



## Pengaruh Media Sosial dan Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Siswa (Studi Kasus SMK Citra Bangsa Kecamatan Kemang Kabupaten Bogor)

**Ikbar Fauzi\*, Ahmad Dimiyati Bz, Muh. Ubaidillah Al Ghifary**

Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta

\*Corresponding Author. Email: [Ikbarfauzi05@gmail.com](mailto:Ikbarfauzi05@gmail.com)

**Abstract:** The purpose of this study was to analyze the effect of using social media and online games on the implementation of worship on students at SMK Citra Bangsa, Kemang District, Bogor Regency. This study uses a quantitative approach with the correlation method. The sample of this study amounted to 235 students. This research instrument in the form of a questionnaire and documentation. The data analysis technique uses product moment correlation analysis. The results showed that 1). a description of the use of social media in students at SMK Citra Bangsa the percentage is 98% and those who do not use it are 2%. While the use of online games from 235 respondents; those who use it are 122 respondents with a percentage of 52%, and those who do not use it are 113 respondents with a percentage of 48%, 2). the description of the implementation of student worship in the school is a. obligatory prayers: those who perform 89%, those who do not 11%, b. sunnah prayer; implementing 46%, not implementing 54%, and c. sunnah fasting; those who practice 4% and those who do not practice 96%, and 3) the effect of the use of social media and online games on the implementation of student worship at the school is not significant with 4.8%, namely the percentage from 100% -4.8 = 95.2% influenced by other factors, this is obtained from the price of  $R^2 = 0.048$ .

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan media sosial dan game online terhadap pelaksanaan ibadah pada siswa di SMK Citra Bangsa Kecamatan Kemang, Kabupaten Bogor. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasi. Sampel penelitian ini berjumlah 235 siswa. Instrumen penelitian ini berupa kuesioner dan dokumentasi. Teknik analisis datanya menggunakan analisis korelasi produk moment. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; 1) Penggunaan media sosial pada siswa di SMK Citra Bangsa jumlah persentasenya 98% dan yang tidak menggunakannya 2%. Sedangkan penggunaan game online dari 235 responden; yang menggunakannya berjumlah 122 responden dengan persentase 52%, dan yang tidak menggunakannya berjumlah 113 responden dengan persentase 48%; 2) Pelaksanaan ibadah siswa di sekolah tersebut adalah a. sholat wajib: yang melaksanakan 89%, yang tidak 11%, b. shalat sunnah; yang melaksanakan 46%, tidak melaksanakan 54%, dan c. puasa sunnah; yang menjalankan 4% dan yang tidak menjalankan 96%; dan 3) pengaruh penggunaan media sosial dan game online terhadap pelaksanaan ibadah siswa di sekolah tersebut tidak signifikansi dengan 4,8%, yaitu persentase dari 100%-4,8=95,2% di pengaruhi dari faktor lain, hal ini diperoleh dari harga  $R^2 = 0,048$ .

### Article History

Received: 12-02-2022

Revised: 15-03-2022

Accepted: 23-03-2022

Published: 05-04-2022

### Key Words:

Social Media, Online Games, Implementation of Worship.

### Sejarah Artikel

Diterima: 12-02-2022

Direvisi: 15-03-2022

Disetujui: 23-03-2022

Diterbitkan: 05-04-2022

### Kata Kunci:

Media Sosial, Game Online, Pelaksanaan Ibadah.

**How to Cite:** Fauzi, I., Dimiyati Bz, A., & Al Ghifary, M. (2022). Pengaruh Media Sosial dan Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Siswa (Studi Kasus SMK Citra Bangsa Kecamatan Kemang Kabupaten Bogor). *Jurnal Paedagogy*, 9(2), 211-221. doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v9i2.4957>



<https://doi.org/10.33394/jp.v9i2.4957>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



### Pendahuluan

Pada masa kini teknologi mulai berkembang pesat. Adanya teknologi komunikasi yang sangat berkembang pada saat sekarang, adapun perkembangannya berawal dari



komputer, laptop dan smartphone. Teknologi dapat membantu dan memudahkan seorang mengerjakan pekerjaan agar dapat selesai dengan lebih efektif dan efisien (Siti Makhmudah, 2019). Teknologi komunikasi menekankan aspek pencapaian target selama proses komunikasi yang memungkinkan adanya data dan informasi mencapai kriteria komunikasi yang lebih efektif (Noradilah Abdul Wahab dkk, 2019).

