

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN GAME DENGAN
KEDISIPLINAN SHALAT LIMA WAKTU SISWA DI MTs
MUHAMMADIYAH TAWANGSARI KABUPATEN SUKOHARJO
TAHUN PELAJARAN 2017**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Surakarta untuk memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Dalam Bidang Pendidikan
Agama Islam



Oleh:

BARATA SASI WIJAYA HARI INSANI KING

NIM. 133111018

JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SURAKARTA

2017

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Barata Sasi Wijaya H.I.K

NIM : 133111018

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah

dan Keguruan IAIN Surakarta

Di Surakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr:

Nama : Barata Sasi Wijaya H.I.K

NIM : 133111018

Judul : Hubungan Intensitas Bermain Game dengan Kedisiplinan Shalat
Lima Waktu Siswa MTs Muhammadiyah Tawang Sari Kabupaten
Sukoharjo Tahun 2017

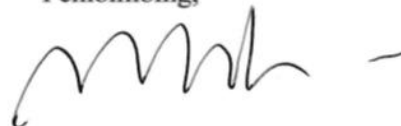
Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosyah skripsi guna memperoleh Sarjana dalam bidang Pendidikan.

Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 19 Oktober 2017

Pembimbing,



Dr. H. Purwanto, M.Pd.

NIP. 19700926 200003 1 001

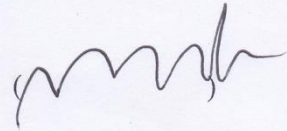
LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Hubungan antara Intensitas Bermain Game dengan Kedisiplinan Shalat Lima Waktu Siswa di MTs Muhammadiyah Tawang Sari, Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2017 yang disusun oleh Barata Sasi Wijaya Hari Insani King di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada hari Senin, 13 November 2017 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

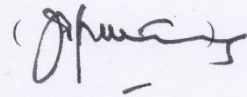
Ketua Merangkap Penguji I : Dr. Adrian, M.Pd
NIP. 19750830 200801 1 008



Sekretaris Merangkap Penguji II : Dr. Purwanto, M.Pd
NIP. 19700926 200003 1 001



Penguji Utama: : Dr. Khuriyah, S.Ag, M.Pd
NIP. 19731215 199803 2 002




Surakarta, Desember 2017

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan




Dr. H. Giyoto, M.Hum
NIP. 196702242000031001

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya yang telah membesarkan, mendidik dan mendo'akan dengan penuh kasih sayang dan kesabaran.
2. Kakak saya Hayu Eska Trimurti Maharsiwi dan Eko Purnomo yang telah memberi semangat dan motivasi kepada saya.
3. Adik saya Altaf Gadi Arsakha dan Aksel Gadi Arsakha yang saya sayangi.
4. Almamater IAIN Surakarta.

MOTTO

حَفِظُوا عَلَى الصَّلَوَاتِ وَالصَّلَاةِ الْوُسْطَىٰ وَقُومُوا لِلَّهِ قَانِتِينَ ۚ ۲۳۸

“Peliharalah semua shalat (mu), dan (peliharalah) shalat wusthaa. Berdirilah untuk Allah (dalam shalatmu) dengan khusyu’.”

(QS: Al-Baqarah 238)

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Barata Sasi Wijaya H.I.K

NIM : 133111018

Program : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME DENGAN KEDISIPLINAN SHALAT LIMA WAKTU SISWA MTS MUHAMMADIYAH TAWANGSARI KABUPATEN SUKOHARJO TAHUN 2017”** merupakan hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang dalam skripsi ini tidak terdapat pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis di dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Surakarta, 19 Oktober 2017

Yang membuat pernyataan

Barata Sasi Wijaya H.I.K

NIM. 133111018

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Hubungan Intensitas Bermain Game dengan Kedisiplinan Shalat Lima Waktu Siswa MTs Muhammadiyah Tawangsari, Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2017 untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam dalam program studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Surakarta.

Sholawat serta salam senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun khasanah kita, baginda Rasulullah Muhammad SAW yang kita nantikan syafa'atnya di akhir nanti.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Mudhofir, S.Ag., M.Pd. selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Surakarta.
2. Bapak Dr. H. Giyoto, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Surakarta.
3. Bapak Drs. Suluri, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Surakarta.

4. Bapak Prof. Drs. H. Usman Abu Bakar, M.A, selaku wali studi yang telah memberikan banyak motivasi selama belajar di IAIN Surakarta.
5. Bapak Dr. H. Purwanto M.Pd selaku pembimbing saya yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penulisan skripsi.
6. Para dosen dan staf pengajar di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Surakarta yang telah membekali ilmu sehingga mampu menyelesaikan penulisan skripsi.
7. Bapak Sri Raharjo, S.Ag selaku Kepala MTs Muhammadiyah Tawangsari yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian sehingga dapat terselesaikan.
8. Bapak dan Ibu Guru di MTs Muhammadiyah Tawangsari yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian ini sehingga dapat terselesaikan.
9. Kedua orang tua saya yang telah memberikan motivasi dan semua keperluan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan .
10. Teman-teman saya (Suharyadi, Mukhlis Mubarok, Neni Isnawati, dll) yang telah memberikan dukungan, dan motivasi.
11. Teman-teman kelas A PAI IAIN Surakarta angkatan 2013 senasib, seperjuangan. Terima kasih atas tawa dan solidaritas yang luar biasa sehingga membuat hari-hari semasa kuliah lebih berarti. Semoga tetap terjaga solidaritas dan silaturahmi kita. Amin

12. Berbagai pihak yang tidak mungkin saya sebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, kritik dan saran sangat saya harapkan demi perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya, saya berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Surakarta, 19 Oktober 2017

Penulis,

Barata Sasi Wijaya H.I.K

ABSTRAK

Barata Sasi Wijaya Hari Insani King, 2017, *Hubungan antara Intensitas Bermain Game dengan Kedisiplinan Shalat Lima Waktu Siswa di MTs Muhammadiyah Tawang Sari, Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2016/2017*, Skripsi: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Surakarta.

Pembimbing : Dr. H. Purwanto, M.Pd.

Kata Kunci : Intensitas Bermain Game, dan Kedisiplinan Shalat Lima Waktu.

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kedisiplinan shalat lima waktu siswa MTs Muhammadiyah Tawang Sari. Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui tingkat intensitas bermain game pada siswa MTs Muhammadiyah Tawang Sari (2) Untuk mengetahui tingkat kedisiplinan shalat lima waktu pada siswa MTs Muhammadiyah Tawang Sari (3) untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain game dengan kedisiplinan shalat lima waktu siswa di MTs Muhammadiyah Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo tahun 2017.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif korelasional. Penelitian dilaksanakan di MTs Muhammadiyah Tawang Sari, Sukoharjo. dengan populasi penelitian sebanyak 100 orang yang kemudian diambil sampel dengan teknik *cluster sampling* dan terpilih 80 orang, dengan taraf signifikansi 5% didasarkan pada tabel krecjie. Uji validitas menggunakan rumus *product moment* sehingga diperoleh 19 butir valid dari 20 butir pernyataan terkait intensitas bermain game dan 18 butir valid dari 20 pernyataan terkait kedisiplinan shalat lima waktu. Uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* sehingga diperoleh hasil $r_{hitung} (0,854) > r_{tabel} (0,312)$ untuk instrument intensitas bermain game maka dinyatakan reliable dan $r_{hitung} (0,849) > r_{tabel} (0,312)$ untuk instrument kedisiplinan shalat lima waktu maka dinyatakan reliable. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis unit mean, median, modus dan standar deviasi. Kemudian dilakukan uji prasyarat dengan uji normalitas dengan rumus *chi kuadrat* kemudian dilakukan uji linearitas dan keberartian regresi. Selanjutnya data dianalisis dengan rumus korelasi *product moment*.

Hasil penelitian ini adalah: (1) Intensitas bermain game pada siswa sebagian besar tergolong tinggi dengan prosentase 50%. (2) Kedisiplinan shalat lima waktu siswa sebagian besar tergolong sedang dengan prosentase 62,5%. (3) r_{hitung} sebesar -0,431 dengan p 0,001. H_0 ditolak karena r_{hitung} bilangan negatif maka, intensitas bermain game memiliki hubungan negatif terhadap kedisiplinan shalat lima waktu siswa. Artinya semakin tinggi intensitas bermain game pada siswa maka semakin rendah kedisiplinan shalat lima waktu pada siswa tersebut.s

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
NOTA PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II: LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori.....	9
1. Intensitas Bermain Game	9
a. Pengertian intensitas bermain game	9
b. Indikator intensitas bermain game.....	10
2. Kedisiplinan Shalat.....	13
a. Pengertian kedisiplinan shalat lima waktu	13
b. Urgensi kedisiplinan.....	14
c. Indikator kedisiplinan shalat lima waktu.....	17
3. Hubungan intensitas bermain game dengan kedisiplinan shalat lima waktu	18
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	20
C. Kerangka Berfikir.....	21

D. Hipotesis	23
BAB III: METODOLOGI PENELITIAN	
A. Metode Penelitian.....	24
B. Tempat dan Waktu Penelitian	25
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling.....	26
D. Teknik Pengumpulan Data	28
E. Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV: HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	47
B. Analisis Unit.....	50
C. Uji Prasyarat.....	51
BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN – LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Waktu Penelitian	24
Tabel 3.2	Populasi Penelitian	25
Tabel 3.3	Teknik Sampling	27
Tabel 3.4	Kisi Kisi Instrumen Intensitas Bermain Game	29
Tabel 3.5	Aturan Skor Intensitas Bermain Game	30
Tabel 3.6	Ringkasan Hasil Uji Coba Validitas Intensitas Bermain Game	32
Tabel 3.7	Kisi Kisi Instrumen Kedisiplinan Shalat Lima Waktu	35
Tabel 3.8	Aturan Skor Kedisiplinan Shalat Lima Waktu	36
Tabel 3.9	Ringkasan Hasil Uji Coba Validitas Kedisiplinan Shalat Lima Waktu	38
Tabel 4.1	Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain Game	46
Tabel 4.2	Distribusi Frekuensi Kedisiplinan Shalat Lima Waktu	49
Tabel 4.3	Distribusi Analisis Unit Intensitas Bermain Game	49
Tabel 4.4	Distribusi Analisis Kedisiplinan Shalat Lima Waktu	50
Tabel 4.5	Hasil Normalitas Intensitas Bermain Game dengan Kedisiplinan Shalat Lima Waktu	51
Tabel 4.6	Hasil Linearitas Intensitas Bermain Game dengan Kedisiplinan Shalat Lima Waktu	52
Tabel 4.7	Hasil Analisis Keberartian Regresi	52
Tabel 4.8	Hasil Uji Hipotesis	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Diagram Intensitas Bermain Game	47
Gambar 4.2	Diagram Kedisiplinan Shalat Lima Waktu	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	1	Intensitas Bermain Game	63
Lampiran	1.1	Angket Intensitas Bermain Game Sebelum Uji Coba	65
Lampiran	1.2	Data Uji Coba Angket Intensitas Bermain Game.....	68
Lampiran	1.3	Uji Validitas Angket Intensitas Bermain Game	69
Lampiran	1.4	Uji Reliabilitas Angket Intensitas Bermain Game	71
Lampiran	1.5	Angket Intensitas Bermain Game Setelah Uji Coba	72
Lampiran	2	Kedisiplinan Shalat Lima Waktu.....	75
Lampiran	2.1	Angket Kedisiplinan Shalat Lima Waktu	76
Lampiran	2.2	Data Uji Coba Angket Kedisiplinan Shalat Lima Waktu.....	79
Lampiran	2.3	Uji Validitas Angket Kedisiplinan Shalat Lima Waktu.....	80
Lampiran	2.4	Uji Reliabilitas Angket Kedisiplinan Shalat Lima Waktu.....	82
Lampiran	2.5	Angket Kedisiplinan Shalat Lima Waktu Setelah Uji Coba	83
Lampiran	3	Data Penelitian	86
Lampiran	3.1	Data Intensitas Bermain Game	87
Lampiran	3.2	Data Kedisiplinan Shalat Lima Waktu	89
Lampiran	4	Statistik Deskriptif.....	91
Lampiran	4.1	Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain Game	92
Lampiran	4.2	Distribusi Frekuensi Kedisiplinan Shalat Lima Waktu.....	93
Lampiran	5	Pengujian Prasyarat	94
Lampiran	5.1	Uji Normalitas Data.....	95
Lampiran	5.2	Uji Linearitas dan Keberartian Regresi	98
Lampiran	6	Pengujian Hipotesis	99

Lampiran	6.1	Hubungan antara Intensitas Bermain Game dengan Kedisiplinan Shalat Lima Waktu	100
Lampiran	7	Ijin Penelitian.....	101
Lampiran	7.1	Surat Ijin Penelitian	102
Lampiran	7.2	Surat Telah Melakukan Penelitian.....	103
Lampiran	8	Biodata Penulis	104
Lampiran	8.1	Biodata Penulis	105

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Agama merupakan suatu kepercayaan/keyakinan setiap manusia di dunia yang dimana menjadi pedoman dalam hidup mereka. Agama di Indonesia sangatlah banyak dan beragam, yakni: Agama Islam, Kristen Protestan, Katolik, Hindu, Budha dan Kong Hu Chu. Masyarakat Indonesia mayoritas menganut agama Islam. Islam adalah agama yang tidak pernah mengajarkan adanya pekerjaan sia-sia, sehingga tidak ada satu pekerjaan pun yang boleh dilakukan setengah hati. Setiap pekerjaan harus diselesaikan secara serius dengan metodologi dan orientasi yang jelas. Dalam Islam, semua pekerjaan memiliki nilai dan dicatat sebagai ibadah dihadapan Allah (Noer, 2006:3).

Ibadah merupakah amalan utama dalam agama Islam. Salah satu ibadah yang wajib didirikan bagi umat Islam adalah shalat lima waktu. Shalat lima waktu sudah ditentukan waktunya dan harus dilaksanakan tepat waktu serta disiplin. Setiap muslim wajib menjalankan shalat lima waktu secara teratur dan tidak boleh melalaikan satu waktupun. Shalat lima waktu dapat melatih sikap disiplin pada setiap muslim jika dilakukan secara teratur dan tertib dalam menjalankannya. Rasulullah saw bersabda bahwa orang yang menyia-nyiakan shalatnya akan dibangkitkan bersama Qarun dan Haman,

sehingga menjadi hak Allah SWT untuk menempatkannya di dalam neraka bersama dengan orang-orang munafik (Kermali, 2006:43)

Banyak umat Islam yang belum disiplin dalam menjalankan shalat. Hal itu dapat dilihat dari survey oleh Muhammad Iqbal Nur Hakim dengan tema “Tata nilai, impian, dan cita-cita pemuda muslim di Asia Tenggara” yang diadakan di 33 provinsi di Indonesia dengan 1.496 responden yang berrusia 15-25 tahun. Responden berpendidikan SD hingga Perguruan tinggi. Survey dilakukan dengan wawancara langsung dari tanggal 18-26 November 2010. Survey menunjukkan kaum muda Islam selalu menunaikan shalat lima waktu (28.7%), yang sering shalat lima waktu (30.2%), yang kadang-kadang shalat (39.7%), yang tidak pernah shalat (1.2%). Kaum muslim yang selalu membaca Qur’an (10.8%), yang sering (27.5), yang kadang-kadang (61.1%) dan yang tidak pernah (0.7%). Untuk yang selalu shalat lima waktu dan membaca alquran ternyata cukup rendah. (Online), (<http://iqbalnurhakim.blogspot.co.id/2013/09/survey-shalat-dan-baca-quran-pemuda.html?m=1>, di akses 27 April 2017).

