syarat sholat.

**Tabel Variabel Y  
Kedisiplinan Sholat Lima Waktu**

Dimensi Variabel Y	Indikator	Sub Indikator	Item Soal	
			Positif	Negatif
Kedisiplinan	Pandangan mengenai kedisiplinan	Perilaku disiplin	1, 2, 3	
		Pandangan terhadap kedisiplinan	4, 5	

Sholat lima waktu	Pemahaman sholat lima waktu	Motivasi melakukan sholat	6, 8	
		Pengalaman sholat	7, 9, 10	
Tepat waktu	Usaha untuk melaksanakan sholat tepat waktu	Menepatkan waktu sholat	11,12	
		Kesadaran diri	13	
		Persiapan Sholat	14,15	
Rukun dan syarat sholat	Meaksanakan syarat dan rukun sholat dengan benar	Berakal	16	
		Suci	17	
		Suci badan pakaian dan tempat sholat	18,19,20	

**Lampiran 3**

**Instrumen Uji Coba Angket Pengaruh Penggunaan *Game Mobile Online*  
terhadap Kedisipinan Sholat Lima Waktu Siswa SMP Negeri 44  
Semarang**

**Tahun Ajaran 2020/2021**

**IDENTITAS DIRI**

**Nama** : .....

**Jenis Kelamin** : .....

**Kelas** : .....

**PETUNJUK PENGISISAN ANGKET**

- Isilah pertanyaan dibawah ini dengan memberi tanda silang (X)
- Mohon diisi sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
- Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai raport.
- Jawaban terjamin kerahasiaannya.
- Terimakasih atas bantuannya

**Angket tentang Intensitas Penggunaan *Game Mobile Online***

No	Pernyataan Responden	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Jarang	Tidak pernah
1	Saya merasa senang ketika bermain <i>Game Mobile Online</i>					

2	Saya bingung dalam memainkan <i>Game Mobile Online</i>					
3	Saya ingin memiliki smartphone yang memiliki spesifikasi lebih baik seperti teman					
4	Saya bermain <i>Game Mobile Online</i> karena ingin di anggap jago oleh teman saya					
5	Saya bermain <i>Game Mobile Online</i> karena ingin meningkatkan peringkat rank game saya					
6	Saya mempelajari cara bermain <i>Game Mobile Online</i> agar permainan saya lebih baik					
7	Saya menonton pemain pro dari youtube					
8	Saya memainkan lebih dari satu aplikasi <i>Game Mobile Online</i>					
9	Saya mengenal beberapa pemain E-Sport					
10	Saya menonton tips dan trik bermain <i>Game Mobile Online</i> di youtube					

11	Saya bermain <i>Game Mobile Online</i> seminggu sekali					
12	Saya bermain <i>Game Mobile Online</i> dimanapun saya berada					
13	Saya bermain <i>Game Mobile Online</i> secara berlebihan					
14	Saya bermain <i>Game Mobile Online</i> ketika bosan saja					
15	Saya tidak sengaja meninggalkan sholat karena bermain <i>Game Mobile Online</i>					
16	Saya bermain <i>Game Mobile Online</i> sambil makan					
17	Saya bermain <i>Game Mobile Online</i> di tempat umum					
18	Saya bermain game mobile online bersama teman					
19	Saya tidak berkata kasar ketika bermain <i>Game Mobile Online</i>					
20	Saya berhenti bermain <i>Game Mobile Online</i> ketika teman saya mengajak berbicara					

### Angket tentang Kedisiplinan Sholat Lima Waktu Siswa

No	Pernyataan responden	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Jarang	Tidak pernah
1	Saya mematuhi tata tertib sekolah					
2	Saya mentaati guru					
3	Saya taat perintah Allah					
4	Saya berfikir disiplin adalah kunci kemajuan					
5	Saya berfikir bahwa disiplin adalah kunci kesuksesan					
6	Saya sholat lima waktu karena ingin mendapatkan pahala					
7	Saya berdoa setelah selesai sholat					
8	Saya berfikir bahwa kunci segala kebaikan adalah sholat					
9	Saya memenuhi rukun dan syarat sholat sebelum melaksanakan sholat					
10	Saya sholat sejak usia 7 tahun					
11	Saya melaksanakan sholat tepat waktu					
12	Setelah adzan berkumandang saya bergegas sholat					



13	Saya mampu melaksanakan sholat tanpa dipaksa					
14	Saya berwudhu sebelum adzan berkumandang					
15	Saya menghentikan semua aktivitas saat adzan berkumandang					
16	Saya berfikir bahwa orang gila tidak perlu sholat					
17	Saya berusaha buang air kecil atau besar sebelum sholat					
18	Saya mengganti pakaian sebelum sholat					
19	Saya menggunakan pakaian khusus ketika hendak sholat					
20	Saya membersihkan tempat untuk sholat					



## Lampiran 5

### Perhitungan Manual Uji Validitas Penggunaan Game Mobile Online

Rumus:

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

Ket:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi tes yang disusun dengan kriteria

X = skor masing-masing responden variable X

Y = skor masing-masing responden variable Y

N = jumlah responden

Kriteria:

Tes valid Jika  $r_{xy} \geq r_{tabel}$

Berikut perhitungan validitas pernyataan no.1, untuk pernyataan yang lain dihitung dengan cara yang sama:

Kode	X	Y	XY	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>
UC-1	3	93	279	9	8649
UC-2	5	60	300	25	3600
UC-3	1	33	33	1	1089
UC-4	2	57	114	4	3249
UC-5	2	45	90	4	2025
UC-6	5	69	345	25	4761
UC-7	2	39	78	4	1521
UC-8	2	39	78	4	1521
UC-9	3	47	141	9	2209
UC-10	2	49	98	4	2401

UC-11	1	26	26	1	676
UC-12	5	79	395	25	6241
UC-13	1	36	36	1	1296
UC-14	4	69	276	16	4761
UC-15	1	25	25	1	625
UC-16	1	28	28	1	784
UC-17	5	90	450	25	8100
UC-18	2	56	112	4	3136
UC-19	1	32	32	1	1024
UC-20	2	44	88	4	1936
UC-21	1	36	36	1	1296
UC-22	1	30	30	1	900
UC-23	5	100	500	25	10000
UC-24	5	73	365	25	5329
UC-25	4	45	180	16	2025
UC-26	2	64	128	4	4096
UC-27	1	32	32	1	1024
UC-28	4	41	164	16	1681
UC-29	1	21	21	1	441
UC-30	1	33	33	1	1089
Total	75	1491	4513	259	87485