Teknologi informasi dapat membedakan berbagai pola komunikasi manusia (*patterns of human communication*), yang merupakan inti dari hubungan interpersonal (*interpersonal relations*). Pertemuan tatap muka (*face to face*) mampu dilakukan dari tahap gambar ke gambar (*image to image*) (Arif Marsal dan Fitri Hidayati, 2018). Teknologi menjadi sangat mudah untuk dikomunikasikan dengan berbagai informasi tentang peristiwa yang terjadi. Kesenangan ini ditunjukkan dengan berbagai jenis media massa yang digunakan untuk menyebarkan informasi tersebut, membuat media cetak, media elektronik, atau dengan media yang kini ramai menyatu dengan banyak orang saat ini yaitu media sosial. Media sosial yang memungkinkan para penggunanya terlibat saling memberikan dan membuat konten seperti jaringan, blog wiki, forum dan kehidupan (Arif Marsal dan Fitri Hidayati, 2018). Pada saat ini media sosial sudah merupakan gaya hidup pada kalangan orang banyak dari berbagai usia, dari anak usia dini, remaja sampai kalangan orangtua.

Para pengguna media sosial bisa dengan mudah membetulkan, memodifikasi, menambahkan tulisan, film, grafik juga model konten yang lain. Pada jaman jaman sekarang kita bisa melihat banyak sekali anak muda yang menyalahgunakan media sosial. Keberadaan media sosial tidak dapat dipungkiri karena telah memberikan dampak negatif bagi para penggunanya. menggunakan media sosial secara berlebihan bisa menjadi ketergantungan, kecanduan dan bahkan media sebagai ajang penipuan.

Penelitian ini menyimpulkan media sosial dapat memberikan pengaruh dampak negatif dan positif. Salah satunya dampak positifnya yaitu sebagai salah satu alat berdiskusi dan berinteraksi, dimungkinkan juga untuk berkomunikasi dengan kerabat, saudara, begitu juga dengan teman yang lama tidak bertemu. Selain itu dampak negatif dalam menggunakan media sosial terkadang lupa waktu, lalai dalam melaksanakan ibadah perintah ajaran Islam. Selain media sosial yang sangat berpengaruh dalam kelalaian dalam melaksanakan ibadah yaitu game online.

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer yang biasa digunakan internet dan sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel (Mirwa Yudha Setyaningrum, 2017). Banyaknya riset tentang kecanduan game online dilakukan dengan subjek remaja salah satunya pada masa usia-usia sekolah menengah (Maria Agustina Lebho dkk, 2020). Banyak yang mengalami kecanduan game online mulai usia anak-anak sampai remaja bahkan sampai kalangan orang dewasa. Akibat dari kecanduan game online banyak mengalami beberapa gejala seperti *salience* (memikirkan tentang bermain game online setiap hari), *tolerance* (lebih banyak waktu bermain), *mood modification* (bermain game online membuat serag itu lupa akan masalah, sebagai pelarian diri dari masalah), *relapse* (cenderung untuk bermain game online kembali setelah lama tidak bermain), *withdrawal* (merasa kurang update atau ketinggalan zaman jika tidak bermain game online), *conflict* (bertengkar dengan orang lain karena bermain game online secara berlebihan), dan *problems* (mengabaikan kegiatan lain sehingga menimbulkan masalah) (Maria Agustina Lebho dkk, 2020). Berdasarkan informasi yang diperoleh bahwa siswa SMK Citra Bangsa Kecamatan Kemang Kabupaten Bogor, banyak yang lalai dalam menjalankan ibadah yang disebabkan oleh media sosial dan game online.