Fenomena demikian tidak jauh beda dengan remaja usia sekolah SMP sampai SMA yang kurang memperhatikan shalatnya. Kebanyakan dari mereka kecanduan bermain game. Game yang mereka mainkan yaitu game offline maupun *game online*. Mereka mainkan menggunakan alat PC/komputer maupun *smartphone* mereka. Keadaan tersebut didukung dengan adanya warnet-warnet yang telah menyediakan berbagai gama-game yang selalu *up to date* sesuai permintaan para *gamer*. Selain di warnet mereka juga

bermain *game online* dengan *handphone* mereka, karena mengingat sekarang anak-anak kebanyakan sudah memiliki *handphone* canggih atau *smartphone* yang dapat mereka gunakan untuk bermain *game* ketika tidak sedang di warnet. Waktu demi waktu mereka hanya gunakan untuk bermain saja seakan-akan lupa dengan shalatnya. Ketika mendengar adzan berkumandang mereka seolah tidak mendengar dan tetap melanjutkan aktivitas bermainnya. Bahkan sampai waktu shalat habis mereka tidak melaksanakan kewajiban shalatnya.

Umat Islam yang belum disiplin dalam menjalankan shalatnya juga terjadi di MTs Muhammadiyah Tawang Sari. Siswa MTs seharusnya memiliki tingkat kedisiplinan shalat yang baik, karena MTs merupakan lembaga pendidikan yang membekali siswa-siswinya ilmu keagamaan yang lebih untuk meningkatkan keimanan mereka. Namun di dalam MTs tersebut terdapat masalah kedisiplinan shalat lima waktu pada siswanya. Berdasarkan wawancara dengan salah satu siswa di MTs Muhammadiyah Tawang Sari (Randy Ilham Prasetya, siswa kelas 8B MTs pada Kamis, 27 April 2017), MTs tersebut kedisiplinan siswa-siswanya kurang, terlihat ketika waktu duha dan zuhur tidak banyak yang berjalan ke masjid untuk shalat, namun ketika guru berkeliling ke kelas masing-masing baru mereka bangkit untuk shalat berjama'ah ke masjid. Terlihat wajah terpaksa pada siswa-siswi tersebut. Ketika di rumah terlihat teman-temannya juga tidak disiplin dalam melaksanakan shalat dikarenakan sedang asyik bermain *game* di *handphone* mereka. *Game* yang mereka mainkan merupakan *game* yang lagi trend saat

ini yaitu *Class of Clans* dan *Clash Royale*. Kedua *game* tersebut merupakan kategori *game online* yang dimana membutuhkan internet untuk memainkannya.

Permasalahan kedisiplinan shalat pada siswa disebabkan oleh beberapa faktor. Di antaranya faktor-faktor tersebut adalah kesadaran akan pentingnya shalat pada siswa kurang, kurangnya perhatian orang tua, dan intensitas bermain game pada siswa tersebut. Ketiga faktor tersebut berpengaruh terhadap kedisiplinan shalat lima waktu.

Kesadaran terhadap pentingnya shalat berhubungan dengan kedisiplinan shalat lima waktu. Hal itu disebabkan karena, rendahnya pengetahuan siswa tentang kewajiban shalat. Siswa belum mengerti akan pentingnya shalat yang sesungguhnya bagi mereka yang sudah *baligh*. Pengetahuan tentang agama sangatlah penting, apalagi dalam hal shalat yang dimulai dari syarat sahnya, tata cara shalat, dan hukum melaksanakan shalat.

Perhatian orang tua berhubungan dengan kedisiplinan shalat lima waktu. Hal itu disebabkan karena, orang tua memiliki peran penting dalam pendidikan anaknya. Pendidikan untuk disiplin dalam melakukan suatu apapun terutama dalam hal shalat lima waktu. Orang tua dituntut untuk selalu disiplin dalam melakukan apapun karena seorang anak akan selalu mengamati dan meniru apa yang dilakukan oleh orang tuanya. Perilaku anak baik maupun buruk tergantung dari bagaimana cara orang tua dalam mendidik dan memperhatikan anaknya.

Kedisiplinan shalat yang masih rendah dan bahkan kurang pada remaja dapat disebabkan karena terlalu sering bermain game dikarenakan game memiliki dampak-dampak negatif terhadap pemainnya seperti ketika terlalu sering bermain game maka terjadi penurunan aktivitas gelombang otak yakni seseorang akan cepat mengalami penurunan mood, seperti mudah marah dan capek. Hal tersebut tentu dapat mengurangi keinginan diri untuk bergerak beraktivitas lain bahkan terasa berat dalam menjalankan shalat karena sudah terlanjur lelah dan malas. Kemudian dampak kedua yaitu penurunan aktivitas membangun diri yakni seseorang akan malas untuk membangun maupun memperbaiki dirinya (https://niatnews.wordpress.com/2013/03/30/apa-dampak-game-online-bagi-anak-anak/di_akses_6_Agustus_2017:19:20). Dari penjelasan tersebut bahwa intensitas bermain game berpengaruh negatif terhadap kedisiplinan shalat lima waktu.

Berdasarkan skripsi dari Eni Setyawati (Skripsi IAIN Surakarta, 2015) menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif antara hubungan intensitas bermain game dengan kedisiplinan shalat lima waktu di MTs N Tinawas Nogosari, Boyolali dibuktikan dengan hasil nilai r hitung 0.220 yakni bernilai positif dengan demikian kesimpulannya adalah semakin tinggi intensitas bermain game maka semakin baik kedisiplinan shalat lima waktu. Penelitian tersebut bertolak belakang dengan teori maka saya tertarik untuk mencoba meneliti kembali tentang “Hubungan antara Intensitas Bermain Game dengan Kedisiplinan Shalat Lima Waktu Siswa di MTs Muhammadiyah Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2017.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah yang berhubungan dengan kedisiplinan shalat lima waktu yaitu:

1. Kesadaran terhadap pentingnya shalat pada siswa kurang.
2. Kurangnya perhatian orang tua terhadap anaknya.
3. Intensitas bermain game pada siswa.

C. Pembatasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada hubungan antara intensitas bermain game dengan kedisiplinan shalat lima waktu siswa kelas VIII di MTs Muhammadiyah Tawang Sari, Kabupaten Sukoharjo.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan pembatasan masalah maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana intensitas bermain game siswa kelas VIII di MTs Muhammadiyah Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo?
2. Bagaimana kedisiplinan shalat siswa kelas VIII di MTs Muhammadiyah Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo?
3. Apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain game dengan kedisiplinan shalat siswa kelas VIII di MTs Muhammadiyah Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Intensitas bermain game siswa kelas VIII di MTs Muhammadiyah Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo.
2. Kedisiplinan shalat lima waktu siswa kelas VIII di MTs Muhammadiyah Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo.
3. Hubungan antara intensitas bermain game dengan kedisiplinan shalat lima waktu siswa kelas VIII di MTs Muhammadiyah Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan-masukan bagi pengembangan penelitian serupa dan dapat menjadi bahan acuan untuk meneliti tentang permasalahan sosial khususnya pada penelitian mengenai hubungan bermain game dengan kedisiplinan shalat.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan-masukan bagi:

a. Orang tua

Orang tua memperoleh manfaat dari penelitian ini yaitu agar lebih memperhatikan aktivitas anaknya terutama dalam pemanfaatan *handphone* dan komputer. Serta selalu mengingatkan waktu shalat.

b. Siswa

Siswa memperoleh manfaat dari penelitian ini yaitu agar lebih bijaksana lagi dalam memanfaatkan waktunya sebaik mungkin dan menegakkan kewajibannya sebagai siswa muslim yaitu belajar giat dan disiplin shalat lima waktu.

c. Tokoh Masyarakat

Tokoh masyarakat memperoleh manfaat dari penelitian ini yaitu agar tidak bosan dalam memberikan nasihat serta memperhatikan dampak negatif *game* terhadap perilaku anak salah satunya yaitu terbenkainya kedisiplinan shalat lima waktu mereka.

BAB II

LANDASAN TEORI

G. Kajian Teori

1. Intensitas Bermain *Game*

a. Pengertian Intensitas Bermain *Game*

Intensitas bermain merupakan gabungan dari tiga kata yaitu: intensitas, bermain dan game. Intensitas menurut Kamus Bahasa Indonesia adalah keadaan tingkatan atau ukuran intensitasnya. Kata intensitas juga berasal dari kata “intens” yang berarti hebat, sangat kuat, tinggi bergelora, penuh semangat, berapi-api, berkobar-kobar (perasaan), sangat emosional. Jadi intensitas merupakan tingkat intens atau rutinitas yang dilakukan oleh seseorang untuk melakukan kegiatan yang sama secara terus menerus dan tetap.

Bermain merupakan suatu hal yang menyenangkan bagi semua kalangan. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang demi kesenangan tanpa adanya tujuan dan sasaran yang hendak dicapai (Hariwijaya, 2009: 103). Sedangkan menurut (Hurlock, 1978:320) bermain merupakan setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir yang dilakukan dengan sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Jadi bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan sukarela dan tidak ada paksaan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan

aturan-aturan yang mengikat yang memiliki tujuan untuk menyenangkan diri.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa intensitas bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan sukarela dan tidak ada paksaan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan-aturan yang mengikat yang memiliki tujuan untuk menyenangkan diri secara terus-menerus dan tetap. Sedangkan pengertian game menurut Lutfie (2013:1) *game* berasal dari bahasa Inggris pertengahan *gamesone* yang memiliki makna menyenangkan, menghibur dan sportif. Menurut Ivan C.Sibero, *game* merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan dan dinikmati para pengguna media elektronik saat ini. Sedangkan menurut Fauzia *game* suatu bentuk hiburan yang sering kali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas (Harsono, 2014:3). Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka intensitas bermain *game* dapat diartikan rutinitas kegiatan yang dilakukan oleh seseorang secara tetap dengan tujuan menyenangkan diri dengan memanfaatkan aplikasi media elektronik.

b. Indikator Intensitas Bermain Game

Indikator intensitas bermain game merupakan salah satu aspek-aspek bermain *game*. Game sekarang ini sudah sangat banyak memiliki penggemar dari kalangan pelajar remaja, maupun orang tua. Namun di kalangan remaja yang lebih besar kemungkinan

kecanduan *game*. Karena di masa remaja inilah mereka mulai mengekspresikan diri mereka seperti dengan bermain *game*, ketika penat di sekolah mereka bahkan tidak langsung pulang melainkan memilih untuk bermain *game* di warnet. Selain itu ada juga yang langsung pulang ke rumah lalu bermain *game* dengan *handphone* atau komputernya. Dalam bermain *game* menurut (Angela, 2013:538) ada 2 aspek yaitu frekuensi bermain *game* dan waktu bermain *game*. Frekuensi bermain *game* diartikan sebagai lamanya bermain dalam setiap harinya. Pemain *game* tidak akan cukup menggunakan waktu satu atau dua jam saja, namun dapat berjam-jam untuk dapat menyelesaikan permainan tersebut. Dalam sebuah *game* terdapat hal-hal baru yang membuat pemain penasaran dan kecanduan. Sehingga *game* tersebut membutuhkan perhatian dan waktu yang tidak sedikit.

Aspek yang menyebabkan kecanduan bermain *game*. Aspek-aspek tersebut yaitu frekuensi bermain, jenis permainan *game*, kecanduan bermain, dan tujuan bermain *game* (Theresia, 2012:11). Fitur dalam *game* yang sangat menarik serta *reward* yang di dapatkan dalam *game* tersebut, menjadi menarik untuk dimainkan secara terus menerus. Hal demikian dapat menguras waktu efektif mereka yang seharusnya mereka gunakan untuk hal-hal yang positif serta melaksanakan kewajiban-kewajibannya. Kondisi seperti ini dapat membuat pemain kecanduan pada *game* tersebut.

Jenis permainan *game* dari masa ke masa selalu berkembang dan dibuat semenarik mungkin agar pemain bisa menikmati permainannya. *Game* tersebut juga dibuat berlevel-level agar bisa membuat pemainnya penasaran untuk bisa mencapai level selanjutnya. Dari faktor inilah pemain *game* akan selalu tertarik dengan munculnya *game-game* terbaru di setiap tahunnya dan ingin segera memainkannya. Kecanduan bermain *game* mengakibatkan pemain *game* rela melakukan apa saja demi memuaskan hasrat bermain tersebut, yaitu dengan menghabiskan waktunya untuk bermain *game*.

Pemain *game* bermain tidaklah tanpa tujuan. Mereka memiliki banyak tujuan dalam bermain *game*. Beberapa pemain mengatakan bahwa yang mereka rasakan antara lain yaitu sepi karena tidak ada hiburan. Selain itu mereka bermain *game* dengan tujuan karena lari dari masalah, perasaan bersalah, tidak berdaya, cemas atau depresi, dan butuh hiburan yang lebih. Mereka bahkan sembunyi ketika bermain *game* dari keluarga maupun temanya. Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa indikator-indikator intensitas bermain *game* adalah frekuensi bermain *game*, waktu bermain *game*, jenis permainan *game*, kecanduan bermain *game*, dan tujuan bermain *game*.

2. Kedisiplinan Shalat Lima Waktu

a. Pengertian Kedisiplinan Shalat Lima Waktu

Disiplin dapat diartikan sebagai ketertiban dalam melaksanakan sesuatu. Menurut Gie (1972:172) disiplin merupakan suatu keadaan tertib dimana orang-orang yang tergabung dalam suatu organisasi tunduk pada peraturan-peraturan yang telah ada dengan rasa senang hati. Kedisiplinan pada hakikatnya adalah suatu ketaatan yang sungguh-sungguh yang didukung oleh kesadaran untuk menunaikan tugas serta berperilaku sebagaimana mestinya menurut aturan-aturan atau tata kelakuan yang seharusnya berlaku di dalam lingkungan tertentu. Tata kelakuan mencerminkan sifat-sifat yang berada dalam sekelompok manusia dan dilaksanakan sebagai alat pengawas terhadap anggota-anggotanya (Hidayatullah, 2010:45).

Kamus Umum Bahasa Indonesia mengartikan kata disiplin sebagai latihan batin dan watak dengan maksud supaya segala hal perbuatan selalu menaati tata tertib ketaatan pada aturan dan tata tertib. Menurut Semiawan (2009:92), disiplin adalah sebagai kepatuhan terhadap peraturan atau tunduk pada pengawasan, dan pengendalian. Sedangkan menurut Munandar (2001:109), disiplin diartikan sebagai pengendalian diri sehubungan dengan proses penyesuaian diri dan sosialisasi.

b. Urgensi Kedisiplinan

Disiplin sangatlah penting artinya bagi remaja. Pentingnya disiplin tersebut maka harus ditanamkan secara terus menerus kepada remaja tersebut. Disiplin ketika ditanamkan secara terus menerus maka disiplin tersebut akan menjadi kebiasaan bagi remaja tersebut. Orang-orang yang berhasil dalam bidangnya masing-masing umumnya mempunyai kedisiplinan yang tinggi. Sebaliknya orang yang gagal, umumnya mereka tidak disiplin (Imron, 2011:172).

Disiplin ketangguhan dan istiqamah adalah identitas dan harga diri setiap pribadi muslim. Maka sejak dini makna dari disiplin harus ditanamkan kepada setiap anak. Mulai dari memberi contoh shalat secara kontinu, cara merapikan tempat tidur, merapikan peralatan sekolah, sampai menetapi jadwal bermain dan belajar secara istiqamah.