Diketahui:

N	$\sum X$	$\sum Y$	$\sum XY$	$\sum X^2$	$\sum Y^2$
30	75	1491	4513	259	87485

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

$$r_{xy} = \frac{30 \cdot 4513 - (75)(1491)}{\sqrt{\{30 \cdot 259 - 75^2\}\{30 \cdot 87485 - 1491^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{135390 - 111825}{\sqrt{\{7770 - 5625\}\{2624550 - 2223081\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{23565}{\sqrt{\{2145\}\{401469\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{23565}{\sqrt{861151005}}$$

$$r_{xy} = \frac{23565}{29345}$$

$$r_{xy} = 0,803\dots$$

Dari Hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan butir pertanyaan nomor satu valid, karena  $r_{xy} \geq r_{tabel}$  .  $0,803 > 0,361$ . Perhitungan ini juga berlaku untuk nomor-nomor selanjutnya.



## Lampiran 7

### Perhitungan Manual Uji Validitas Kedisiplinan Shalat lima waktu

Rumus:

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

Ket:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi tes yang disusun dengan kriteria

X = skor masing-masing responden variable X

Y = skor masing-masing responden variable Y

N = jumlah responden

Kriteria:

Tes valid Jika  $r_{xy} \geq r_{tabel}$

Berikut perhitungan validitas pernyataan no.1, untuk pernyataan yang lain dihitung dengan cara yang sama:

Kode	X	Y	XY	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>
UC-1	5	100	500	25	10000
UC-2	5	98	490	25	9604
UC-3	5	70	350	25	4900
UC-4	5	93	465	25	8649
UC-5	5	74	370	25	5476
UC-6	5	95	475	25	9025
UC-7	4	78	312	16	6084
UC-8	4	69	276	16	4761
UC-9	5	80	400	25	6400
UC-10	2	53	106	4	2809

UC-11	5	92	460	25	8464
UC-12	5	99	495	25	9801
UC-13	5	82	410	25	6724
UC-14	5	98	490	25	9604
UC-15	5	86	430	25	7396
UC-16	4	85	340	16	7225
UC-17	5	100	500	25	10000
UC-18	5	97	485	25	9409
UC-19	5	79	395	25	6241
UC-20	4	77	308	16	5929
UC-21	3	71	213	9	5041
UC-22	3	71	213	9	5041
UC-23	5	100	500	25	10000
UC-24	5	98	490	25	9604
UC-25	4	73	292	16	5329
UC-26	5	98	490	25	9604
UC-27	4	71	284	16	5041
UC-28	4	77	308	16	5929
UC-29	2	76	152	4	5776
UC-30	2	54	108	4	2916
Total	130	2494	11107	592	212782

Diketahui:

N	$\sum X$	$\sum Y$	$\sum XY$	$\sum X^2$	$\sum Y^2$
30	130	2494	11107	592	212782

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

$$r_{xy} = \frac{30 \cdot 11107 - (130)(2494)}{\sqrt{\{30 \cdot 592 - (130)^2\}\{30 \cdot 212782 - (2494)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{333210 - 324220}{\sqrt{\{17760 - 16900\}\{6383460 - 6220036\}}}$$



$$r_{xy} = \frac{8990}{\sqrt{\{860\}\{163424\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{8990}{\sqrt{140544640}}$$

$$r_{xy} = \frac{8990}{11855}$$

$$r_{xy} = 0,7583 \dots$$

Dari Hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan butir pertanyaan nomor satu valid, karena  $r_{xy} \geq r_{tabel} \cdot 0,7583 > 0,361$ . Perhitungan ini juga berlaku untuk nomor-nomor selanjutnya.

## Lampiran 8

### Perhitungan Manual Uji Reliabilitas Penggunaan Game Mobile Online

Rumus rumus koefisien reliabilitas *alfa cronbach* .:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right\}$$

Ket:

$r_i$  = Reliabilitas instrument atau koefisien alfa

K = Banyak butir soal

$\sum \sigma_b^2$  = Jumlah varians butir

$\sigma_t^2$  = Varians total

Langkah pertama adalah mencari varian butir dengan rumus:

$$\sigma_b^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Ket:

$\sigma_b^2$  = Varian butir

$\sum X$  = Jumlah nilai butir soal tertentu

$\sum X^2$  = Jumlah kuadrat butir soal tertentu

N = Jumlah Responden

Perhitungan Varian item:

no soal	Jumlah per nomor	Jumlah kuadrat	Varians
1	75	259	2,46552
2	95	385	2,9023
3	95	381	2,76437
4	47	123	1,7023

5	79	309	3,48161
6	82	318	3,23678
7	81	305	2,97586
8	57	163	1,88621
9	81	305	2,97586
10	82	318	3,23678
11	105	441	2,53448
12	66	220	2,57931
13	54	148	1,75172
14	64	208	2,46437
15	53	139	1,56437
16	46	114	1,49885
17	49	127	1,61954
18	90	358	3,03448
19	84	336	3,47586
20	106	448	2,53333
Jumlah	1491	5405	50,6839

Berikut contoh nomor 1

$$\sigma_b^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

$$\sigma_b^2 = \frac{259 - \frac{(75)^2}{30}}{30}$$

$$\sigma_b^2 = \frac{259 - 187,5}{30}$$

$$\sigma_b^2 = \frac{71,5}{30}$$

$$\sigma_b^2 = 2,3833...$$

Jumlah semua varian item:

$$\begin{aligned} \sum \sigma_b^2 &= 2,4655 + 2,9023 + 2,7643 + 1,7023 + 3,4816 + 3,2367 + \\ &2,9758 + 1,8862 + 2,9758 + 3,2367 + 2,65402 + 2,5344 + 1,7517 + \\ &2,46437 + 1,5643 + 1,4988 + 1,6195 + 3,0344 + 3,4758 + 2,5333 = \\ &50,6839 \end{aligned}$$