Berdasarkan masalah di atas, penelitian ini menganalisis siswa SMK Citra Bangsa Kecamatan Kemang Kabupaten Bogor dalam melaksanakan ibadah, baik ibadah ma dhah maupun ibadah gairu ma dhah. Alasan penelitian ini dilakukan karena dengan maraknya penggunaan media sosial dan game online dikalangan siswa ingin membuktikan lalai atau tidaknya dalam melaksanakan ibadah, meskipun mereka menggunakan media sosial dan game online. Adapun tujuan penelitian ini adalah; (1) untuk menganalisis penggunaan media sosial dan game online pada siswa di SMK Citra Bangsa Kecamatan Kemang Kabupaten Bogor; (2) untuk menganalisis pelaksanaan ibadah siswa di SMK Citra Bangsa Kecamatan Kemang Kabupaten Bogor; dan (3) untuk menganalisis pengaruh penggunaan media sosial dan game online terhadap pelaksanaan ibadah siswa di SMK Citra Bangsa Kecamatan Kemang Kabupaten Bogor.

### Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasi yang berupaya untuk menggambarkan ada atau tidaknya hubungan antara variabel X1 (variabel bebas), variabel X2 (variabel bebas) dan variabel Y (variabel terikat). Tempat penelitian ini dilaksanakan di SMK Citra Bangsa Bogor, yang terletak di Jl. Parung Hijau 1 Jampang Hambulu No. 18 desa Pondok Udik, Kecamatan Kemang Kabupaten Bogor Jawa Barat. Pada penelitian ini sasaran populasinya adalah 517 siswa SMK Citra Bangsa Kecamatan Kemang Kabupaten Bogor Tahun 2021/2022, yang terdiri dari kelas X terdiri dari enam jurusan berjumlah 170 siswa, kelas XI terdiri dari enam jurusan berjumlah 188 siswa, sedangkan kelas XII terdiri dari lima jurusan berjumlah 159 siswa. Penentuan jumlah sampel dari populasi menggunakan teknik yang dikembangkan oleh Isaac dan Michael (Sugiyono, 2019). Sampel dihitung berdasarkan tingkat kesalahan yang bervariasi dari 1%, 5%, dan 10%. Penelitian ini menggunakan ukuran sampel berdasarkan tabel penentuan jumlah sampel dari populasi adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Penentuan Jumlah Sampel**

N= Jumlah Populasi	Taraf Kesalahan		
	1%	5%	10%
500	285	205	176
510	292	209	179
550	301	213	182

Berdasarkan tabel penentuan sampel tersebut, maka peneliti memilih untuk mengambil sampel sejumlah 235 siswa dengan asumsi tingkat toleransi kesalahan paling sedang yaitu 5%.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa kuisisioner dan dokumentasi. Kuisisioner di buat tiga segmen, pertama kuisisioner media sosial, kedua kuisisioner game online, dan ketiga kuisisioner ibadah. Pada tahap penelitian kuantitatif kualitas instrumen analisis adalah hubungan antara jenis validitas dan reliabilitas. Pada instrumen ini kualitasnya berhubungan tentang ketetapan cara yang dilakukan untuk pengumpulan data (Sugiyono, 2019). Analisa Instrumen penelitian ini digunakan dalam bentuk kuisisioner yang berisi pertanyaan atau pernyataan, agar mendapatkan data tentang media sosial dan pemahaman ibadah peserta didik. Peneliti menggunakan teknik skoring dengan skala interval dari lekert. Skor terganggu dari pernyataan, mulai dari 1, 2, 3, 4, 5.