Rendahnya disiplin bisa berarti rendahnya kesadaran moral, hukum, akuntabilitas, kompetensi, kapabilitas, dan kreativitas seseorang. Kedisiplinan yang rendah akan mematikan data inovasi, sebagai sumber daya yang selama ini tenggelam pada bangsa ini. Begitu pula sebaliknya tingginya disiplin mencerminkan motivasi psikologi serta kuatnya inisiatif yang bisa mendorong lahirnya kreativitas pribadi namun berlandaskan moral, hukum, transparansi, dan akuntabilitas (Tamin, 2004:126). Berdasarkan pendapat-

pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kedisiplinan merupakan kesadaran untuk menunaikan tugas serta berperilaku sebagaimana mestinya menurut aturan-aturan, tata kelakuan maupun tata tertib yang seharusnya, serta pengawasan dan pengendalian diri untuk bertanggung jawab dalam melaksanakan hal-hal yang terpuji dan tidak melanggar larangan Allah SWT.

Shalat secara etimologi (bahasa) berarti “doa”. Sedangkan secara terminologi (istilah) shalat adalah amaliah ibadah kepada Allah yang terdiri atas perbuatan dan bacaan tertentu yang diawali dengan takbiratul ihram dan diakhiri dengan salam yang disebut dengan bacaan tertentu adalah takbir, ayat-ayat Al-Quran, tasbih, doa, dan sebagainya (Basri, 2008:13-14). Sedangkan perbuatan terdiri dari berdiri tegak, rukuk, i'tidal, sujud, duduk, dan sebagainya. Shalat merupakan salah satu bentuk ibadah Islam secara simbolis untuk menyadarkan manusia akan kehadiran Tuhan dalam hidup manusia. Ibadah paling pokok yang merupakan simbol keagamaan yang utama adalah shalat. Dalam alquran dijelaskan dalam QS. Az-Zariyat ayat 56 yang berisi tujuan Allah SWT menciptakan jin dan manusia yang berbunyi:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ ٥٦

Artinya: “Tidaklah aku menciptakan Jin dan Manusia itu melainkan agar mereka(mengabdikan) beribadah kepada-Ku”

Menurut ulama tasawuf, shalat adalah menghadap kalbu kepada Allah SWT, hingga membangkitkan rasa takut kepada-Nya, serta

menumbuhkan di dalam hati rasa keagungan dan kebesaran-Nya serta kesempurnaan kekuasaan-Nya atau menghadap Allah dengan kalbu, bersikap khusyu” (Konsentrasi penuh) dihadapan-Nya, disertai dengan penghayatan penuh tatkala berdzikir, berdoa dan memuji-Nya.

Pengertian shalat lima waktu di atas maka dapat dipahami bahwa shalat lima waktu yaitu shalat yang terdiri dari lima waktu (Isya’, Subuh, Dzuhur, Ashar, dan Maghrib), merupakan ibadah yang diwajibkan bagi seluruh umat Islam dan sarana yang paling efektif untuk mendekatkan diri serta meminta pertolongan kepada Allah SWT. Shalat menjadi yang pertama wajib dipahami dengan utuh dan benar, karena jika shalatnya benar akan membawa dampak keshahihan yang lainnya, dan sebaliknya jika shalatnya tidak benar maka juga berpengaruh terhadap rusaknya ibadah lainnya.

Shalat merupakan ibadah yang pertama kali dihisab pada hari kiamat, maka shalat merupakan hak yang harus diperbaiki dalam kehidupan setiap muslim. Berdasarkan pengertian di atas maka kedisiplinan shalat lima waktu adalah kepatuhan terhadap segala ketentuan peraturan dan norma yang berlaku dalam menunaikan tugas dan tanggung jawab agama yaitu merupakan ibadah yang tersusun dari beberapa perkataan dan perbuatan yang dimulai dengan takbir, disudahi dengan salam, serta dilakukan

dengan khusyuk dan memenuhi beberapa syarat yang ditentukan dan dilakukan dengan tata tertib sesuai dengan peraturan dan ketentuan.

c. Indikator Kedisiplinan Shalat Lima Waktu

Indikator kedisiplinan shalat lima waktu merupakan beberapa aspek kedisiplinan dalam menjalankan shalat. Disiplin merupakan salah satu syarat terbentuknya kepribadian seseorang menjadi sukses, sikap terbiasa teratur dalam beraktivitas merupakan cermin kedisiplinan. Menurut Fevi (2010:7) ada tiga aspek kedisiplinan dalam mengerjakan shalat, yaitu ketepatan waktu, kemauan, atau kehendak dan tanggung jawab.

Disiplin tepat waktu dalam melaksanakan shalat seolah-olah menjadi sebuah tantangan besar bagi semua orang. Banyak yang memilih untuk menunda waktu shalat di karenakan suatu alasan-alasan yang membuat shalatnya tertunda. Selain itu kemauan dalam diri seseorang untuk disiplin tepat waktu dalam melaksanakan shalatpun juga berkurang. Hal demikian tentu menjadi kebiasaan mereka untuk menunda melaksanakan shalat dan akhirnya akan timbul sikap malas dalam dirinya. Tanpa adanya kehendak dan dorongan internal yang kuat dari dirinya sendiri maka tidak ada motivasi untuk melakukan sesuatu dan mudah terpengaruh oleh faktor eksternal.

Tanggung jawab dalam melaksanakan shalat akan timbul niat yang kuat dan ikhlas maka ketika hal demikian diterapkan,

melaksanakan shalat akan terasa ringan dan bahkan menjadi menyenangkan. Sebaliknya akan terasa sangat berat jika dilakukan dengan tidak ikhlas dan terpaksa. Menurut Tasmara (1999:50) aspek kedisiplinan shalat yakni ketepatan waktu, tanggung jawab, kemauan, dan konsistensi dalam melaksanakan shalat. Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa indikator-indikator kedisiplinan shalat lima waktu adalah ketepatan waktu mengerjakan shalat, kemauan atau kehendak, tanggung jawab, serta konsistensi dalam melaksanakan shalat.

3. Hubungan antara Intensitas Bermain Game dengan Kedisiplinan Shalat Lima Waktu

Salah satu faktor yang mempengaruhi kedisiplinan shalat lima waktu siswa adalah intensitas bermain game yang cukup tinggi. Intensitas bermain game yang cukup tinggi, tentu menyebabkan kecanduan yang dapat mengganggu aktifitas maupun kewajiban lain yang lebih penting untuk dilaksanakan yakni melaksanakan shalat lima waktu. Siswa memiliki kewajiban untuk menjalankan shalat lima waktu secara disiplin serta memelihara shalatnya agar tidak ada satu waktupun yang terlewatkan.

Sedangkan hubungan intensitas bermain game dengan kedisiplinan shalat lima waktu siswa ini adalah semakin tinggi intensitas bermain game maka akan semakin rendah kedisiplinan shalatnya. Menurut Apriyandis (2002:50) seorang professor dari Tokyo Nihon University,

Akio Mori memaparkan bahwa ada dua point penting yang disebabkan karena terlalu sering bermain game. Diantaranya yaitu penurunan aktivitas gelombang otak yakni seseorang akan cepat mengalami penurunan mood, seperti mudah marah dan capek. Hal tersebut tentu dapat mengurangi keinginan diri untuk melaksanakan shalatnya karena sudah terlanjur lelah dan malas. Kedua yaitu penurunan aktivitas membangun diri yakni seseorang akan malas untuk membangun maupun memperbaiki dirinya. WHO (World Health Organization) juga menyatakan bahwa terdapat beberapa dampak khusus dari game online yaitu menarik diri dari lingkungan, mudah kehilangan kendali, dan tidak peduli dengan kegiatan lain disekitarnya. Hal ini dapat mengurangi tanggung jawab seseorang untuk membangun dan memperbaiki disiplin shalatnya (Online, <https://niatnews.wordpress.com/2013/03/30/apa-dampak-game-online-bagi-anak-anak/di akses 6 Agustus 2017:19:20>)).

Dari beberapa penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa terdapat hubungan antara intensitas bermain game dengan kedisiplinan shalat. Hubungan antar intensitas bermain game dan kedisiplinan tersebut dapat dinyatakan adanya hubungan negatif. Dengan kata lain semakin sering bermain game dapat menyebabkan rendahnya kedisiplinan shalat seseorang.

H. Kajian Hasil Penelitian yang relevan

Dalam sebuah penelitian dibutuhkan referensi dari penelitian sebelumnya yang relevan sebagai landasan berpikir agar peneliti memiliki

arah yang jelas dalam penelitiannya. Ada beberapa penelitian yang mengkaji tentang Intensitas bermain game dan kedisiplinan shalat lima waktu, diantaranya:

Sri Rejeki (Skripsi IAIN Surakarta, 2016) dalam penelitiannya yang berjudul "*Hubungan antara intensitas bermain game dengan kedisiplinan shalat fardhu remaja di kelurahan Nepen, Kecamatan Teras, Kabupaten Boyolali 2016*". Dalam penelitiannya menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional dengan metode analisis data product moment. Dari hasil penelitiannya menunjukkan adanya hubungan intensitas bermain game dengan kedisiplinan shalat memiliki hubungan negatif dengan $r_{hitung} = - 0.976$ dengan $p = 0.004$, oleh karena hasil perhitungan menunjukkan nilai $p < 0.05$ maka H_0 di tolak. Artinya, intensitas bermain game memiliki hubungan yang signifikan dengan kedisiplinan shalat pada remaja.

Fajar Ati Wibowo (2013) dengan judul Pengaruh Keteladanan Beribadah orang Tua terhadap Kedisiplinan Shalat Remaja di Desa Sambeng, Kelurahan Mangkubumen Surakarta Tahun 2013. Teknik analisis menggunakan teknik analisis statis deskriptif dan Pengujian hipotesis penelitian menggunakan analisis korelasi. Hasil penelitian yaitu: (1) keteladanan beribadah orang tua di Desa Sambeng Kel. Mangkubumen Surakarta Tahun 2013 diketahui bahwa 60% termasuk kategori baik; 20% termasuk kategori cukup; 13.3% termasuk dalam kategori sedang; dan 6.7% termasuk dalam kategori kurang, (2) Kedisiplinan shalat remaja di Desa Sambeng Kel. Mangkubumen Surakarta Tahun 2013 diketahui bahwa 63%

termasuk dalam kategori baik; 23.3% termasuk dalam kategori cukup; 10% termasuk dalam kategori kurang.(3) Ada pengaruh baik antara keteladanan beribadah orang tua terhadap kedisiplinan shalat remaja di Desa Sambeng Kel. Mangkubumen Surakarta diketahui dari koefisien korelasi antara keteladanan orang tua dengan kedisiplinan shalat remaja yaitu sebesar 0.718. nilai r_{hitung} : dikonsultasikan dengan nilai r_{tabel} : *product moment* dengan $N = 30$ dan taraf signifikansi kepercayaan 5% yaitu 0.361; ssehingga terbukti $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga hipotesis yang diajukan diterima Posisi penelitian pada penelitian ini adalah mengembangkan penelitian terdahulu, karena hasil penelitian terdahulu bertolak belakang terhadap teori makas saya mencoba untuk melakukan penelitian kembali tentang Hubungan Intensitas Bermain Game dengan Kedisiplinan Shalat Lima Waktu Siswa di MTs Muhammadiyah Tawang Sari tahun pelajaran 2017.

I. Kerangka Berfikir

Intensitas bermain *game* merupakan kegiatan menyenangkan diri sendiri dengan bantuan sebuah alat yang dipakai untuk bermain *game* seperti *handphone* dan komputer serta menggunakan waktu secara terus menerus. Dari penjelasan tersebut maka yang akan dijadikan tolak ukur kedisiplinan shalat lima waktu siswa yaitu intensitas bermain game, waktu bermain game, jenis permainan game, dan tujuan bermain game. Intensitas bermain game berkaitan dengan kedisiplinan shalat lima waktu siswa. Tingginya intensitas bermain *game* pada siswa akan membuat lupa kewajiban shalatnya sehingga

jika terlalu sering meninggalkan kewajibannya, siswa tersebut akan kehilangan sikap kedisiplinan dalam dirinya.

Kedisiplinan merupakan sikap yang harus di terapkan dalam menjalankan segala aktivitas. Adapun cara untuk meningkatkan kualitas kedisiplinan yaitu dengan kegiatan pelatihan kedisiplinan, selalu taat peraturan, mengurangi rasa malas, tepat waktu dalam mengerjakan sesuatu, dll. Kegiatan tersebut mampu untuk meningkatkan kualitas kedisiplinan pada siswa yakni kedisiplinan untuk menjalankan shalat lima waktu. Dengan penjelasan hal-hal di atas maka intensitas bermain game memiliki pengaruh terhadap kedisiplinan shalat karena semakin sering bermain *game* akan sering juga menunda-nunda untuk mengerjakan shalat bahkan lupa mengerjakan shalat. Hal itu dapat menyebabkan kecanduan berlebih terhadap *game* dan juga berpengaruh terhadap sikap kurang disiplin dalam mengerjakan suatu apapun bukan hanya shalat saja.

Penjelasan di atas menjelaskan ada hubungan antara intensitas bermain *game* dengan kedisiplinan shalat lima waktu. Hal itu disebabkan karena terlalu lama bermain game membuat seseorang kelelahan. Kelelahan itu menyebabkan minatnya untuk melakukan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari menjadi menurun. Hal yang sama terjadi pada aktivitas sholat lima waktu. Bermain game dalam waktu yang lama dapat menyebabkan seseorang kehilangan semangatnya untuk melakukan shalat lima waktu secara disiplin. Oleh karena itu, diduga ada hubungan antara intensitas bermain game dengan kedisiplinan sholat lima waktu.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

Gambar 1.1 kerangka berfikir di atas menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara intensitas bermain *game* dengan kedisiplinan shalat lima waktu. Intensitas bermain *game* dapat menjadi tolak ukur dari kedisiplinan shalat lima waktu pada siswa. Karena semakin tinggi intensitas bermain *game* pada siswa dapat menyebabkan kurangnya kedisiplinan shalat lima waktu.

J. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berfikir dapat diajukan hipotesis: “terhadap hubungan antara intensitas bermain *game* dengan kedisiplinan sholat lima waktu”. Hipotesis merupakan dugaan sementara peneliti dalam penelitian yang dilakukan sampai dapat dibuktikan. Hipotesis terbentuk dari dua kata yaitu *hypo* yang berarti kurang, dan *thesis* adalah pendapat, jadi hipotesis adalah kesimpulan penelitian yang belum sempurna sehingga perlu disempurnakan dengan membuktikan kebenaran hipotesis itu melalui penelitian (Bungin, 2009:75). Dari kerangka berfikir yang telah dipaparkan di atas, maka hipotesis yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu: “Terdapat hubungan negatif antara intensitas bermain *game* dan Kedisiplinan shalat lima waktu siswa di MTs Muhammadiyah Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2017”

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

K. Metode Penelitian

Metode Penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya (Arikunto, 2002:136). Metode penelitian merupakan alat ukur, prosedur dan teknik yang dipilih dalam pengumpulan data. Sedangkan penelitian merupakan upaya untuk merumuskan permasalahan, mengajukan pertanyaan, dan mencoba menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan jelas menemukan fakta-fakta dan memberikan penafsiran secara benar. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode korelasional. Penelitian korelasi bertujuan untuk menemukan ada tidaknya hubungan dan apabila ada, berapa eratanya hubungan serta berarti atau tidak hubungan itu (Arikunto, 2002: 239).

Penelitian ini berupaya untuk mengemukakan korelasi antara dua variable. Variabel tersebut yaitu independen yaitu intensitas bermain game dan variabel dependen yaitu kedisiplinan shalat. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasional yang bertujuan mendeteksi sejauh mana korelasi antara intensitas bermain game terhadap kedisiplinan shalat pada siswa di MTs Muhammadiyah 1 Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2017.