Langkah Kedua adalah mencari varian total

$$\sigma_t^2 = \frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}}{N}$$

Ket:

$\sum Y$  = Jumlah total nilai responden

$\sum Y^2$  = Jumlah total nilai kuadrat responden

$N$  = Jumlah Responden

$$\sigma_t^2 = \frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}}{N}$$

$$\sigma_t^2 = \frac{87485 - \frac{(1491)^2}{30}}{30}$$

$$\sigma_t^2 = \frac{87485 - \frac{2223081}{30}}{30}$$

$$\sigma_t^2 = \frac{87485 - 74102,7}{30}$$

$$\sigma_t^2 = \frac{13382,3}{30}$$

$$\sigma_t^2 = 446,076 \dots$$

Perhitungan Reliabilitas:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right\}$$

$$r_i = \frac{20}{(20-1)} \left\{ 1 - \frac{50,6839}{446,076} \right\}$$

$$r_i = \frac{20}{19} \left\{ \frac{395,393}{446,076} \right\}$$

$$r_i = 0,933\dots$$

Setelah mendapatkan hasil dari perhitungan data tersebut, selanjutnya yaitu membandingkan antara nilai hitung  $r$  dan nilai  $r_{tabel}$  product moment dengan taraf signifikan 5%. Maka soal pada angket intensitas penggunaan mobile game adalah reliable. karena  $r_{xy} \geq r_{tabel}$  .  $0,933 > 0,361$

## Lampiran 9

### Perhitungan Manual Uji Reliabilitas Kedisiplinan Shalat Lima Waktu

Rumus rumus koefisien reliabilitas *alfa cronbach* .:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right\}$$

Ket:

$r_i$  = Reliabilitas instrument atau koefisien alfa

K = Banyak butir soal

$\sum \sigma_b^2$  = Jumlah varians butir

$\sigma_t^2$  = Varians total

Langkah pertama adalah mencari varian butir dengan rumus:

$$\sigma_b^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Ket:

$\sigma_b^2$  = Varian butir

$\sum X$  = Jumlah nilai butir soal tertentu

$\sum X^2$  = Jumlah kuadrat butir soal tertentu

N = Jumlah Responden

Perhitungan Varian item:

no soal	Jumlah per nomor	Jumlah kuadrat	Varians
1	130	592	0,98851
2	131	603	1,06782
3	138	644	0,31724

4	139	661	0,58506
5	138	666	1,07586
6	132	600	0,66207
7	134	620	0,74023
8	137	657	1,08161
9	138	654	0,66207
10	121	531	1,48161
11	119	503	1,06782
12	124	544	1,08506
13	128	568	0,75402
14	99	395	2,35517
15	121	527	1,34368
16	114	490	1,95862
17	110	466	2,16092
18	113	477	1,77126
19	98	402	2,82299
20	130	594	1,05747
Jumlah	2494	11194	25,0391

Berikut contoh nomor 1

$$\sigma_b^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

$$\sigma_b^2 = \frac{592 - \frac{(130)^2}{30}}{30}$$

$$\sigma_b^2 = \frac{592 - \frac{16900}{30}}{30}$$

$$\sigma_b^2 = \frac{592 - 563,33}{30}$$

$$\sigma_b^2 = \frac{28,67}{30}$$

$$\sigma_b^2 = 0,95567$$

Jumlah semua varian item:

$$\begin{aligned} \sum \sigma_b^2 &= 0,9885 + 1,0678 + 0,31724 + 0,58505 + 1,07586 + \\ &0,66206 + 0,74022 + 1,0816 + 0,66207 + 1,4816 + 1,0678 + \\ &1,08506 + 0,75402 + 2,35517 + 1,3437 + 1,9586 + 2,1609 + \\ &1,77126 + 2,8229 + 1,05747. = 25,03908 \end{aligned}$$

Langkah Kedua adalah mencari varian total

$$\sigma_t^2 = \frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}}{N}$$

Ket:

$\sum Y$  = Jumlah total nilai responden

$\sum Y^2$  = Jumlah total nilai kuadrat responden

N = Jumlah Responden

$$\sigma_t^2 = \frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}}{N}$$

$$\sigma_t^2 = \frac{212782 - \frac{(2494)^2}{30}}{30}$$

$$\sigma_t^2 = \frac{212782 - \frac{6220036}{30}}{30}$$

$$\sigma_t^2 = \frac{212782 - 207334,533}{30}$$

$$\sigma_t^2 = \frac{5447,467}{30}$$

$$\sigma_t^2 = 181,5822$$



Perhitungan Reliabilitas:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right\}$$

$$r_i = \frac{20}{(20-1)} \left\{ 1 - \frac{25,039}{181,5822} \right\}$$

$$r_i = \frac{20}{19} \left\{ \frac{156,5432}{181,5822} \right\}$$

$$r_i = 0,9074806$$

Setelah mendapatkan hasil dari perhitungan data tersebut, selanjutnya yaitu membandingkan antara nilai hitung r dan nilai  $r_{tabel}$  product moment dengan taraf signifikan 5%. Maka soal pada angket intensitas penggunaan mobile game adalah reliable. karena  $r_{xy} \geq r_{tabel}$  .  $0,9074806 > 0,361$