Penelitian ini menggunakan uji korelasi product moment, uji validitas dan uji reliabilitas. Hasil korelasi product moment pada variabel media sosial, menunjukkan bahwa 8



item dinyatakan valid dengan  $\text{sig} < 0.05$  sebagaimana data dalam lampiran hasil uji SPSS. Sedangkan hasil uji reliabilitas pada instrumen media sosial, sebagai berikut:

**Tabel 2. Reliability-Media Sosial**

Cronbach's Alpha	N of Items
0,814	8

Hasil korelasi product moment pada variabel game online, menunjukkan bahwa 8 item dinyatakan valid dengan  $\text{sig} < 0.05$  sebagaimana data dalam lampiran hasil uji SPSS. Sedangkan hasil uji reliabilitas pada instrumen media sosial, sebagai berikut:

**Tabel 3. Reliability – Game Online**

Cronbach's Alpha	N of Items
0,958	8

Hasil korelasi product moment pada variabel ibadah, menunjukkan bahwa 16 item, terdapat 1 butir gugur yaitu pada item nomor 13, karena  $\text{sig} > 0.05$ . Sehingga 15 item dengan  $\text{sig} < 0.05$  dinyatakan valid dan dengan uji reliabilitasnya, sebagaimana data dalam lampiran hasil uji SPSS. Sedangkan hasil uji reliabilitas pada instrumen ibadah, sebagai berikut:

**Tabel 4. Reliability – Ibadah**

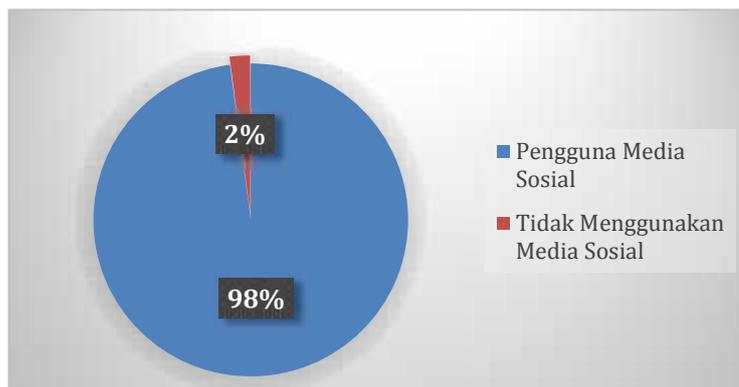
Cronbach's Alpha	N of Items
0,723	16

Dari tabel uji reliabilitas pada tiga instrumen menunjukkan angka 0.7 sampai dengan 0.9 berarti mendekati 1. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen dalam penelitian ini konsistensinya sebagai alat ukur pada setiap variabelnya.

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

### Analisis Demografi

Pada subbab media sosial, akan menjabarkan tabel dan diagram berupa jumlah responden menggunakan media sosial, jumlah media sosial yang di gunakan, alasan menggunakan, waktu menggunakan media sosial.



**Diagram 1. Jumlah Pengguna Media Sosial**

Pada diagram di atas, menunjukan bahwa responden, yang menggunakan media sosial berjumlah 231 dengan persentase 98% responden. Sedangkan yang tidak menggunakan media sosial berjumlah 4 orang dengan persentase 2% responden. Berikut ini diagram yang menggambarkan jumlah media sosial yang digunakan.



**Diagram 2. Jumlah Media Sosial Yang di Gunakan**

Pada diagram di atas, menunjukkan bahwa responden hampir semua memiliki media sosial lebih dari satu akun. Responden yang memiliki 1-2 akun media sosial 32%, 3-4 akun media sosial 45%, 5-6 akun media sosial 16 %, dan >7 akun media sosial 7%. Jadi dapat peneliti temukan bahwa responden rata-rata memiliki akun media sosial lebih dari satu, persentase yang paling banyak yaitu 3-4 akun media sosial seperti *whatsapp*, *facebook*, *instagram*, *youtube*, *twitter*, *line*, *tik tok*, sedangkan kategori media sosial lainnya seperti yang peneliti sebutkan salah satunya *path*, *wechat* dan lainnya. Adapun alasan responden menggunakan media sosial sebagaimana diagram berikut penjabarannya.