L. Tempat dan Waktu Penelitian

Gambaran yang jelas dari penelitian ini dapat diperoleh dengan dikemukakan lebih dahulu tentang tempat dan waktu penelitian sebagai berikut:

a. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Muhammadiyah Tawang Sari
Pada tahun Pelajaran 2017.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan mulai bulan Januari-September 2017,
dengan tahapan seperti tabel berikut:

Tabel 3.1
Waktu Penelitian

Waktu	Keterangan
Januari 2017	Pengajuan Judul Penelitian
Februari sampai Mei 2017	Pembuatan dan Bimbingan Proposal Skripsi
Juni 2017	Seminar Proposal Skripsi
Agustus 2017	Pemberian Angket dan Uji Coba
September 2017	Penelitian dan Analisis Data
Oktober 2017	Penyusunan Bab IV-V
November 2017	Munaqosyah

M. Populasi dan Sampel

Gambaran yang jelas dari penelitian ini dapat diperoleh dengan dikemukakan lebih dahulu tentang subjek penelitian, yang menyangkut sebagai berikut:

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014: 148). Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VIII di MTs Muhammadiyah Tawang Sari yaitu 4 kelas VIII A-D dengan jumlah siswa 100 siswa.

Tabel 3.2

Populasi

No.	Kelas	Populasi
1	VIII A	25
2	VIII B	25
3	VIII C	25
4	VIII D	25
Jumlah		100

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2014: 81). Menurut Setyosari (2013: 196), sampel adalah sekelompok objek, orang, peristiwa, dan sebagian yang merupakan representasi dari keseluruhan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, sampel adalah sebagian kelompok kecil dari populasi yang dipilih untuk mewakili populasi. Dengan menggunakan tabel krejcie dengan taraf kesalahan 5%, dari populasi sebanyak 100 siswa jadi sampel yang di gunakan sebanyak 80 siswa.

c. Teknik Sampling

Sampel dipilih dengan menggunakan teknik. Teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel dalam penelitian (Sugiyono, 2010: 62). Menurut Purwanto (2008: 243), Teknik sampling adalah salah satu bagian dari proses penelitian yang mengumpulkan data dari target penelitian yang terbatas.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cluster sampling*. Teknik penarikan sampel dengan menggunakan metode ini adalah populasi dibagi dulu atas kelompok berdasarkan area atau *cluster*, lalu kemudian beberapa *cluster* dipilih sebagai sampel, dari *cluster* tersebut bisa diambil seluruhnya atau sebagian aja untuk dijadikan sampel, anggota populasi di setiap *cluster* tidak perlu homogen (Siregar, 2013: 32).

Tabel 3.3
Teknik Sampling

No.	Kelas	Populasi	Sampel
1	VIII A	25	20
2	VIII B	25	20
3	VIII C	25	20
4	VIII D	25	20
Jumlah		100	80

N. Teknik Pengumpulan Data

Informasi yang berkaitan dengan penelitian dibutuhkan data yang relevan, agar mendapatkan data yang relevan bagi penelitian maka dibutuhkan beberapa teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian. Data-data tersebut merupakan sumber informasi sebagai bahan utama yang relevan dan objektif.

1. Intensitas bermain game

Subs ini akan membahas alat ukur, definisi konseptual, definisi operasional, kisi-kisi, penulisan butir dan uji coba pada variabel intensitas bermain game.

a. Alat Ukur

Intensitas bermain game, dapat diketahui menggunakan kuesioner (angket) kepada siswa yang menjadi sampel penelitian.

Metode angket (kuesioner) adalah merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2014:142).

b. Definisi Konseptual Variabel

Intensitas bermain *game* adalah rutinitas kegiatan yang dilakukan oleh seseorang secara berkala dengan tujuan menyenangkan diri dengan memanfaatkan aplikasi media elektronik.

c. Definisi Operasional Variabel

Intensitas bermain *game* adalah rutinitas kegiatan yang dilakukan oleh seseorang secara berkala dengan tujuan menyenangkan diri dengan memanfaatkan aplikasi media elektronik. Adapun indikator intensitas bermain game dalam penelitian ini adalah frekuensi bermain game, waktu bermain game, jenis permainan game, kecanduan bermain game, dan tujuan bermain game.

d. Kisi-kisi Instrumen

Indikator di atas, dapat diajukan tabel kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen Intensitas Bermain *Game*

No.	Indikator	Jumlah	Item
1.	Frekuensi bermain <i>game</i>	4	1 2 3 4
2.	Waktu bermain <i>game</i>	5	5 6 7 8 9
3.	Jenis permainan <i>game</i>	5	10 11 12 13 14 15
4.	Kecanduan bermain <i>game</i>	2	16 17
5.	Tujuan bermain <i>game</i>	3	18 19 20
	Jumlah	20	

e. Penulisan Butir

Variabel ini digunakan dengan menggunakan skala *likert* dengan alternatif jawaban pada setiap item dengan rentang skor 1-5. Skor setiap alternative jawaban pada pernyataan positif dan negatif adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5
Aturan Skor untuk angket Intensitas Bermain *Game*

Pernyataan	Jawaban				
	Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Jarang	Tidak Pernah

Positif	5	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4	5

f. Uji Coba Instrumen

Uji validitas dan reliabilitas digunakan untuk menguji data yang menggunakan daftar pertanyaan atau kuisisioner untuk melihat pertanyaan dalam kuisisioner yang diisi oleh responden tersebut layak atau belum pertanyaan-pertanyaan yang digunakan untuk mengambil data.

1) Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah tes dinyatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur (Arikunto, 2002: 144). Uji validitas tiap butir menggunakan analisis item, yaitu dengan mengkorelasikan skor tiap butir dengan skor total yang merupakan jumlah tiap skor butir. Rumus untuk uji validitas menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{XY} : Angka indeks korelasi “r” product moment

N : Jumlah Subjek/Responden

XY : Jumlah hasil perkalian antara nilai x dan y

X : Skor item nomor tertentu

Y : Skor total

Kriteria uji validitas:

Jika $r_{XY} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% maka instrumen valid, sebaliknya jika $r_{XY} < r_{tabel}$ taraf signifikansi 5% maka instrumen tidak valid (Arikunto, 200:140). Setelah dilakukan uji coba instrumen penelitian yang berupa angket intensitas bermain game dengan bantuan SPSS 20 *for windows*, diperoleh nilai r hitung untuk masing-masing item instrumen sebagai berikut.

Tabel 3.6

Ringkasan Hasil Uji Validitas Instrumen Intensitas Bermain Game pada Siswa Mts Muhammadiyah Tawang Sari

No. Item	r hitung	r tabel	(p) ro	Status
1	0.585	0.312	0.00	Valid
2	0.487	0.312	0.00	Valid
3	0.760	0.312	0.00	Valid
4	0.532	0.312	0.00	Valid
5	0.423	0.312	0.00	Valid
6	0.564	0.312	0.00	Valid
7	0.642	0.312	0.00	Valid
8	0.422	0.312	0.00	Valid
9	0.631	0.312	0.00	Valid
10	0.491	0.312	0.00	Valid
11	0.593	0.312	0.00	Valid
12	0.550	0.312	0.00	Valid
13	0.608	0.312	0.00	Valid
14	0.498	0.312	0.00	Valid
15	0.767	0.312	0.00	Valid

16	0.583	0.312	0.00	Valid
17	0.554	0.312	0.00	Valid
18 ^H	0.588	0.312	0.00	Valid
19	0.649	0.312	0.00	Valid
20 ^a	0.304	0.312	0.00	Tidak Valid

sil uji validitas untuk variabel intensitas bermain game diperoleh bahwa dari 20 butir item terdapat 1 item dinyatakan tidak valid yaitu item nomor 20, karena nilai r hitung < dari r tabel. Dengan demikian 19 item pertanyaan tentang intensitas bermain game layak dipergunakan sebagai instrumen penelitian. (Perhitungan lengkap terdapat di lampiran 1.3)

2) Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan ukuran suatu kesetabilan dan konsistensi responden dalam menjawab hal yang berkaitan dengan konstruk-konstruk pertanyaan yang merupakan dimensi suatu variabel yang disusun dalam bentuk kuisioner. Uji reliabilitas dapat dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh butir pertanyaan. Jika nilai $\alpha > 0.60$ maka reliabel (Sujarweni, dkk 2012: 186). Untuk menguji reliabilitas angket dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

k = Banyaknya butir pertanyaan atau soal

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

$\sum \alpha_t^2$ = Varians total

r_{11} = Reliabilitas Instrumen

Koefisien reliabilitas itu mempunyai korelasi tinggi atau rendah, maka nilai r tiap variabel di konsultasikan dengan menggunakan interpretasi.

Hasil pengujian reliabilitas pada variabel intensitas bermain game dengan bantuan SPSS 20 for windows diperoleh nilai *Alpha Cronbach* sebesar 0.854 lebih besar dari kriteria yang ditentukan yakni 0.6, menyatakan bahwa semua variabel menunjukkan kuatnya reliabilitas (Sujarweni, dkk 2012: 186). Dengan demikian hasil uji reliabilitas dengan menunjukkan bahwa hasil perhitungan r hitung ≥ 0.6 yang berarti angket dalam penelitian ini reliabel. Maka seluruh uji coba instrumen yang terdiri dari validitas dan reliabilitas memenuhi persyaratan untuk dipakai dalam pengambilan keputusan penelitian. (Perhitungan lengkap terdapat di lampiran 1.4)

2. Kedisiplinan Shalat Lima Waktu

Subs ini akan membahas alat ukur, definisi konseptual, definisi operasional, kisi-kisi, penulisan butir dan uji coba pada variabel intensitas bermain game.

a. Alat Ukur

Kedisiplinan shalat lima waktu, dapat diketahui menggunakan kuesioner (angket) kepada siswa yang menjadi sampel penelitian.

b. Definisi Konseptual Variabel

Kedisiplinan shalat lima waktu adalah kepatuhan terhadap segala ketentuan, peraturan dan norma yang berlaku dalam menunaikan tugas dan tanggungjawab agama yaitu berupa ibadah yang tersusun dari beberapa perkataan dan perbuatan yang dimulai dengan takbir, di akhiri dengan salam dilakukan dengan khusyu' dan memenuhi beberapa syarat yang ditentukan.

c. Definisi Operasional Variabel

Kedisiplinan shalat lima waktu adalah kepatuhan terhadap segala ketentuan, peraturan dan norma yang berlaku dalam menunaikan tugas dan tanggungjawab agama yaitu berupa ibadah yang tersusun dari beberapa perkataan dan perbuatan yang dimulai dengan takbir, di akhiri dengan salam dilakukan dengan khusyu' dan memenuhi beberapa syarat yang ditentukan. Adapun Indikator kedisiplinan shalat dalam penelitian ini adalah ketepatan waktu mengerjakan shalat, tanggung jawab, kemauan atau kehendak, dan konsistensi dalam melaksanakan shalat.

d. Kisi-kisi Instrumen

Berdasarkan indikator di atas, dapat diajukan tabel kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 3.7

Kisi-kisi Instrumen Kedisiplinan Shalat

No.	Indikator	Jumlah	Item
1.	Ketepatan waktu	6	1 2 3 4 5 6
2.	Tanggung jawab	5	7 8 9 10 11
3.	Kemauan atau kehendak	4	12 13 14 15
4.	Konsistensi	5	16 17 18 19 20
	Jumlah	20	

e. Penulisan Butir

Variabel ini digunakan dengan menggunakan skala *Likert* dengan alternatif jawaban pada setiap item dengan rentang skor 1-5. Skor setiap alternatif jawaban pada pernyataan positif dan negatif adalah sebagai berikut:

Tabel 3.8

Aturan Skor untuk Angket Intensitas Bermain Game

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

f. Uji Coba Instrumen

Uji validitas dan reliabilitas digunakan untuk menguji data yang menggunakan daftar pertanyaan atau kuisisioner untuk melihat pertanyaan dalam kuisisioner yang diisi oleh responden tersebut layak atau belum pertanyaan-pertanyaan yang digunakan untuk mengambil data.

1) Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah tes dinyatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur (Arikunto, 2002: 144). Uji validitas tiap butir menggunakan analisis item, yaitu dengan mengkorelasikan skor tiap butir dengan skor total yang merupakan jumlah tiap skor butir. Rumus untuk uji validitas menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

r_{XY} : Angka indeks korelasi “r” product moment

N : Jumlah Subjek/Responden

XY : Jumlah hasil perkalian antara nilai x dan y

X : Skor item nomor tertentu

Y : Skor total

Kriteria uji validitas:

Jika $r_{XY} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% maka instrumen valid, sebaliknya jika $r_{XY} < r_{tabel}$ taraf signifikansi 5% maka instrumen tidak valid (Suharsimi arikunto, 200:140). Setelah dilakukan uji coba instrumen penelitian yang berupa angket intensitas bermain game dengan bantuan SPSS 20 for windows, diperoleh nilai r hitung untuk masing-masing item instrumen sebagai berikut:

Tabel 3.9

Ringkasan Hasil Uji Validitas Kedisiplinan Shalat Lima Waktu pada Siswa Mts Muhammadiyah Tawang Sari

No. Item	r hitung	r table	(p) ro	Status
1	0.549	0.312	0.00	Valid
2	0.512	0.312	0.00	Valid
3	0.644	0.312	0.00	Valid
4	0.559	0.312	0.00	Valid
5	0.397	0.312	0.00	Valid
6	0.401	0.312	0.00	Valid
7	0.601	0.312	0.00	Valid
8	0.070	0.312	0.00	Tidak Valid
9	0.460	0.312	0.00	Valid
10	0.415	0.312	0.00	Valid
11	0.301	0.312	0.00	Tidak Valid
12	0.463	0.312	0.00	Valid
13	0.504	0.312	0.00	Valid
14	0.566	0.312	0.00	Valid
15	0.744	0.312	0.00	Valid

16	0.592	0.312	0.00	Valid
17	0.625	0.312	0.00	Valid
18	0.609	0.312	0.00	Valid
19	0.583	0.312	0.00	Valid
20	0.365	0.312	0.00	Valid

erdasarkan hasil uji validitas untuk variabel kedisiplinan shalat lima waktu diperoleh bahwa dari 20 butir item terdapat 2 item pertanyaan yang tidak valid yaitu item pertanyaan nomor 8, dan 11 karena nilai r hitung lebih kecil dari r tabel *product moment*. Dengan demikian terdapat 18 butir item pertanyaan tentang kedisiplinan shalat lima waktu layak dipergunakan sebagai instrumen penelitian. (Perhitungan lengkap terdapat di lampiran 2.3)

3) Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan ukuran suatu kesetabilan dan konsistensi responden dalam menjawab hal yang berkaitan dengan konstruk-konstruk pertanyaan yang merupakan dimensi suatu variabel yang disusun dalam bentuk kuisisioner. Uji reliabilitas dapat dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh butir pertanyaan. Jika nilai Alpha > 0.60 maka reliabel (Sujarweni, dkk 2012: 186). Untuk menguji reliabilitas angket dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

k = Banyaknya butir pertanyaan atau soal

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

$\sum \alpha_t^2$ = Varians total

r_{11} = Reliabilitas Instrumen

Koefisien reliabilitas itu mempunyai korelasi tinggi atau rendah, maka nilai r tiap variabel di konsultasikan dengan menggunakan interpretasi. Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas pada variabel intensitas bermain game dengan bantuan SPSS 20 for windows diperoleh nilai *Alpha Cronbach* sebesar 0.849 lebih besar dari kriteria yang ditentukan yakni 0.6, menyatakan bahwa semua variabel menunjukkan kuatnya reliabilitas (Sujarweni, dkk 2012: 186). Dengan demikian hasil uji reliabilitas dengan menunjukkan bahwa hasil perhitungan r hitung ≥ 0.6 yang berarti angket dalam penelitian ini reliabel. Maka seluruh uji coba instrumen yang terdiri dari validitas dan reliabilitas memenuhi persyaratan untuk dipakai dalam pengambilan keputusan penelitian. (Perhitungan lengkap terdapat di lampiran 2.4)

O. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan melalui metode pengumpulan data yang digunakan akan mempunyai arti apabila data tersebut diolah dan dianalisa. Dari awal hasil analisa, maka akan dapat diinterpretasikan dan selanjutnya dapat dirumuskan kesimpulan akhir dari suatu penelitian. Dalam penelitian ini digunakan metode pengolahan dan analisa data yaitu:

1. Uji Prasarat Analisis

a. Uji Normalitas

Data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak maka dilanjutkan uji normalitas. Rumus uji normalitas yang digunakan adalah chi kuadrat sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

χ^2 = Chi kuadrat

f_o = Frekuensi observasi

f_h = Frekuensi harapan

Kriteria:

Hasil perhitungan χ^2_{hitung} dikonsultasikan dengan tabel chi kuadrat adalah jika $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ maka dapat dikatakan distribusi data tidak normal, dan jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka data dapat dikatakan berdistribusi normal.

b. Linearitas dan keberartian Regresi

1) Uji Linearitas

Uji linearitas adalah hubungan secara linier antara suatu variabel independen (X) dengan variabel depended (Y).

analisis ini digunakan untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen apakah positif atau negatif serta untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila nilai variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan.