## Lampiran 10

### Daftar Nama Responden Penelitian

No	Nama Lengkap	Kelas	Kode
1	Fitriyani Mayasaroh	Kelas 7	R-1
2	Sekar Ayu Oktafia Safitri	Kelas 9	R-2
3	Febrianafatma	Kelas 9	R-3
4	Diah Wahyu Noersyita	Kelas 7	R-4
5	Putri Ayuna Z.J	Kelas 8	R-5
6	Wira Satria Cahyadi	Kelas 9	R-6
7	Adinda Rena Kusuma Dewi	Kelas 8	R-7
8	Alisha Rizky Lovely Velveta	Kelas 7	R-8
9	Sicilia Puspita Anggraini	Kelas 8	R-9
10	Haruna Salma Alya Putri	Kelas 8	R-10
11	Rafa Akhadiyahatul Athiva	Kelas 9	R-11
12	Na'imatul Kaila Cahyaningtyas	Kelas 7	R-12
13	Aulia Rizqi Ramadhani	Kelas 7	R-13
14	Nayla Zada Luthfia	Kelas 8	R-14
15	Rismawati	Kelas 9	R-15
16	Desi Oktaviani	Kelas 9	R-16
17	Riyanti Dwi R	Kelas 8	R-17
18	Dwi Cahyaningrum	Kelas 8	R-18
19	Sukma Asih Setiawati	Kelas 8	R-19
20	Rino Ade Nugroho	Kelas 8	R-20
21	Annas Wildan	Kelas 9	R-21
22	Abdinnaafi' Fadhillah Sya'ban	Kelas 7	R-22
23	Sandy Pulung Pratama	Kelas 8	R-23
24	Revalita Bulan Ramadani	Kelas 8	R-24
25	Natasa Dela Desfiana	Kelas 9	R-25
26	Anggun Rahmadani Siswoyo	Kelas 7	R-26
27	Riski Anggraeni	Kelas 8	R-27
28	Intan Chandra Putri Maharani	Kelas 9	R-28
29	Surya Adi Maulana	Kelas 7	R-29
30	Abigail Hiraya Pualam Jati	Kelas 7	R-30

31	Linna Rindiani	Kelas 7	R-31
32	Arriny Katswa Wiryaningtyas	Kelas 8	R-32
33	Frincessa Nayla Febrianingtyas	Kelas 7	R-33
34	Anisa Nur Dian A	Kelas 8	R-34
35	Khusnul Qotimah	Kelas 8	R-35
36	Taralinia Virry Purnama Octyalovina	Kelas 7	R-36
37	Andre Syarif Hidayatullah	Kelas 7	R-37
38	Fahri Akbar Asokha	Kelas 7	R-38
39	Arga Aditri Zoe Lutfiano	Kelas 7	R-39
40	Aji Zacky Laksono	Kelas 7	R-40
41	Zova Nia Rahma Diar	Kelas 7	R-41
42	Febi Nurul Fathimah	Kelas 8	R-42
43	Weni Tatia Candrawati	Kelas 8	R-43
44	Opy Carentino	Kelas 9	R-44
45	Cahyo Lintang Galih	Kelas 7	R-45
46	Mayang Dewi Cahaya	Kelas 7	R-46
47	Safitri April Wulandari	Kelas 9	R-47
48	Aulia Putri Minatasya	Kelas 9	R-48
49	Akbar Shodiqin Anjung	Kelas 8	R-49
50	Zhelda Antasena	Kelas 9	R-50
51	Junior Suratno	Kelas 7	R-51
52	Muhamad Riski Sulistianto	Kelas 9	R-52
53	Dimas Sandy Saputra	Kelas 9	R-53
54	Akbar Putra Ekatama	Kelas 7	R-54
55	Adriano Yusuf Rozzaaq Putranto	Kelas 8	R-55
56	Inmal Tri Sella Lestari	Kelas 9	R-56
57	M. Aji Fatkhur Rohman	Kelas 8	R-57
58	Khoirul Hidayat	Kelas 9	R-58
59	Ainur Aidilah	Kelas 9	R-59
60	Bunga Larassati	Kelas 7	R-60
61	Danang Rifki Abdilla	Kelas 9	R-61
62	Shinta Rizki Amelia	Kelas 9	R-62
63	Galang Akbar Adek Mahesa Putra	Kelas 7	R-63
64	Rasya Aditya Wardana	Kelas 7	R-64

65	Adelia Rosa Erlanda Charlie	Kelas 8	R-65
66	Bachtiar Maulana Wahyudi	Kelas 9	R-66
67	Vania Nuri Hatnanta	Kelas 7	R-67
68	Danang Rifki Abdilla	Kelas 9	R-68
69	Eric Indriyawan	Kelas 9	R-69
70	Kartika Kencana Putri	Kelas 8	R-70
71	Dimas Raka Arfian	Kelas 9	R-71
72	Fandy Ardiansyah	Kelas 8	R-72
73	Sanggar Jimat Ga	Kelas 8	R-73
74	Muhammad Gimnastiar	Kelas 9	R-74
75	M.Maulana Akbar	Kelas 8	R-75