Uji linearitas digunakan untuk menguji apakah hubungan antara variabel independen dan variabel dependen bersifat linier atau tidak. Uji linier dan keberartian regresi prosedurnya adalah sebagai berikut:

Persamaan regresi:

$$Y = \alpha + \beta xi$$

Dengan:

$$\alpha = \frac{\sum Y - \beta \cdot \sum X}{n}$$

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

Langkah-langkah dalam uji linearitas:

(a) Membuat hipotesis dalam bentuk kalimat

H_0 : Data kelompok A dengan kelompok B tidak linier

H_a : Data kelompok A dengan kelompok B linier

(b) Membuat hipotesis dalam bentuk model statistic

$H_0: \beta = 0$

$H_a: \beta \neq 0$

(c) Menentukan taraf signifikan (α)

(d) Kaidah pengujian

Jika: $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$, maka H_0 diterima.

Jika: $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$, maka H_0 ditolak.

(e) Komputasi

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

$$JKRa\left(\frac{\beta}{a}\right) = b(\sum XY) - \frac{\sum X \cdot \sum Y}{n}$$

$$JK_{\text{res}} = \sum X^2 - \left(JKRa\left(\frac{\beta}{a}\right) \right) + JKR(a)$$

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

$$RJK_{\text{reg}}\left(\frac{\beta}{a}\right) = JK_{\text{reg}}\left(\frac{\beta}{a}\right)$$

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

$$F_{\text{hitung}} = \frac{RJK_{\text{reg}}\left(\frac{\beta}{a}\right)}{n-2RJK_{\text{res}}}$$

(f) Menentukan nilai F_{tabel} , dapat dicari dengan menggunakan tabel F

(g) Membandingkan antara F_{hitung} dan F_{tabel} .

$$DK = \{F/F \cdot F a: k: n - K\}$$

(h) Pengambilan keputusan apakah H_a atau H_0 yang diterima

2) Uji Keberartian Regresi

Uji keberartian regresi digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh dari variabel independen terhadap variabel dependen. Langkah-langkah uji regresi adalah sebagai berikut:

(a) Membuat hipotesis dalam uraian kalimat

H_0 : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kelompok data A terhadap kelompok data B

H_a : Terdapat hubungan yang signifikan antara kelompok data A terhadap kelompok data B

(b) Membuat hipotesis dalam bentuk model statistic

$H_0: \rho = 0$

$H_a: \rho \neq 0$

(c) Menentukan taraf signifikan (α)

(d) Kaidah pengujian

Jika, $t_{\text{tabel}} \leq t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$, maka H_0 diterima

Jika, $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak

(e) Komputasi

Menghitung nilai t

$$t_{\text{hitung}} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-(r)^2}}$$

Menentukan nilai t tabel, dapat dicari dengan menggunakan tabel t-Student.

Membandingkan t tabel dan t hitung

Mengambil keputusan menerima atau menolak H_0

Keterangan

JKreg = jumlah kuadrat regresi

RJKreg = rata-rata jumlah kuadrat regresi

2. Uji Hipotesis

Hipotesis berguna untuk memberi suatu pernyataan tentang hubungan antara fenomena-fenomena dalam penelitian. Oleh karena itu maka hipotesis yang telah dirumuskan sebaiknya diuji kebenarannya apakah hipotesis tersebut sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya tau tidak. Untuk menguji hipotesis tersebut, maka digunakan rumus korelasi *product moment* tsebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{XY} : Korelasi antara variabel X dan Y

N : Jumlah Subjek/Responden

XY : Jumlah hasil perkalian antara nilai x dan y

X : Skor butir

Y : Skor total

Hubungan antara variabel dicari terlebih dahulu koefisien korelasi (r_{xy}).

Nilai r_{hitung} dikonsultasikan dengan p. jika p 0.05, maka terdapat

korelasi yang signifikan yang berarti ada hubungan antara variabel X dengan variabel Y.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Deskripsi statistik adalah penggambaran keadaan responden berdasarkan pada hasil kuesioner maupun hasil tes. Deskripsi data yang disajikan adalah meliputi harga mean, median, modus dan standar deviasi dan histogram dari dua variabel yaitu intensitas bermain game dan kedisiplinan shalat lima waktu. Data sampel sebanyak 80 siswa yang diambil dari jumlah populasi sebanyak 100 siswa kelas VIII di MTs Muhammadiyah Tawang Sari tahun pelajaran 2017.

1. Intensitas Bermain Game pada Siswa

Data intensitas bermain game pada siswa diperoleh dengan menggunakan angket yang terdiri dari 19 pernyataan disebarkan kepada 80 siswa. Distribusi data intensitas bermain game siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Tawang Sari tahun pelajaran 2017 dapat dilihat pada tabel 4.1, adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain Game pada Siswa

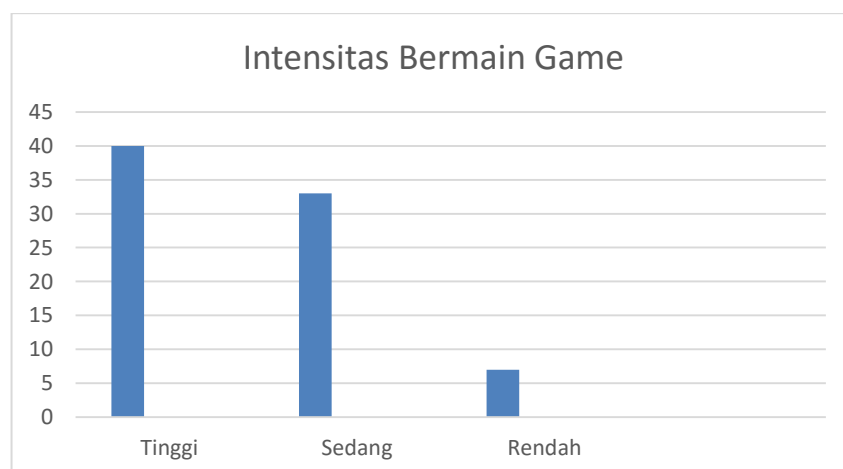
Kelas Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Ket
30-49	7	8,75%	Rendah

50-69	33	40,83%	Sedang
70-89	40	50%	Tinggi
Jumlah	80	100%	

Berdasarkan data pada tabel 4.1, dapat diketahui bahwa intensitas bermain game pada siswa kelas VIII dengan frekuensi yang tinggi yaitu pada kelas interval 70-89 sebanyak 40 siswa, kategori sedang dengan interval 50-69 sebanyak 33 siswa, dan frekuensi rendah yaitu pada kelas interval 30 – 49 sebanyak 7 siswa.

Gambar 4.1

Chart Intensitas Bermain Game pada Siswa



Berdasarkan gambar 4.1 di atas, dapat diketahui bahwa frekuensi tertinggi intensitas bermain game pada siswa kelas VIII yaitu dengan frekuensi sebanyak 50% dengan kategori tinggi, sehingga dapat disimpulkan intensitas bermain game siswa kelas VIII di MTs Muhammadiyah Tawang Sari tahun pelajaran 2017 tergolong tinggi.

2. Kedisiplinan Shalat Lima Waktu

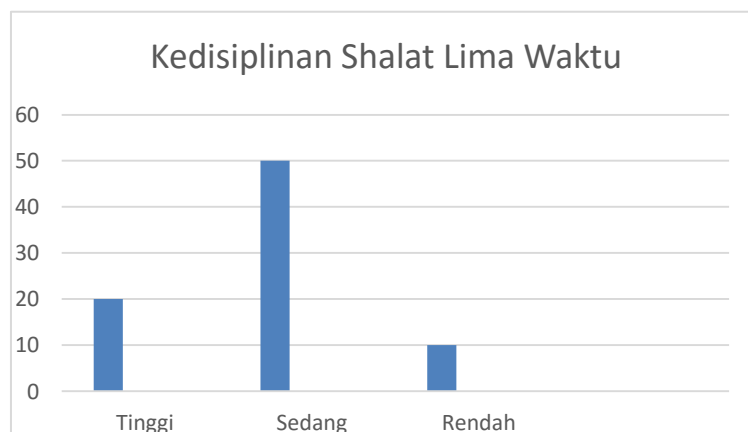
Data kedisiplinan shalat lima waktu diperoleh dengan menggunakan angket, yang terdiri dari 19 pernyataan disebarkan kepada 80 siswa. Distribusi data kedisiplinan shalat lima waktu siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Tawang Sari tahun pelajaran 2017 dapat dilihat pada tabel 4.2, adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Kedisiplinan Shalat Lima Waktu

Kelas Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Ket
30-49	10	12,5%	Rendah
50-69	50	62,5%	Sedang
70-84	20	25%	Tinggi
Jumlah	80	100%	

Berdasarkan data pada tabel 4.2, dapat diketahui bahwa kedisiplinan shalat lima waktu kelas VIII dengan frekuensi yang tinggi yaitu pada kelas interval 50-69 sebanyak 50 siswa, kategori sedang dengan interval 70-84 sebanyak 20 siswa, dan frekuensi rendah yaitu pada kelas interval 30 - 49 sebanyak 10 siswa.

Gambar 4.2
Histogram Kedisiplinan Shalat Lima Waktu



Berdasarkan gambar 4.2, dapat diketahui bahwa frekuensi tertinggi kedisiplinan shalat lima waktu siswa kelas VIII yaitu dengan frekuensi sebanyak 50% dengan kategori sedang, sehingga dapat disimpulkan intensitas bermain game siswa kelas VIII di MTs Muhammadiyah Tawang Sari tahun pelajaran 2017 tergolong sedang.

B. Analisis Unit

Penelitian ini menggunakan metode pengolahan data dan analisis unit sebagai berikut:

1. Intensitas Bermain Game pada Siswa

Analisis unit data intensitas bermain game pada siswa diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.3
Distribusi Analisis Intensitas Bermain Game

Analisis Unit	Intensitas Bermain Game pada Siswa
Mean	67,45
Median	69,50
Modus	71
Minimum	37
Maksimum	86

Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui bahwa nilai tersebut simetris, hal ini dibuktikan dengan jumlah diantara nilainya tidak jauh berbeda

mean diperoleh 69,45, median 69,50 dan modus 71. (Perhitungan selengkapnya terdapat pada lampiran 4.1)

2. Kedisiplinan Shalat Lima Waktu pada Siswa

Analisis unit data kedisiplinan shalat lima waktu diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.4
Distribusi Analisis Unit Kedisiplinan Shalat Lima Waktu

Analisis Unit	Kedisiplinan Shalat Lima Waktu
Mean	66,79
Median	68,00
Modus	65
Minimum	30
Maksimum	84

Berdasarkan tabel 4.4 dapat diketahui bahwa nilai tersebut simetris, hal ini dibuktikan dengan jumlah diantara nilainya tidak jauh berbeda mean diperoleh 66,79, median 68,00 dan modus 65. (Perhitungan selengkapnya terdapat pada lampiran 4.2)

C. Uji Prasyarat

Data dianalisis lebih lanjut, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas. berdasarkan pengujian normalitas maka diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui penyebaran suatu variabel acak berdistribusi normal atau tidak. Dengan menggunakan rumus *Chi-Square* pada aplikasi SPSS *for Windows* versi 20.

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas

No	Variabel	Tingkat Signifikansi	Kriterian Uji Minimal	Keputusan
1.	Kedisiplinan shalat lima waktu	0,086	0,05	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan program SPSS 22 di atas maka dapat dilihat bahwa hasil uji *Chi-Square* untuk kedisiplinan shalat lima waktu adalah 0,086 dengan taraf signifikansi (α) = 0,05, karena hasil uji *Chi-Square* lebih dari 0,05 maka kesimpulannya data tersebut berdistribusi normal. (Perhitungan selengkapnya terdapat pada lampiran 5.1)

2. Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui hubungan antar variabel bersifat linier atau tidak. Hubungan antar variabel dikatakan linier jika memenuhi kriteria uji yaitu nilai signifikansi atau nilai $p > 0,05$. Berdasarkan pengujian linieritas menggunakan SPSS 20 *for Windows*, ditunjukkan hasil pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Ringkasan Hasil Uji Linieritas

Hasil Uji Linearitas Hubungan antara Intensitas Bermain Game dengan Kedisiplinan Shalat Lima Waktu pada Siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo

Variabel	F_{hitung}	P	Kesimpulan
Intensitas Bermain Game Kedisiplinan Shalat Lima Waktu	0,869	0,658	Linier

Berdasarkan tabel 4.6 di atas dapat dilihat bahwa Sig atau $p > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa hubungan intensitas bermain game dengan kedisiplinan shalat lima waktu memiliki hubungan yang linear. (Perhitungan selengkapnya terdapat pada lampiran 5.2)

3. Uji Keberartian Regresi

Uji keberartian regresi digunakan untuk mengetahui keberartian hubungan dan signifikansi antara satu variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). Berdasarkan pengujian keberartian regresi, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.7 Rangkuman Hasil Analisis Regresi

Hasil Uji Keberartian Regresi Hubungan antara Intensitas Bermain Game dengan Kedisiplinan Shalat Lima Waktu pada Siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo

Variabel	F _{hitung}	Sig.	Keterangan
Intensitas Bermain Game dan Kedisiplinan Shalat Lima Waktu	17,809	0,000	Berarti

Berdasarkan hasil analisis regresi dengan menggunakan aplikasi SPSS *for Windows*, diketahui bahwa untuk hubungan intensitas bermain game dengan kedisiplinan shalat lima waktu diperoleh F_{hitung} sebesar 17,809 dengan p = 0,000. Oleh karena hasil perhitungan menunjukkan nilai p < 0,05, maka dapat diketahui bahwa hubungan intensitas bermain game dengan kedisiplinan shalat lima waktu adalah berarti. (Perhitungan selengkapnya ada pada lampiran 5.2)

D. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini bertujuan mengetahui hubungan antara intensitas bermain game dengan kedisiplinan shalat lima waktu pada siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Tawang Sari tahun pelajaran 2017. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis korelasi Pearson *product moment*. Adapun berdasarkan perhitungan dengan bantuan SPSS 20 *for Windows* diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.8 Rangkuman Hasil Uji Hipotesis

Correlations		
	x	y
x	Pearson Correlation	1
y		-.431**

	Sig. (2-tailed)		.001
	N	80	80
	Pearson Correlation	-.431**	1
y	Sig. (2-tailed)	.001	
	N	80	80

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan hasil analisis korelasi Pearson *product moment* dengan menggunakan bantuan SPSS 20 *for Windows*, maka dapat diketahui bahwa r_{hitung} sebesar -0.431 dengan $p = 0.001$. Oleh karena hasil perhitungan menunjukkan nilai $p < 0.05$ maka H_0 ditolak, artinya intensitas bermain game mempunyai hubungan yang signifikan dengan kedisiplinan shalat lima waktu pada Siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Tawang Sari. Dari data di atas di dapat nilai r_{hitung} berupa bilangan negatif, maka jika semakin tinggi intensitas bermain game maka semakin kurang kedisiplinan shalat pada siswa tersebut. Kesimpulannya adalah intensitas bermain game memiliki hubungan negatif terhadap kedisiplinan shalat lima waktu siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2017. (Perhitungan selengkapnya ada pada lampiran 6.1)

E. Pembahasan

Penelitian ini terdapat suatu tujuan. Tujuan dalam penelitian ini yakni untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain game dengan

kedisiplinan shalat lima waktu siswa kelas VIII di MTs Muhammadiyah Tawang Sari tahun pelajaran 2017. Untuk mencapai hubungan tersebut dilakukan penelitian dengan metode korelasional (hipotesis hubungan) diuji dengan teknik korelasi *product moment*.

Berdasarkan penelitian yang diperoleh bahwa intensitas bermain game pada siswa kelas VIII dengan frekuensi yang tertinggi yaitu pada kelas interval 70-89 sebanyak 40 siswa, kategori sedang dengan interval 50-69 sebanyak 33 siswa. Sedangkan frekuensi yang terendah yaitu pada kelas interval 30 – 49 sebanyak 7 siswa. Kedisiplinan shalat lima waktu kelas VIII dengan frekuensi yang tertinggi yaitu pada kelas interval 50-69 sebanyak 50 siswa, kategori sedang dengan interval 70-84 sebanyak 20 siswa. Sedangkan frekuensi yang terendah yaitu pada kelas interval 30 – 49 sebanyak 10 siswa.

Hasil pengujian normalitas diketahui bahwa hasil uji *Chi-Square* untuk intensitas bermain game pada siswa adalah 0,094 dengan taraf signifikansi (α) = 0,05 dan untuk kedisiplinan shalat lima waktu adalah 0,086 dengan taraf signifikansi (α) = 0,05, karena hasil uji *Chi-Square* lebih dari 0,05 maka kesimpulannya data tersebut berdistribusi normal. Hasil pengujian uji linearitas dapat diketahui bahwa nilai Sig atau $p = 0,658 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa hubungan intensitas bermain game dengan kedisiplinan shalat lima waktu memiliki hubungan yang linear

Hasil uji analisis keberartian regresi diketahui bahwa untuk hubungan intensitas bermain game dengan kedisiplinan shalat lima waktu diperoleh F_{hitung} sebesar 17,809 dengan $p = 0,000$. Oleh karena hasil perhitungan menunjukkan nilai $p < 0,05$, maka dapat diketahui bahwa hubungan intensitas bermain game dengan kedisiplinan shalat lima waktu adalah berarti. Berdasarkan hasil hipotesis penelitian tentang hubungan antara intensitas bermain game dengan kedisiplinan shalat lima waktu pada siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo, diketahui bahwa r_{hitung} sebesar -0.431 dengan $p = 0.001$. Oleh karena hasil perhitungan menunjukkan nilai $p < 0.05$ maka H_0 ditolak, artinya intensitas bermain game mempunyai hubungan yang signifikan dengan kedisiplinan shalat lima waktu pada Siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Tawang Sari. Berdasarkan perhitungan data yang menunjukkan nilai r_{hitung} berupa bilangan negatif, maka dapat dikatakan hubungan tersebut merupakan hubungan negatif. Kesimpulannya adalah intensitas bermain game memiliki hubungan negatif terhadap kedisiplinan shalat lima waktu siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo tahun pelajaran 2017. Jadi semakin tinggi intensitas bermain game maka semakin rendah kedisiplinan shalat lima waktunya.

Bermain game dengan waktu yang berlebihan dapat membuat banyak dampak negatif bagi seorang *player* tersebut. Waktu yang mereka gunakan secara sia-sia karena hanya asik bermain game membuat hidup berantakan dengan tidak tertatanya manajemen waktu serta aktifitas

mereka. Akibat yang sering terjadi adalah tertundanya aktifitas bermanfaat lain dikarenakan asik bermain game, bahkan kewajiban serta tanggung jawab mereka pun juga ditinggalkan seperti menjalankan shalat lima waktu. *Player* atau pemain game perlu mengetahui berbagai dampak fatal dalam bermain game yaitu kematian. Kasus kematian karena bermain game sudah banyak terjadi. Hal itu dapat disebabkan karena lupa dengan makan dan minum serta kurang istirahat yang cukup. Terdapat kasus Pada (November 2012), dilaporkan [seorang pria asal Thailand yang gemar bermain video game ditemukan meninggal dunia di dalam kamarnya](#). Pria berusia 24 tahun ini tersungkur tak berdaya, tepat di depan meja komputernya. Petugas menuturkan, bermain game hingga puluhan jam ini akan menyebabkan masalah atau gangguan pada pembuluh darah dan jantung. Kasus tersebut merupakan kematian kedua yang terjadi di Taiwan pada 2012 akibat bermain video game dalam durasi waktu hingga berjam-jam (<https://techno.okezone.com/read/2016/08/09/326/1458986/korban-meninggal-dunia-saat-bermain-game-online>, di akses 25 September 2017:18:54).

Dampak lain dalam bermain game yakni dalam kehidupan sosial mereka dalam lingkungan masyarakat. Kurangnya interaksi dengan masyarakat menyebabkan mereka dikucilkan dan akan berakibat pada mental perkembangannya sebagai makhluk sosial. Sedangkan kedisiplinan shalat lima waktu VIII di MTs Muhammadiyah Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo yang termasuk dalam kategori tinggi yaitu 10%, kategori

sedang 59%, dan kategori rendah 11%. Jadi tingkat intensitas bermain game siswa VIII di MTs Muhammadiyah Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo sebagian besar masuk dalam kategori sedang, yaitu 59%

Kedisiplinan shalat pada usia pelajar tentu harus sering ditekankan, karena mereka sudah memasuki usia remaja yang tentunya harus sudah mengetahui kewajiban dan haknya sebagai umat muslim. Pendidikan di sekolah tentang pengajaran disiplin shalat tentu masih kurang, sehingga orang tua di rumah perlu mendidik lebih keras anak-anaknya tentang disiplin melaksanakan shalat lima waktu. Pembelajaran disiplin shalat akan sangat bermanfaat dengan kegiatan lain yakni menjadi teratur dalam menjalankan apapun, disiplin dan tanggung jawab untuk setiap hal sekecil apapun.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain game yang tinggi memiliki pengaruh negatif terhadap kedisiplinan shalat pada siswa, sehingga mereka sering tidak tepat waktu dalam melaksanakan shalat dan bahkan meninggalkannya. Oleh karena itu, perlu pembiasaan untuk mengurangi intensitas bermain game dengan mengisi waktu luang dengan kegiatan yang positif lainnya serta menambah tingkat keimanan mereka agar tidak meninggalkan shalat lima waktu.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Intensitas bermain game pada siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Tawang Sari sebagian besar dalam kategori Tinggi. Terbukti pada persentase terbanyak 50 persen atau sebanyak 40 siswa dengan masing-masing nilai pada interval 70-89.
2. Kedisiplinan shalat lima waktu pada siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Tawang Sari sebagian besar dalam kategori sedang. Terbukti pada persentase terbanyak 62,5 persen atau sebanyak 50 siswa dengan masing-masing nilai pada interval 50-69.
3. Berdasarkan hasil analisis korelasi Pearson *product moment* dengan menggunakan bantuan SPSS 20 *for Windows*, maka dapat diketahui bahwa r_{hitung} sebesar -0.431 dengan $p = 0.001$. Oleh karena hasil perhitungan menunjukkan nilai $p < 0.05$ maka H_0 ditolak, artinya intensitas bermain game mempunyai hubungan negatif dengan kedisiplinan shalat lima waktu pada Siswa kelas VIII Mts Muhammadiyah Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2017

B. Saran

Adanya berbagai keterbatasan dalam penelitian ini, maka penulis memberikan saran pada:

d. Orang tua

Orang tua diharapkan dapat menjadi pembelajaran dalam mengawasi kegiatan anak-anaknya dalam memanfaatkan *handphone* dan komputer di dalam maupun di luar rumah serta pengaruhnya terhadap ibadah shalat lima waktu.

e. Siswa

Siswa diharapkan dapat menjadi pembelajaran agar tidak menjadikan game sebagai kegiatan yang sering dilakukan sehingga dapat menyebabkan terbengkalainya shalat lima waktu serta waktu untuk belajar.

f. Guru

Guru diharapkan dapat selalu mengawasi aktifitas siswa-siswinya secara tegas serta selalu mendidik siswa-siswinya dengan baik.

g. Tokoh Masyarakat

Tokoh masyarakat diharapkan agar tidak bosan untuk memberi nasihat serta memperhatikan dampak *game* terhadap perilaku anak yang banyak berdampak negatif salah satunya perkelahian dan juga menyebabkan terbengkalainya ibadah shalat lima waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Fatah Rohadi, Sudarsono, 1997. *Ilmu dan Teknologi Dalam Islam*. Jakarta: Rineka Cipta
- Adams. E. & Roowlings, A. 2010. *Fundamental of game design*. Barkeley CA:New Riders
- Akio. 2002. *The Effects of Video Games on a Child's Mind*. Tokyo: Nihon University
- Ali Imran, 2011. *Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara
- Angela. 2013. *Pengaruh Game terhadap Belajar Anak*. Samarinda: Universitas Mulawarman
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Burhan. Bungin. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Persada Media Group.
- _____ . 2006. *Sosiologi Komunikasi*: Jakarta:Kencana
- _____ . 2009. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana
- Conny Semiawan. 2009. *Kreativitas Kebebakatan*. Jakarta: PT Indeks.
- Feisal Tamin. 2004. *Reformasi Birokrasi: Analisis Pendayagunaan Aparatur Negara*. Jakarta: Belantika
- Fevi Zianfiana Siswanto. 2010. *Hubungan Antara Kedisiplinan Melaksanakan Sholat Wajib Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa di Fakultas Farmasi Universitas Ahmad Dahlan*. Yogyakarta
- Hardi. 2014. *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan*. Surakarta: Fataba Press.
- Hariwijaya. 2009. *PAUD Melejitkan Potensi Anak dengan Pendidikan Sejak Dini*. Yogyakarta: Mahadika Publicity.

- Hidayatullah, M Furqon, 2010. *Pendidikan Karakter (Membangun Peradaban Bangsa)*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Hurlock, Elisabeth B, *Child Development*, Tokyo: MC.Graw Hill International Book Company, sixth edition.
- Iqbal Nur Hakim. 2013. *Survey Shalat dan Baca Qur'an Pemuda*.
<http://iqbalnurhakim.blogspot.co.id/2013/09/survey-sholat-dan-baca-quran-pemuda.html?m=1>, di akses 27 April
- Jameel Kermalli, 2006. *Quantum Shalat "Metode Praktis Meraih Kekusyukan Shalat dalam 30 Hari"*. Jakarta: Arifa Publishing
- Jefry Noer. 2006. *Pembinaan Sumber Daya Manusia Berkualitas dan Bermoral Melalui Shalat yang Benar*. Jakarta: Kencana
- Luthfie Arguby Purnomo dan Lukfianka Sanjaya Purnama. 2013. *Mendesain Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Video Games*. Surakarta: Fataba Press.
- Ma'ruf Harsono. 2014. *Pengaruh Bermain Game terhadap Perkembangan Remaja*. Serpong: Surya University.
- Purwanto. 2008. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi Dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet
- _____. 2014. *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: AlfaBeta.
- Suharsimi Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suryana, Yaya. 2015. *Metode Penelitian Manajemen Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Tasmara, T. 1999. *Dimensi Doa dan Dzikir Menyelami Samudra Qolbu Mengisi Makna Hidup*. Yogyakarta: PT. Dana Bakti Primarsa

Theresia Lumban Gaol. 2012. *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Akademik Mahasiswa*. Fakultas Teknik: Universitas Indonesia.

Utami Munandar. 1985. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT. Gramedia.

V. Wiratna Sujarweni dan Poly Endaryanto. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu

LAMPIRAN – LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

INTENSITAS BERMAIN

GAME

Lampiran 1.1 Angket Intensitas Bermain Game Sebelum Dilakukan Uji Coba

ANGKET INTENSITAS BERMAIN GAME SISWA DI MTs MUHAMMADIYAH

TAWANGSARI KABUPATEN SUKOHARJO

TAHUN 2016

Identitas Responden:

Nama :

Umur :

Kelas :

Petunjuk pengisian angket:

1. Tulis nama dan identitas anda pada tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah dengan baik dan teliti pernyataan yang tersedia.
3. Jawablah semua pernyataan yang tersedia dan pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan diri anda secara jujur dan benar.
4. Berilah tanda *checklist* pada salah satu jawaban yang anda pilih.
5. Terima kasih dan selamat mengerjakan.

No	Pernyataan	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Jarang	Tidak Pernah
1.	Saya bermain game					
2.	Saya menggunakan waktu luang dengan bermain game					

3.	Saya bermain game ketika ada banyak masalah					
4.	Saya membatasi waktu saya dalam bermain game					
5.	saya bermain game meskipun sedang banyak tugas sekolah					
6.	Saya akan berhenti bermain game					
7.	Saya memilih untuk bermain game daripada belajar					
8.	Ketika sedang mengerjakan tugas, saya ingin cepat-cepat menyelesaikannya kemudian kembali bermain game					
9.	Saya bermain game melebihi waktu yang					

	telah direncanakan					
10.	Saya selalu memperbarui game-game yang saya miliki agar tidak bosan					
11.	Saya memainkan semua game yang saya miliki satu pertsatu					
12.	Saya memilih bermain game dari pada berkumpul dengan teman					
13.	Saya menyempatkan bermain game dimanapun saya berada					
14.	Saya belajar sambil bermain game					
15.	Saya bermain game untuk mengisi kebosanan					
16.	Ketika sudah mulai					

	bermain game saya susah untuk menghentikan ya					
17.	Saya kehilangan waktu tidur karena bermain game hingga larut malam					
18.	Setelah pulang sekolah, saya segera pulang supaya bisa langsung bermain game					
19.	Saya bermain game tanpa membatasi waktunya					
20.	Saya memilih untuk belajar daripada bermain game					

Lampiran 1.2 Data Uji Coba Angket Intensitas Bermain Game

NO	ITEM PERTANYAAN																				JML
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	75
2	5	3	5	3	5	4	3	4	5	5	4	4	2	2	4	4	4	4	5	4	79
3	4	3	4	3	5	4	3	4	5	3	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	78
4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	76
5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	86
6	3	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	4	5	3	4	4	4	4	3	4	70
7	4	5	4	5	4	4	5	4	2	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	82
8	3	3	3	3	5	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	67
9	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	53
10	3	3	3	3	2	3	3	3	3	5	5	3	2	3	3	3	3	3	3	3	62
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	76
12	4	4	4	4	2	4	5	4	5	5	4	2	5	5	3	2	4	4	2	3	75
13	5	4	5	4	5	3	4	3	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	89
14	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	75
15	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	70
16	4	4	4	4	3	4	4	4	4	1	1	4	3	4	4	4	4	4	4	4	72
17	5	3	4	3	4	4	3	4	3	5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	85
18	3	4	3	4	2	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	65
19	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	78
20	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	76
21	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	87
22	3	3	3	4	4	5	3	4	5	5	3	5	3	5	3	4	5	3	4	4	78
23	3	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	3	85
24	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	46
25	4	5	5	4	4	2	5	4	5	2	5	2	5	2	5	4	2	5	4	1	75
26	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	77
27	4	5	3	3	5	4	3	5	3	4	3	4	3	4	3	5	4	3	5	4	77
28	4	4	4	5	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	75
29	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	66
30	2	4	5	4	2	4	5	2	5	4	5	4	5	4	5	4	5	2	5	4	80
31	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	3	2	4	83
32	4	5	5	4	4	2	5	4	5	2	5	2	5	2	5	4	2	5	4	1	75
33	2	2	4	5	4	3	5	5	4	3	3	3	2	3	4	5	4	3	3	1	68
34	3	4	4	4	2	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	2	4	2	3	60
35	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	67
36	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	2	85
37	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	88
38	3	3	3	4	3	5	3	3	3	5	3	5	3	5	3	3	5	3	3	3	71
39	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	4	59
40	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	2	63