## Lampiran 11 Data Responden

Kode	Intensitas Bermain Game Online (Variabel X)																			
	S-1	S-2	S-3	S-4	S-5	S-6	S-7	S-8	S-9	S-10	S-11	S-12	S-13	S-14	S-15	S-16	S-17	S-18	S-19	S-20
R-1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	5	1	1	5	1	1	1	1	1	1
R-2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1	5	1	1	2	1	1	1
R-3	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1	5	1	1	1	1	1	1
R-4	1	5	2	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1	5	1	1	1	1	1	1
R-5	1	5	1	1	2	1	1	1	1	1	5	1	1	5	1	1	1	1	1	1
R-6	2	5	1	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1	5	1	1	1	1	1	1
R-7	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1	5	1	1	1	1	1	4
R-8	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	4	1	1	1	2	5	5
R-9	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	5	1	1	1	1	5	5
R-10	1	5	2	1	1	2	1	2	1	2	4	1	1	1	1	1	1	1	1	5
R-11	1	3	4	1	1	2	1	1	1	2	5	1	1	3	1	1	1	1	1	3
R-12	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	4	1	1	1	2	5	5
R-13	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1	4	1	1	1	1	5	5
R-14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1	5	1	1	1	1	5	5
R-15	1	5	5	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1	5	1	1	1	1	1	1
R-16	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1	5	1	1	1	1	1	5
R-17	2	5	1	1	1	1	2	1	2	1	3	1	1	3	1	1	1	3	1	5
R-18	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1	5	1	1	1	1	5	5
R-19	2	2	1	1	1	1	1	3	1	1	3	3	1	3	1	1	3	3	1	5
R-20	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1	5	1	1	1	1	1	5
R-21	3	3	1	1	1	3	2	2	2	3	3	2	1	1	1	2	1	1	1	5
R-22	2	3	4	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	4	1	1	1	1	5	5
R-23	1	2	5	1	1	2	2	3	2	2	2	1	1	1	1	2	2	3	5	1
R-24	2	3	1	1	2	2	2	1	2	2	4	1	2	4	1	1	1	2	2	4
R-25	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1	5	1	1	1	1	5	5
R-26	2	4	3	2	2	4	2	1	2	4	4	1	1	1	2	1	1	2	1	2
R-27	3	4	4	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	3	1	1	1	3	5	5
R-28	2	2	3	2	1	1	3	2	3	1	5	1	1	4	1	2	1	2	1	4
R-29	4	4	4	1	1	2	2	1	2	2	4	2	1	3	1	1	1	2	1	5
R-30	2	4	1	1	2	1	1	2	1	1	4	1	1	4	2	2	5	2	3	4
R-31	2	3	5	1	3	2	1	1	1	2	5	2	1	3	1	1	1	4	1	4
R-32	2	2	5	1	3	3	2	1	2	3	4	2	1	2	1	1	1	2	1	5
R-33	2	4	5	2	1	2	3	2	3	2	4	1	1	2	1	2	1	2	1	4
R-34	3	4	5	1	3	1	1	1	1	1	5	1	1	3	1	1	1	2	5	4
R-35	2	4	2	1	3	4	1	1	1	4	3	1	1	1	5	1	1	4	2	5
R-36	1	3	5	1	2	2	2	1	2	2	4	1	2	3	2	1	1	3	5	5
R-37	4	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	4	1	1	1	5	1	2
R-38	4	3	2	1	2	4	2	1	2	4	4	2	1	1	2	1	1	4	5	2
R-39	2	4	5	3	2	2	2	1	2	2	5	2	1	2	1	1	3	4	1	3
R-40	3	5	5	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	1	1	1	1	3	1	3
R-41	4	4	1	1	2	2	2	5	2	2	4	3	1	1	2	1	1	4	2	5
R-42	3	1	2	1	1	3	3	1	3	3	4	3	1	2	3	1	1	3	5	5
R-43	3	4	3	1	3	3	2	1	2	3	3	3	1	3	1	1	1	3	4	4
R-44	4	2	2	1	3	3	1	3	1	3	3	2	2	3	3	3	1	4	2	3
R-45	3	2	2	3	2	4	4	1	4	4	3	2	2	1	3	1	2	4	2	3
R-46	4	4	4	1	5	4	1	2	1	4	4	2	1	2	1	1	1	4	4	2
R-47	1	5	5	1	5	5	1	1	1	5	1	5	1	1	1	1	1	5	1	5
R-48	3	5	4	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	1	1	3	1	2	4	4
R-49	3	4	5	1	1	2	4	5	4	2	4	1	2	5	2	1	1	5	1	1
R-50	5	5	5	2	2	2	2	5	2	2	1	5	2	1	2	1	1	5	1	3
R-51	3	5	5	1	4	5	5	1	5	5	3	1	1	1	1	1	1	5	1	2
R-52	4	4	5	1	2	3	4	2	4	3	4	2	1	2	4	2	1	2	3	3

R-53	4	4	5	1	3	4	3	2	3	4	5	2	3	2	2	2	1	2	3	2	
R-54	3	5	2	1	1	3	4	5	4	3	4	1	1	2	4	3	1	5	4	2	
R-55	5	5	2	1	2	5	5	1	5	5	4	2	2	3	2	1	1	4	2	1	
R-56	5	5	5	2	2	3	5	1	5	3	4	1	1	4	1	1	5	2	2	2	
R-57	5	4	1	1	4	5	4	4	4	5	5	1	1	2	1	2	1	4	3	2	
R-58	2	4	1	2	1	2	4	4	4	2	5	5	4	3	1	3	4	2	4	2	
R-59	3	5	5	1	1	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	1	4	5	1	5	
R-60	5	4	5	1	4	5	4	1	4	5	2	2	1	3	1	1	2	4	5	4	
R-61	4	4	3	1	2	4	2	2	2	4	4	5	3	2	4	4	2	4	3	4	
R-62	4	4	4	3	5	5	4	2	4	5	3	2	1	2	1	1	1	4	4	4	
R-63	5	5	1	1	5	5	5	2	5	5	4	2	2	3	2	1	2	5	2	2	
R-64	4	1	3	3	4	2	5	5	5	2	3	2	3	2	3	4	4	3	2	4	
R-65	5	4	1	1	5	5	1	5	1	5	5	5	3	4	2	1	1	5	2	3	
R-66	5	5	5	5	4	5	3	1	3	5	4	2	2	5	1	2	1	4	1	1	
R-67	4	3	5	3	3	4	5	4	5	4	3	4	3	1	3	3	2	5	2	3	
R-68	5	4	4	2	4	3	4	4	4	3	2	4	3	3	4	1	3	4	4	4	
R-69	2	4	3	4	4	5	4	4	4	5	5	3	2	4	2	2	4	3	3	3	
R-70	5	5	3	3	5	5	5	2	5	5	5	5	1	5	1	1	1	2	5	2	
R-71	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	3	5	2	2	1	1	2	5	2	4	
R-72	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	3	4	2	1	1	5	1	3	
R-73	5	5	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	4	1	4	4	1	
R-74	5	5	5	1	5	5	5	3	5	5	5	2	3	3	5	3	1	5	3	3	
R-75	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	2	5	4	2	5	4	2