Lampiran 1.3 Uji Validitas Angket Intensitas Bermain Game

Corelations

		TOTAL
item1	Pearson Correlation	.585**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
item2	Pearson Correlation	.487**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	40
item3	Pearson Correlation	.760**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
item4	Pearson Correlation	.532**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
item5	Pearson Correlation	.423**
	Sig. (2-tailed)	.007
	N	40
item6	Pearson Correlation	.564**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
item7	Pearson Correlation	.642**

	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
item8	Pearson Correlation	.422**
	Sig. (2-tailed)	.007
	N	40
item9	Pearson Correlation	.631**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
item10	Pearson Correlation	.491**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	40
item11	Pearson Correlation	.593**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
item12	Pearson Correlation	.550**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
item13	Pearson Correlation	.608**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
item14	Pearson Correlation	.498**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	40
item15	Pearson Correlation	.767**

	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
item16	Pearson Correlation	.583**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
item17	Pearson Correlation	.554**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
item18	Pearson Correlation	.588**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
item19	Pearson Correlation	.649**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
item20	Pearson Correlation	.304*
	Sig. (2-tailed)	.056
	N	40

Lampiran 1.4 Uji Reliabilitas Angket Intensitas Bermain Game

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.854	20

Lampiran 1.5 Angket Intensitas Bermain Game Setelah Dilakukan Uji Coba

ANGKET INTENSITAS BERMAIN GAME SISWA DI MTs MUHAMMADIYAH

TAWANGSARI KABUPATEN SUKOHARJO

TAHUN 2016

Identitas Responden:

Nama :

Umur :

Kelas :

Petunjuk pengisian angket:

6. Tulis nama dan identitas anda pada tempat yang telah disediakan.
7. Bacalah dengan baik dan teliti pernyataan yang tersedia.
8. Jawablah semua pernyataan yang tersedia dan pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan diri anda secara jujur dan benar.
9. Berilah tanda *checklist* pada salah satu jawaban yang anda pilih.
10. Terima kasih dan selamat mengerjakan.

No	Pernyataan	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Jarang	Tidak Pernah
1.	Saya bermain game					
2.	Saya menggunakan waktu luang dengan					

	bermain game					
3.	Saya bermain game ketika ada banyak masalah					
4.	Saya membatasi waktu saya dalam bermain game					
5.	saya bermain game meskipun sedang banyak tugas sekolah					
6.	Saya akan berhenti bermain game					
7.	Saya memilih untuk bermain game daripada belajar					
8.	Ketika sedang mengerjakan tugas, saya ingin cepat-cepat menyelesaikannya kemudian kembali bermain game					
9.	Saya bermain game melebihi					

	waktu yang telah direncanakan					
10.	Saya selalu memperbarui game-game yang saya miliki agar tidak bosan					
11.	Saya memainkan semua game yang saya miliki satu persatu					
12.	Saya memilih bermain game dari pada berkumpul dengan teman					
13.	Saya menyempatkan bermain game dimanapun saya berada					
14.	Saya belajar sambil bermain game					
15.	Saya bermain game untuk mengisi kebosanan					

16.	Ketika sudah mulai bermain game saya susah untuk menghentikan ya					
17.	Saya kehilangan waktu tidur karena bermain game hingga larut malam					
18.	Setelah pulang sekolah, saya segera pulang supaya bisa langsung bermain game					
19.	Saya memilih untuk belajar daripada bermain game					

LAMPIRAN 2

KEDISIPLINAN SHALAT

LIMA WAKTU

Lampiran 2.1 Angket Kedisiplinan Shalat Lima Waktu Sebelum Dilakukan Uji Coba

ANGKET KEDISIPLINAN SHALAT FARDHU SISWA DI MTs MUHAMMADIYAH

TAWANGSARI KABUPATEN SUKOHARJO

TAHUN 2016

Identitas Responden:

Nama :

Umur :

Kelas :

Petunjuk pengisian angket:

11. Tulis nama dan identitas anda pada tempat yang telah disediakan.
12. Bacalah dengan baik dan teliti pernyataan yang tersedia.
13. Jawablah semua pernyataan yang tersedia dan pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan diri anda secara jujur dan benar.
14. Berilah tanda *checklist* pada salah satu jawaban yang anda pilih.
15. Terimakasih dan selamat mengerjakan.

No	Pernyataan	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Jarang	Tidak Pernah
1.	Saya melaksanakan shalat lima waktu					
2.	Saya melaksanakan shalat lima waktu tepat pada waktunya					
3.	Saat mendegar					

	adzan, saya segera mengerjakan shalat lima waktu					
4.	Saya terlambat dalam mengerjakan shalat lima waktu					
5.	Saya melaksanakan shalat lima waktu di akhir waktu					
6.	Menurut saya, mengerjakan shalat lima waktu tepat waktu merupakan kewajiban yang harus saya kerjakan					
7.	Saya mendahulukan shalat lima waktu daripada hal penting lainnya					
8.	Saya melaksanakan shalat atas kemauan saya sendiri					
9.	Saya melaksanakan shalat lima waktu karena diajak					

	oleh teman saya					
10.	Ketika tidak ada air untuk berwudhu, saya bertayamun agar tetap bisa melaksanakan shalat lima waktu					
11.	Saat di sekolah saya terlambat mengerjakan shalat karena jajan dulu di kantin					
12.	Sesibuk apapun saya, saya tidak akan meninggalkan shalat lima waktu					
13.	Saya segera mempersiapkan diri untuk pergi ke masjid ketika adzan berkumandang					
14.	Saya mendahulukan shalat daripada bermain					
15.	Saya menunda-nunda shalat lima waktu					

16.	Saya tetap melakukan aktivitas ketika adzan berkumandang					
17.	Saya tetap melaksanakan shalat lima waktu meskipun dalam perjalanan (musafir)					
18.	Saya meninggalkan shalat lima waktu ketika saya sibuk mengerjakan sesuatu					
19.	Saya datang ke masjid/mushola sebelum adzan tiba					
20.	Saya melaksanakan shalat lima waktu tidak tepat waktu					

Lampiran 2.2 Data Uji Coba Angket Kedisiplinan Shalat Lima Waktu

NO	ITEM PERTANYAAN																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4
2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	1	1	4	3	4	4	4	4	4	4	4
3	5	3	4	3	4	4	3	4	3	5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5
4	3	4	3	4	2	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3
5	5	4	5	4	5	3	4	3	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5
6	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	1
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4
9	4	5	4	5	4	2	5	2	4	4	2	4	4	5	4	4	4	4	4	4
10	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4
11	2	2	2	2	4	4	2	4	2	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2
12	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4
14	3	3	3	3	4	4	3	4	3	5	5	4	4	3	3	3	3	3	3	3
15	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4
16	3	4	3	4	4	5	4	5	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3
17	2	2	2	2	4	4	2	4	4	4	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2
18	4	4	4	5	2	1	4	2	4	1	4	1	4	1	4	2	1	4	2	3
19	4	5	2	4	4	5	2	4	2	5	2	5	2	5	2	4	5	2	4	3
20	4	4	4	4	3	5	4	3	4	5	4	5	4	5	4	3	5	4	3	3
21	4	5	2	4	4	5	2	4	2	5	5	2	5	2	4	5	2	4	3	3
22	4	4	4	4	3	5	4	3	4	5	4	5	4	5	4	3	5	4	3	3
23	4	4	4	5	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4
24	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4
25	3	3	3	4	4	5	3	4	3	5	3	5	3	5	3	4	5	3	4	1
26	3	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4
27	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
28	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3
29	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2
30	4	5	5	4	4	2	5	4	5	2	5	2	5	2	5	2	4	5	5	2
31	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	1
32	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3
33	1	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3
34	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	2
35	4	5	3	3	5	4	3	5	3	4	3	4	3	4	3	5	4	3	5	2
36	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4
37	3	3	3	4	4	5	3	4	3	5	3	5	3	5	3	4	5	3	4	1
38	3	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4
39	3	3	3	3	5	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3
40	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3

Lampiran 2.3 Uji Validitas Angket Kedisiplinan Shalat Lima Waktu

Corelations

		TOTAL
item1	Pearson Correlation	.549**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
item2	Pearson Correlation	.512**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	40
item3	Pearson Correlation	.644**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
item4	Pearson Correlation	.559**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
item5	Pearson Correlation	.397*
	Sig. (2-tailed)	.011
	N	40
item6	Pearson Correlation	.401*
	Sig. (2-tailed)	.010

	N	40
item7	Pearson Correlation	.601**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
item8	Pearson Correlation	.070
	Sig. (2-tailed)	.669
	N	40
item9	Pearson Correlation	.460**
	Sig. (2-tailed)	.003
	N	40
item10	Pearson Correlation	.415**
	Sig. (2-tailed)	.008
	N	40
item11	Pearson Correlation	.301*
	Sig. (2-tailed)	.065
	N	40
item12	Pearson Correlation	.463**
	Sig. (2-tailed)	.003
	N	40
item13	Pearson Correlation	.504**
	Sig. (2-tailed)	.001

	N	40
item14	Pearson Correlation	.566**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
item15	Pearson Correlation	.744**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
item16	Pearson Correlation	.592**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
item17	Pearson Correlation	.625**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
item18	Pearson Correlation	.609**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
item19	Pearson Correlation	.583**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
item20	Pearson Correlation	.365
	Sig. (2-tailed)	.021

N	40
---	----

Lampiran 2.4 Uji Reliabilitas Angket Kedisiplinan Shalat Lima Waktu

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.849	18

Lampiran 2.5 Angket Kedisiplinan Shalat Lima Waktu Setelah Dilakukan Uji Coba

ANGKET KEDISIPLINAN SHALAT FARDHU SISWA DI MTs MUHAMMADIYAH

TAWANGSARI KABUPATEN SUKOHARJO

TAHUN 2016

Identitas Responden:

Nama :

Umur :

Kelas :

Petunjuk pengisian angket:

16. Tulis nama dan identitas anda pada tempat yang telah disediakan.
17. Bacalah dengan baik dan teliti pernyataan yang tersedia.
18. Jawablah semua pernyataan yang tersedia dan pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan diri anda secara jujur dan benar.
19. Berilah tanda *checklist* pada salah satu jawaban yang anda pilih.
20. Terimakasih dan selamat mengerjakan.

No	Pernyataan	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Jarang	Tidak Pernah
1.	Saya melaksanakan shalat lima waktu					
2.	Saya melaksanakan shalat lima waktu tepat pada waktunya					
3.	Saat mendegar					

	adzan, saya segera mengerjakan shalat lima waktu					
4.	Saya terlambat dalam mengerjakan shalat lima waktu					
5.	Saya melaksanakan shalat lima waktu di akhir waktu					
6.	Saya melaksanakan shalat lima waktu karena merupakan kewajiban saya					
7.	Saya mendahulukan shalat lima waktu daripada hal penting lainnya					
8.	Saya melaksanakan shalat lima waktu karena diajak oleh teman saya					
9.	Saya tidak shalat karena tidak ada air untuk berwudhu					
10.	Sesibuk apapun saya, saya tidak akan					

	meninggalkan shalat lima waktu					
11.	Saya segera mempersiapkan diri untuk pergi ke masjid ketika adzan berkumandang					
12.	Saya mendahulukan shalat daripada bermain					
13.	Saya menunda-nunda shalat lima waktu					
14.	Saya tetap melakukan aktivitas ketika adzan berkumandang					
15.	Saya tetap melaksanakan shalat lima waktu meskipun dalam perjalanan (musafir)					
16.	Saya meninggalkan shalat lima waktu ketika saya sibuk mengerjakan sesuatu					

17.	Saya datang ke masjid/mushola sebelum adzan tiba					
18	Saya melaksanakan shalat lima waktu tidak tepat waktu					
19.	Saat di sekolah saya terlambat mengerjakan shalat karena jajan dulu di kantin					

LAMPIRAN 3
DATA PENELITIAN

Lampiran 3.1 Data Intensitas Bermain Game

NO	ITEM PERNYATAAN																			TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
1	5	4	3	4	5	5	4	4	5	5	4	3	4	4	5	5	4	5	5	83
2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	5	74
3	4	5	5	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	5	5	4	76
4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	5	4	4	2	69
5	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	73
6	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	63
7	4	5	3	4	5	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	74
8	3	3	5	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	3	70
9	5	2	2	3	2	3	2	1	1	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	41
10	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	78
11	4	3	4	4	2	4	5	4	4	5	4	4	3	4	5	5	5	5	3	77
12	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	71
13	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	5	3	3	4	3	3	4	66
14	5	4	5	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	80
15	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	5	71
16	4	3	4	4	4	2	4	2	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	69
17	4	2	2	3	3	2	2	1	3	2	2	2	1	2	2	3	2	3	2	43
18	3	3	2	4	4	4	4	4	3	4	5	4	3	4	3	4	3	3	4	68
19	5	2	6	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	2	2	4	2	4	5	68
20	3	3	3	2	2	1	2	2	3	1	3	1	2	1	2	2	1	2	1	37
21	5	4	5	2	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	67
22	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	2	4	5	4	5	4	4	72
23	4	3	4	4	4	2	4	2	4	3	4	5	5	4	4	4	4	4	5	73
24	4	4	3	4	3	4	4	3	5	4	4	5	4	4	4	3	4	4	3	73
25	4	4	3	2	4	3	4	4	4	3	4	3	4	5	5	4	3	4	4	71
26	4	2	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	77
27	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	2	3	2	4	2	1	3	3	4	58
28	5	2	2	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	65
29	5	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	75
30	4	2	1	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	5	63
31	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	37
32	4	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	51
33	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	73
34	4	4	4	4	4	2	4	4	4	5	4	2	1	2	4	4	2	5	5	68
35	4	3	3	4	4	4	5	5	3	5	4	4	4	3	4	1	4	4	4	72
36	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	5	3	4	4	3	3	4	4	3	69

37	4	4	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	60
38	4	3	2	4	3	3	4	4	5	4	4	5	4	1	4	5	5	4	3	71
39	4	4	3	4	5	4	5	4	5	5	5	4	3	4	5	5	4	4	4	81
40	5	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
41	5	2	3	4	4	4	2	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	5	4	67
42	3	2	3	3	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	3	2	37
43	4	4	2	3	4	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	5	5	5	4	66
44	5	4	4	3	4	5	4	3	5	4	4	4	4	5	4	4	3	4	3	76
45	4	4	2	4	4	4	2	4	2	4	3	4	3	4	3	4	4	2	4	65
46	4	4	5	4	5	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	76
47	4	3	2	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	66
48	5	3	3	3	4	2	4	4	5	2	4	2	4	2	4	4	3	4	5	67
49	5	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	71
50	4	4	3	4	2	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	2	4	3	58
51	5	4	3	3	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	79
52	4	4	3	2	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	63
53	5	2	2	4	2	4	2	2	2	4	2	4	2	4	2	2	4	2	4	55
54	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	5	68
55	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	89
56	4	4	3	4	2	4	4	2	4	5	4	4	5	4	3	4	4	3	4	71
57	4	5	4	2	5	5	4	4	5	4	5	4	4	3	4	4	4	4	3	77
58	5	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	67
59	4	4	3	4	3	4	3	4	3	2	3	4	4	4	4	4	5	4	5	71
60	5	3	3	4	2	3	4	2	4	3	4	3	4	3	4	5	3	4	4	67
61	4	2	3	2	3	2	3	4	4	5	4	5	5	3	4	3	3	3	2	64
62	4	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	65
63	4	4	5	4	5	4	5	4	4	3	5	3	4	5	3	3	4	5	3	77
64	3	3	2	3	2	1	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	3	41
65	4	4	1	3	4	4	2	4	2	4	2	4	5	4	2	4	4	2	2	61
66	5	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	71
67	5	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	2	4	4	69
68	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	5	73
69	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	2	3	4	4	3	3	62
70	4	5	3	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	3	4	5	4	4	5	79
71	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	83
72	3	2	3	4	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	4	52
73	4	3	3	4	4	2	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	2	73
74	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	48
75	5	4	4	3	4	5	3	4	3	5	3	4	4	4	3	4	4	3	3	72
76	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	3	5	5	4	5	5	86
77	4	5	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	71

78	5	2	4	4	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	2	4	2	59
79	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	5	4	4	72
80	4	5	4	4	4	5	4	3	4	5	5	5	4	4	4	3	4	4	4	79

Lampiran 3.2 Data Kedisiplinan Shalat Lima Waktu

NO	ITEM PERNYATAAN																			TOTAL
	1	2	2	4	4	6	7	8	9	10	11	12	13	14	14	16	17	18	19	
1	3	4	3	3	4	4	4	4	4	5	4	2	4	4	4	4	4	4	4	72
2	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	2	4	4	5	4	5	71
3	4	2	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	68
4	4	3	3	4	3	4	3	2	1	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	52
4	3	4	3	4	4	5	4	4	4	2	3	3	3	2	2	4	4	4	3	65
6	3	3	2	3	4	4	5	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	68
7	4	3	3	4	4	3	4	4	2	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72
8	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	5	3	4	3	65
9	1	2	2	3	2	3	2	1	1	2	3	1	3	2	2	2	2	2	2	38
10	4	4	3	4	4	4	4	3	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	71
11	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	3	4	4	5	4	4	3	80
12	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	68
13	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	5	5	3	4	3	3	4	70
14	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	66
14	4	4	3	4	4	4	3	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	78
16	3	3	2	3	2	2	4	2	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	65
17	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	50
18	4	5	2	4	4	5	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	70
19	2	2	1	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	3	2	3	2	2	5	62
20	3	3	3	2	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	80
21	3	4	5	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	69
22	4	3	4	3	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	80
23	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	84
24	3	2	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	3	79
24	4	4	3	4	4	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	3	4	4	77
26	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	76
27	3	2	3	3	3	4	3	4	4	4	2	3	2	3	2	1	3	3	4	56
28	3	2	2	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	2	3	4	4	3	3	61

29	3	3	3	4	2	2	3	2	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	62
30	3	2	1	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	5	61
31	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	3	84
32	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	5	4	5	4	5	4	4	4	64
33	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	68
34	5	4	5	4	4	5	4	3	2	3	4	2	3	3	3	3	2	4	4	67
34	4	3	3	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	3	4	3	5	4	4	76
36	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	70
37	5	4	5	4	4	5	5	5	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	4	71
38	3	4	3	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	3	74
39	3	3	3	3	3	4	3	4	5	5	3	4	3	4	5	5	4	4	4	72
40	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	5	5	3	4	5	4	3	3	70
41	5	2	3	4	4	4	2	3	3	2	2	3	2	3	3	4	3	5	4	61
42	1	2	2	2	2	1	2	2	3	2	3	2	3	2	1	2	2	2	2	38
43	4	4	2	3	4	4	2	4	2	4	2	4	2	4	3	5	3	5	4	65
44	4	4	3	3	4	4	4	3	5	4	4	4	4	5	4	4	3	4	3	73
4	5	4	2	4	4	4	2	4	2	4	3	4	2	5	2	1	4	2	4	62
46	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	73
47	3	3	2	2	2	2	2	1	2	1	3	2	3	2	2	4	2	1	2	41
48	4	3	3	3	4	2	4	3	3	2	3	2	4	2	4	4	3	4	5	62
49	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	63
40	3	4	3	4	2	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	3	2	5	3	59
41	4	4	3	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	76
42	3	4	3	2	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	5	4	3	3	64
43	3	5	4	4	2	3	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	79
44	4	3	3	3	4	3	4	4	4	5	4	3	4	5	4	4	5	4	5	75
44	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	3	5	4	4	5	3	5	3	84
46	3	3	3	4	2	3	4	5	4	4	5	4	3	4	5	4	4	3	5	72
47	3	5	4	2	4	4	4	3	4	3	3	5	4	4	4	4	4	4	3	71
48	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	2	3	4	5	4	5	4	4	2	65
49	4	4	3	4	3	4	3	4	3	2	3	2	4	3	4	3	3	3	3	62
60	3	5	3	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	80
61	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	5	5	3	4	4	4	4	5	72
62	2	2	3	3	2	3	4	4	3	2	4	1	3	2	2	2	2	3	4	51
63	4	2	2	3	2	3	5	2	3	2	5	3	2	2	1	2	1	2	3	49
64	3	2	2	1	2	1	2	2	3	1	3	1	3	2	2	2	1	2	2	37
64	4	4	1	3	4	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	4	2	2	58
66	4	3	3	4	3	4	4	3	2	5	3	3	3	4	4	3	3	3	4	65
67	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	60
68	5	3	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	72
69	5	3	5	4	4	3	3	4	5	4	5	4	5	2	5	4	4	4	4	77

70	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	5	71
71	5	4	4	5	4	4	4	3	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	81
72	3	2	3	4	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	4	4	52
73	4	3	3	4	4	2	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	2	73
74	3	3	2	4	3	3	2	2	3	2	2	3	3	5	4	4	4	3	4	4	59
74	1	2	1	1	1	4	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	30	
76	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	3	5	5	4	5	4	83	
77	4	2	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	68	
78	3	2	4	4	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	2	4	2	57	
79	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	72	
80	3	2	3	4	4	4	4	2	4	5	4	5	4	3	4	2	4	4	3	68	

LAMPIRAN 4

STATISTIK DESKRIPTIF

Lampiran 4.1 Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain Game

		Statistics	
		Intensitas Bermain Game	Kedisiplinan Shalat Lima Waktu
N	Valid	80	80
	Missing	0	0
Mean		67.53	66.73
Median		70.00	68.00
Mode		71	65 ^a
Std. Deviation		11.038	11.335
Range		52	54
Minimum		37	30
Maximum		89	84

Sum	5402	5338
-----	------	------

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

1. Menyusus Interval Kelas

a. Rentang Data

$R = \text{data terbesar} - \text{data terkecil}$

$$R = 89 - 37$$

$$R = 52$$

b. Panjang Kelas

$$P = R : K$$

$$P = 52 : 10 = 5,2 = 6$$

Kategori Distribusi Kedisiplinan Shalat Lima Waktu Siswa

No	Interval	Jumlah	No	Frekuensi	Jumlah
1	30-39	3	1	30-49	7
2	40-49	4			
3	50-59	6	2	50-69	33
4	60-69	27			
5	70-79	35	3	70-89	4
6	80-89	5			

Lampir

an 4.2 Distribusi Frekuensi Kedisiplinan Shalat Lima Waktu

Statistics			
		Intensitas Bermain Game	Kedisiplinan Shalat Lima Waktu
N	Valid	80	80
	Missing	0	0
Mean		67.53	66.73
Median		70.00	68.00

Mode	71	65 ^a
Std. Deviation	11.038	11.335
Range	52	54
Minimum	37	30
Maximum	89	84
Sum	5402	5338

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

1. Menyusus Interval Kelas

a. Rentang Data

R = data terbesar – data terkecil

R = 84-30

R = **54**

b. Panjang Kelas

P = R : K

P = 54 : 10 = 5,4 = **6**

Kategori Distribusi Kedisiplinan Shalat Lima Waktu Siswa

No	Interval	Jumlah	No	Frekuensi	Jumlah
1	30-39	3	1	30-49	7
2	40-49	4			
3	50-59	6	2	50-69	33
4	60-69	27			
5	70-79	35	3	70-89	4
6	80-89	5			

LAMPIRAN 5
PENGUJIAN PRASYARAT

Lampiran 5.1 Uji Normalitas Data

Intensitas Bermain Game

	Observed N	Expected N	Residual
37	3	2.4	.6
41	2	2.4	-.4
43	1	2.4	-1.4
48	1	2.4	-1.4
51	1	2.4	-1.4
52	1	2.4	-1.4
55	1	2.4	-1.4
58	2	2.4	-.4
59	1	2.4	-1.4
60	2	2.4	-.4
61	1	2.4	-1.4
62	1	2.4	-1.4
63	3	2.4	.6
64	1	2.4	-1.4
65	3	2.4	.6
66	3	2.4	.6
67	5	2.4	2.6
68	3	2.4	.6
69	4	2.4	1.6
70	2	2.4	-.4
71	9	2.4	6.6
72	4	2.4	1.6
73	6	2.4	3.6
74	2	2.4	-.4
75	1	2.4	-1.4
76	3	2.4	.6
77	4	2.4	1.6
78	1	2.4	-1.4
79	3	2.4	.6
80	1	2.4	-1.4
81	1	2.4	-1.4
83	2	2.4	-.4
86	1	2.4	-1.4
89	1	2.4	-1.4
Total	80		

Kedisiplinan Shalat Lima Waktu

	Observed N	Expected N	Residual
30	1	2.2	-1.2
37	1	2.2	-1.2
38	2	2.2	-.2
41	1	2.2	-1.2
49	1	2.2	-1.2
50	1	2.2	-1.2
51	1	2.2	-1.2
52	2	2.2	-.2
56	1	2.2	-1.2
57	1	2.2	-1.2
58	1	2.2	-1.2
59	2	2.2	-.2
60	1	2.2	-1.2
61	3	2.2	.8
62	5	2.2	2.8
63	1	2.2	-1.2
64	1	2.2	-1.2
65	7	2.2	4.8
66	1	2.2	-1.2
67	1	2.2	-1.2
68	6	2.2	3.8
69	1	2.2	-1.2
70	4	2.2	1.8
71	4	2.2	1.8
72	7	2.2	4.8
73	3	2.2	.8
74	1	2.2	-1.2
75	2	2.2	-.2
76	3	2.2	.8
77	2	2.2	-.2
78	1	2.2	-1.2
79	2	2.2	-.2
80	3	2.2	.8
81	2	2.2	-.2
83	1	2.2	-1.2
84	3	2.2	.8
Total	80		

Test Statistics

	Intensitas Bermain Game	Kedisiplinan Shalat Lima Waktu
Chi-Square	44.100 ^a	46.900 ^b
df	33	35
Asymp. Sig.	.094	.086

a. 34 cells (100.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 2.4.

b. 36 cells (100.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 2.2.

Lampiran 5.2 Uji Linearitas dan Keberartian Regresi

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
		(Combined)	4999.750	33	151.508	1.353	.170
Kedisiplinan Shalat	Between	Linearity	1886.651	1	1886.651	16.851	.000
Lima Waktu *	Groups	Deviation from	3113.099	32	97.284	.869	.658
Intensitas Bermain		Linearity					
Game	Within Groups		5150.200	46	111.961		
	Total		10149.950	79			

Uji Linearitas

Uji Regresi

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1886.651	1	1886.651	17.809	.000^b
	Residual	8263.299	78	105.940		
	Total	10149.950	79			

a. Dependent Variable: y

b. Predictors: (Constant), x

LAMPIRAN 6
PENGUJIAN HIPOTESIS

**Lampiran 6.1 Hubungan antara Intensitas Bermain Game dengan
Kedisiplinan Shalat Lima Waktu**

		Correlations	
		Intensitas Bermain Game	Kedisiplinan Shalat Lima Waktu
Intensitas Bermain Game	Pearson Correlation	1	-.431**
	Sig. (2-tailed)		.001
	N	80	80
Kedisiplinan Shalat Lima Waktu	Pearson Correlation	-.431**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	
	N	80	80

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

LAMPIRAN 7
IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SURAKARTA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Pandawa, Pucangan, Kartasura, Sukoharjo Telepon (0271) 781516 Fax (0271) 782774
Website : www.iain-surakarta.ac.id E-mail : info@iain-surakarta.ac.id

Nomor : B- 7126 /In.10/DC/PP.00.9/09/2017
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth.
Kepala MTs MUHAMMADIYAH TAWANGSARI
Di
Tempat

Yang bertandatangan di bawah ini Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Surakarta memohon ijin atas:

Nama : BARATA SASI WIJAYA HIK
NIM : 133111018
Jurusan / Prodi : Pendidikan Agama Islam
Semester : 9
Judul Skripsi : HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME DENGAN KEDISIPLINAN SHALAT LIMA WAKTU SISWA MTs MUHAMMADIYAH TAWANGSARI 2017

Waktu Penelitian : 7 September 2017 - Selesai
Tempat : MTs MUHAMMADIYAH TAWANGSARI

Untuk mengadakan penelitian di Lembaga yang Bapak/Ibu pimpin, dalam rangka memenuhi penulisan skripsi untuk mendapatkan gelar sebagai sarjana.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Surakarta, 7 September 2017

Dekan,


Dr. H. Giyoto, M. Hum
NIP. 19670224 200003 1 001





MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH (DIKDASMEN) MUHAMMADIYAH DAERAH SUKOHARJO
MADRASAH TSANAWIYAH MUHAMMADIYAH (MTs M) TAWANGSARI

TERAKREDITASI

alamat : Jl. Raya Tawangsari – Sukoharjo, Kategoahan, Tawangsari, Sukoharjo Kode Pos 57561 ☎ (0272) 881116
Email : mtsmtawangsari@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 031/III.4.AU/F/KET/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama Lengkap : Sri Raharjo, S.Ag
NIP : -
Jabatan : Kepala Madrasah
Nama Madrasah : MTs Muhammadiyah Tawangsari

menerangkan bahwa Saudara berikut ini,

Nama Lengkap : BARATA SASI WIJAYA HIK
NIM/NIRM : 133111018
Jurusan/Prodi : Pendidikan Agama Islam
Semester : 9
Judul/Topik PTK : HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME* DENGAN
KEDISIPLINAN SHALAT LIMA WAKTU SISWA DI MTs
MUHAMMADIYAH TAWANGSARI KABUPATEN SUKOHARJO
TAHUN 2017/2018

Telah melaksanakan Penelitian di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Muhammadiyah Tawangsari mulai awal perijinan 8 September 2017 sampai dengan selesai.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan dengan sebaik-baiknya.

Sukoharjo, 13 September 2017

Kepala Madrasah



LAMPIRAN 8
BIODATA PENULIS

BIODATA

Nama : Barata Sasi Wijaya Hari Insani King

Jenis Kelamin : Laki-laki

NIM : 133111018

Tempat. Tanggal Lahir : Sukoharjo, 16 September 1994

Alamat : Dk. Dimoro Rt. 01/Rw. 04, Ds. Tangkisan
Kec. Tawang Sari, Kab. Sukoharjo

Email : baratasasiwijaya@yahoo.com

Riwayat Pendidikan : SDN Tangkisan 1 Lulus Tahun
2007

2010 SMPN 2 Bulu Lulus Tahun

2013 SMAN 1 Tawang Sari Lulus Tahun