Kedisiplinan Shalat Lima Waktu (Variabel Y)																				
Kode	S-1	S-2	S-3	S-4	S-5	S-6	S-7	S-8	S-9	S-10	S-11	S-12	S-13	S-14	S-15	S-16	S-17	S-18	S-19	S-20
R-1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
R-2	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	3	4
R-3	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	3	5	5	5	1	1	5	1	5
R-4	5	5	2	2	3	2	5	5	5	5	5	5	3	5	5	2	5	5	5	5
R-5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	4	5	5	4	4	3	5
R-6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5
R-7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	4	5	5
R-8	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	3	4
R-9	5	5	5	5	5	1	5	5	5	1	5	5	5	5	5	1	5	4	4	5
R-10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	5	1	5	4	4	5
R-11	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	3	3	3	5	2	3	4
R-12	2	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	3	3	5	5	4
R-13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	3	5	5
R-14	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	1	4	4	4	5
R-15	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5
R-16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	3	5	5	1	5
R-17	2	5	5	4	5	5	5	5	5	3	4	5	4	5	5	3	4	3	3	5
R-18	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	3	3	4	4	5	4	5	5	5	5
R-19	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	3	3	1	1	5
R-20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
R-21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3	5	3	5	5	5	5
R-22	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5
R-23	4	4	5	5	5	5	5	5	5	3	4	4	3	3	5	5	5	5	5	5
R-24	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	1	5	4	2	5	5
R-25	5	5	5	5	5	4	5	5	5	1	5	5	5	4	5	1	2	2	2	5
R-26	5	5	5	4	5	5	5	5	4	2	4	5	3	4	3	3	3	2	5	3
R-27	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5
R-28	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	3	4	4	2	2	2	5
R-29	5	5	5	4	4	5	5	5	5	3	5	5	5	2	4	1	5	2	2	5
R-30	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	1	5	3	5	5	5
R-31	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	3	4	3	5	5
R-32	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	2	2	5	5	5	3	5	5	5	5
R-33	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	2	5	2	5	1	2	3	5	5
R-34	5	4	4	5	5	4	5	5	5	3	5	5	5	2	4	3	3	3	3	5

R-35	5	5	5	5	5	5	2	5	5	1	2	2	2	2	5	5	5	5	4	5
R-36	5	5	3	3	5	3	3	5	3	2	3	3	3	3	4	1	5	5	5	5
R-37	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	4	1	3	3	3	2
R-38	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	5	1	5	2	2	5	5	5
R-39	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	3	5	4	3	5
R-40	5	5	5	5	5	3	4	5	4	3	3	4	3	5	2	5	3	3	3	5
R-41	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	2	3	4	3	4	3	5	2	2	5
R-42	5	5	4	2	5	5	4	5	2	4	2	2	5	3	5	5	3	3	1	4
R-43	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	2	4	4	5	4	2	5	5	2	5
R-44	5	5	4	3	5	5	5	5	2	2	3	5	5	3	3	3	5	3	4	5
R-45	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	3	3	3	3	5
R-46	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	2	4	5	5	2	2	4
R-47	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	2	5	5	2	2	5	5
R-48	5	5	5	5	5	5	5	5	2	3	2	5	3	4	3	2	3	3	3	5
R-49	5	5	5	5	5	5	5	5	3	1	5	2	2	3	5	2	3	4	3	5
R-50	5	3	4	3	4	5	3	4	3	1	4	4	2	2	2	5	1	3	3	3
R-51	5	5	5	5	5	3	1	5	3	3	4	1	5	3	5	1	5	4	3	4
R-52	4	3	3	4	4	3	5	5	4	4	3	3	5	2	3	4	3	3	5	5
R-53	4	4	4	3	3	2	2	2	3	1	3	2	3	5	3	3	5	4	3	4
R-54	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	3	4	3	4	4	1	4	4	4	4
R-55	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	2	5	2	5	1	5	2	2	5
R-56	3	3	3	3	2	5	5	3	3	2	3	2	3	2	2	5	2	3	1	3
R-57	5	5	5	5	5	5	5	3	2	4	4	3	2	4	4	2	4	1	4	4
R-58	4	5	4	3	4	4	4	3	2	3	2	1	3	3	3	2	4	4	4	4
R-59	2	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	1	5	1	5
R-60	5	5	4	5	5	4	5	5	5	2	5	5	5	1	2	1	2	5	4	3
R-61	4	4	5	4	5	4	4	5	4	3	2	4	3	3	3	4	4	3	5	5
R-62	5	5	5	4	5	5	5	5	5	2	4	4	4	4	2	3	2	4	3	3
R-63	5	5	3	5	5	3	2	5	2	2	2	4	2	2	2	3	2	2	2	2
R-64	2	4	4	4	4	3	4	5	3	4	2	4	4	3	3	3	3	3	4	3
R-65	5	5	4	5	5	2	5	5	5	1	2	2	5	1	3	5	2	2	2	2
R-66	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	2	3	3	2	3	2	3	1	2
R-67	5	4	2	2	5	4	3	2	1	4	4	4	4	1	2	3	3	3	3	3
R-68	5	5	2	2	5	2	3	4	4	2	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3
R-69	4	4	5	4	5	5	5	5	4	3	2	2	4	3	2	4	3	4	2	3
R-70	5	5	5	5	5	5	5	4	3	2	3	3	2	5	2	3	2	2	2	3
R-71	5	5	5	5	4	5	5	3	2	4	3	2	3	3	2	3	2	3	2	4
R-72	4	4	3	4	5	4	2	2	4	3	3	4	3	2	4	3	4	3	4	4
R-73	5	5	5	5	5	5	4	3	2	2	4	4	5	4	1	2	1	3	1	1
R-74	5	3	1	2	3	5	3	2	4	2	2	4	1	3	2	1	1	3	3	3
R-75	5	4	5	5	5	5	5	5	2	1	4	2	3	2	2	3	1	4	1	3

*Lampiran 12*

**Tabel Bantu**

Responden	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
R-1	30	100	900	10000	3000
R-2	30	88	900	7744	2640
R-3	32	83	1024	6889	2656
R-4	33	84	1089	7056	2772
R-5	33	93	1089	8649	3069
R-6	33	96	1089	9216	3168
R-7	34	95	1156	9025	3230
R-8	35	89	1225	7921	3115
R-9	35	86	1225	7396	3010
R-10	35	91	1225	8281	3185
R-11	35	80	1225	6400	2800
R-12	36	86	1296	7396	3096
R-13	36	94	1296	8836	3384
R-14	36	91	1296	8281	3276
R-15	36	91	1296	8281	3276
R-16	36	92	1296	8464	3312
R-17	37	85	1369	7225	3145
R-18	37	92	1369	8464	3404
R-19	38	86	1444	7396	3268
R-20	38	99	1444	9801	3762
R-21	39	95	1521	9025	3705
R-22	40	94	1600	8836	3760
R-23	40	90	1600	8100	3600
R-24	40	91	1600	8281	3640
R-25	40	81	1600	6561	3240
R-26	42	80	1764	6400	3360
R-27	42	91	1764	8281	3822
R-28	42	77	1764	5929	3234
R-29	44	82	1936	6724	3608
R-30	44	85	1936	7225	3740
R-31	44	91	1936	8281	4004



R-32	44	88	1936	7744	3872
R-33	45	84	2025	7056	3780
R-34	45	84	2025	7056	3780
R-35	47	80	2209	6400	3760
R-36	48	74	2304	5476	3552
R-37	48	82	2304	6724	3936
R-38	48	86	2304	7396	4128
R-39	48	93	2304	8649	4464
R-40	49	80	2401	6400	3920
R-41	49	78	2401	6084	3822
R-42	49	74	2401	5476	3626
R-43	49	83	2401	6889	4067
R-44	49	78	2401	6084	3822
R-45	52	84	2704	7056	4368
R-46	52	86	2704	7396	4472
R-47	52	88	2704	7744	4576
R-48	53	78	2809	6084	4134
R-49	54	78	2916	6084	4212
R-50	54	64	2916	4096	3456
R-51	56	75	3136	5625	4200
R-52	56	72	3136	5184	4032
R-53	57	63	3249	3969	3591
R-54	58	78	3364	6084	4524
R-55	58	83	3364	6889	4814
R-56	58	58	3364	3364	3364
R-57	59	76	3481	5776	4484
R-58	59	66	3481	4356	3894
R-59	59	83	3481	6889	4897
R-60	63	78	3969	6084	4914
R-61	63	76	3969	5776	4788
R-62	63	79	3969	6241	4977
R-63	64	60	4096	3600	3840
R-64	64	69	4096	4761	4416
R-65	64	68	4096	4624	4352

R-66	64	74	4096	5476	4736
R-67	69	62	4761	3844	4278
R-68	69	67	4761	4489	4623
R-69	69	73	4761	5329	5037
R-70	71	71	5041	5041	5041
R-71	73	70	5329	4900	5110
R-72	75	69	5625	4761	5175
R-73	77	67	5929	4489	5159
R-74	77	53	5929	2809	4081
R-75	85	67	7225	4489	5695
R-76	3717	6057	197151	497107	292050

Lampiran 13

Tabel Penolong JK(E)

Respo	X	K	N	Y	Y2	$\Sigma Y^2$	$\Sigma Y$	JK e
R-1	30	1	2	10	10000	17744	188	72
R-2	30			0				
R-3	32	2	1	83	6889	6889	83	0
R-4	33	3	3	84	7056	24921	273	78
R-5	33			93	8649			
R-6	33			96	9216			
R-7	34	4	1	95	9025	9025	95	0
R-8	35	5	4	89	7921	29998	346	69
R-9	35			86	7396			
R-10	35			91	8281			
R-11	35			80	6400			
R-12	36	6	5	86	7396	41258	454	34,8
R-13	36			94	8836			
R-14	36			91	8281			
R-15	36			91	8281			
R-16	36			92	8464			
R-17	37	7	2	85	7225	15689	177	24,5
R-18	37			92	8464			
R-19	38	8	2	86	7396	17197	185	
R-20	38			99	9801			
R-21	39	9	1	95	9025	9025	95	0
R-22	40	10	4	94	8836	31778	356	94
R-23	40			90	8100			
R-24	40			91	8281			
R-25	40			81	6561			
R-26	42	11	3	80	6400	20610	248	108,6 7
R-27	42			91	8281			
R-28	42			77	5929			
R-29	44	12	4	82	6724	29974	346	45

R-30	44			85	7225			
R-31	44			91	8281			
R-32	44			88	7744			
R-33	45	13	2	84	7056	14112	168	0
R-34	45			84	7056			
R-35	47	14	1	80	6400	6400	80	0
R-36	48	15	4	74	5476	28245	335	188,7 5
R-37	48			82	6724			
R-38	48			86	7396			
R-39	48			93	8649			
R-40	49	16	5	80	6400	30933	393	43,2
R-41	49			78	6084			
R-42	49			74	5476			
R-43	49			83	6889			
R-44	49			78	6084			
R-45	52	17	3	84	7056	22196	258	8
R-46	52			86	7396			
R-47	52			88	7744			
R-48	53	18	1	78	6084	6084	78	0
R-49	54	19	2	78	6084	10180	142	98
R-50	54			64	4096			
R-51	56	20	2	75	5625	10809	147	4,5
R-52	56			72	5184			
R-53	57	21	1	63	3969	3969	63	0
R-54	58	22	3	78	6084	16337	219	350
R-55	58			83	6889			
R-56	58			58	3364			
R-57	59	23	3	76	5776	17021	225	146
R-58	59			66	4356			
R-59	59			83	6889			
R-60	63	24	3	78	6084	18101	233	4,67
R-61	63			76	5776			
R-62	63			79	6241			
R-63	64	25	4	60	3600	18461	271	

R-64	64			69	4761			
R-65	64			68	4624			100,7
R-66	64			74	5476			5
R-67	69	26	3	62	3844	13662	202	60,67
R-68	69			67	4489			
R-69	69			73	5329			
R-70	71	27	1	71	5041	5041	71	0
R-71	73	28	1	70	4900	4900	70	0
R-72	75	29	1	69	4761	4761	69	0
R-73	77	30	2	67	4489	7298	120	98
R-74	77			53	2809			
R-75	85	31	1	67	4489	4489	67	0
$\Sigma$	3717	49 6			49710 7			1628, 5

#### Lampiran 14

**Data Tabel Kerja Analisis Regresi Sederhana Pengaruh Intensitas Penggunaan *Game Mobile Online* Terhadap Kedisiplinan Shalat Lima Waktu Siswa SMP Negeri 44 Semarang**

Responden	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
R-1	30	100	900	10000	3000
R-2	30	88	900	7744	2640
R-3	32	83	1024	6889	2656
R-4	33	84	1089	7056	2772
R-5	33	93	1089	8649	3069
R-6	33	96	1089	9216	3168
R-7	34	95	1156	9025	3230
R-8	35	89	1225	7921	3115
R-9	35	86	1225	7396	3010
R-10	35	91	1225	8281	3185
R-11	35	80	1225	6400	2800
R-12	36	86	1296	7396	3096
R-13	36	94	1296	8836	3384
R-14	36	91	1296	8281	3276
R-15	36	91	1296	8281	3276
R-16	36	92	1296	8464	3312
R-17	37	85	1369	7225	3145
R-18	37	92	1369	8464	3404
R-19	38	86	1444	7396	3268
R-20	38	99	1444	9801	3762
R-21	39	95	1521	9025	3705
R-22	40	94	1600	8836	3760
R-23	40	90	1600	8100	3600
R-24	40	91	1600	8281	3640
R-25	40	81	1600	6561	3240
R-26	42	80	1764	6400	3360
R-27	42	91	1764	8281	3822
R-28	42	77	1764	5929	3234

R-29	44	82	1936	6724	3608
R-30	44	85	1936	7225	3740
R-31	44	91	1936	8281	4004
R-32	44	88	1936	7744	3872
R-33	45	84	2025	7056	3780
R-34	45	84	2025	7056	3780
R-35	47	80	2209	6400	3760
R-36	48	74	2304	5476	3552
R-37	48	82	2304	6724	3936
R-38	48	86	2304	7396	4128
R-39	48	93	2304	8649	4464
R-40	49	80	2401	6400	3920
R-41	49	78	2401	6084	3822
R-42	49	74	2401	5476	3626
R-43	49	83	2401	6889	4067
R-44	49	78	2401	6084	3822
R-45	52	84	2704	7056	4368
R-46	52	86	2704	7396	4472
R-47	52	88	2704	7744	4576
R-48	53	78	2809	6084	4134
R-49	54	78	2916	6084	4212
R-50	54	64	2916	4096	3456
R-51	56	75	3136	5625	4200
R-52	56	72	3136	5184	4032
R-53	57	63	3249	3969	3591
R-54	58	78	3364	6084	4524
R-55	58	83	3364	6889	4814
R-56	58	58	3364	3364	3364
R-57	59	76	3481	5776	4484
R-58	59	66	3481	4356	3894
R-59	59	83	3481	6889	4897
R-60	63	78	3969	6084	4914
R-61	63	76	3969	5776	4788
R-62	63	79	3969	6241	4977

R-63	64	60	4096	3600	3840
R-64	64	69	4096	4761	4416
R-65	64	68	4096	4624	4352
R-66	64	74	4096	5476	4736
R-67	69	62	4761	3844	4278
R-68	69	67	4761	4489	4623
R-69	69	73	4761	5329	5037
R-70	71	71	5041	5041	5041
R-71	73	70	5329	4900	5110
R-72	75	69	5625	4761	5175
R-73	77	67	5929	4489	5159
R-74	77	53	5929	2809	4081
R-75	85	67	7225	4489	5695
Total	3717	6057	197151	497107	292050



# DOKUMENTASI



PEMERINTAH KOTA SEMARANG  
DINAS PENDIDIKAN  
SMP NEGERI 44 SEMARANG

Alamat : Ds Wonoplumbon, RT 04, RW 02, Mijen, Semarang, (0294) 3671126  
Email : smp44semarang@gmail.com Website: smpn44.semarangkota.go.id



## SURAT KETERANGAN

Nomor : B/044/045/III/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Purnami Subadiyah, S.Pd., M.Pd.  
NIP : 19680807 200501 2 015  
Jabatan : Kepala Sekolah

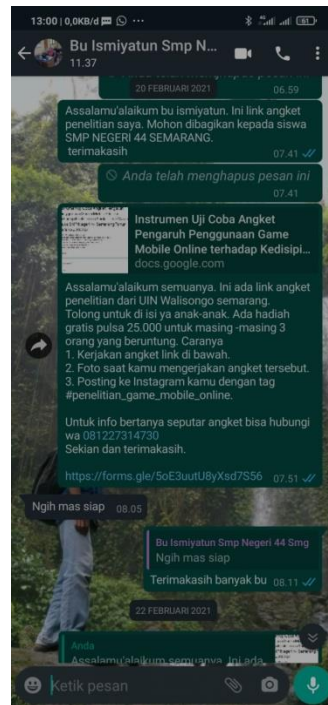
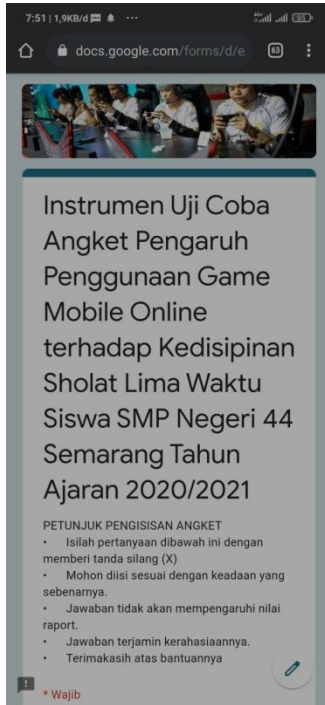
dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : RIZZA ANDI MABRURI  
NIM : 1603016150  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Universitas : Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

Bahwa nama tersebut di atas adalah benar mahasiswa yang telah melakukan riset di SMP Negeri 44 Semarang pada tanggal 17 Februari 2021 sampai dengan 30 Februari 2021 dengan judul "Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Online Terhadap Kedisiplinan Shalat Lima Waktu Siswa SMP Negeri 44 Semarang".

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sejarah, 24 Maret 2021  
Kepala Sekolah  
  
Purnami Subadiyah, S.Pd., M.Pd.





## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Diri

Nama : Rizza Andi Mabruri  
Tempat/Tanggal Lahir : Rembang/25 April 1998  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Agama : Islam  
Kewarganearaan : Indonesia  
Alamat : Desa Kabongan Kidul RT:04 RW:06. Kec.  
Rembang. Kab. Rembang.  
HP/WA : 081227314730  
Email : [rizza.andi7@gmail.com](mailto:rizza.andi7@gmail.com)

### B. Riwayat Pendidikan

SD : SD Negeri 2 Leteh Rembang  
SMP : SMP Negeri 5 Rembang  
SMA : SMA Negeri 2 Rembang

Semarang, 2 Juli 2021



**Rizza Andi Mabruri**  
NIM. 1603016150