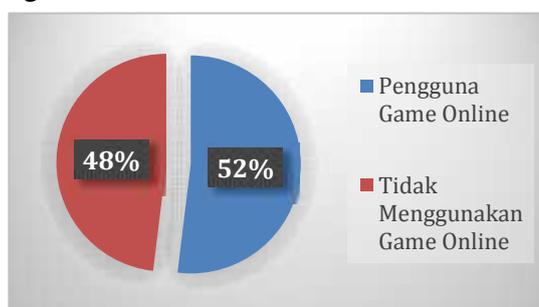
**Diagram 3. Alasan Menggunakan Media Sosial**

Pada diagram di atas, menunjukkan bahwa alasan responden menggunakan media sosial yang paling banyak memilih sebagai media untuk mendapatkan informasi dengan persentase 68,7%, selain itu ada pula responden menggunakan media sosial sebagai penunjang atau media belajar, pergaulan atau menambah pertemanan, bisnis online (usaha), mengisi waktu luang, bahkan ada juga yang hanya update status dan ingin eksis. Sedangkan tingkat kelamaan waktu responden menggunakan media sosial itu bertingkat sebagai berikut diagramnya.



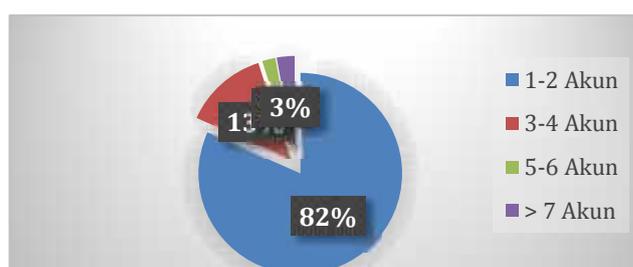
**Diagram 4. Waktu Penggunaan Media Sosial**

Pada diagram di atas tersebut, menunjukan bahwa waktu yang paling lama responden gunakan untuk menggunakan media sosial yaitu 1-3 jam/hari dengan presentase 39,9 % responden. Hal ini responden tidak selalu berada pada media sosialnya, melainkan banyak melakukan aktivitas atau hal yang positif lainnya. Sedangkan subbab game online menyajikan diagram pengguna game online, jenis game online yang di gunakan, lasan menggunakan game online, dan waktu menggunakan game online.



**Diagram 5. Pengguna Game Online**

Pada diagram di atas, menunjukan bahwa siswa SMK Citra Bangsa Kecamatan Kemang Bogor, yang menggunakan game online berjumlah 122 dengan persentase 52% responden. Sedangkan yang tidak menggunakan game online berjumlah 113 responden dengan persentase 48%. Hal ini menunjukan bahwa siswa SMK Citra Bangsa Kecamatan Kemang Bogor, perbandingan selisih antara yang menggunakan dan tidak menggunakan hanya 4%. Responden yang menggunakan game online berbagai jenisnya. Sebagai berikut diagramnya.



**Diagram 6. Jenis-jenis Game Online Yang Digunakan**

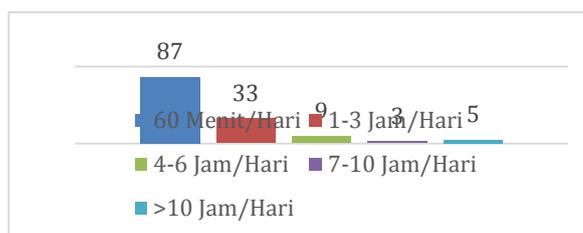


Pada diagram tersebut, menunjukkan bahwa responden yang memiliki 1-2 akun game online 82%, 3-4 akun game online 13%, 5-6 akun game online 2%, dan >7 akun game online 3%. Diantara hasil tersebut yang lebih dominan besar memiliki akun yaitu 1-2 akun saja, diantaranya *free fire dan mobile legend*. Sedangkan alasan responden menggunakan game online sebagaimana diagram berikut.



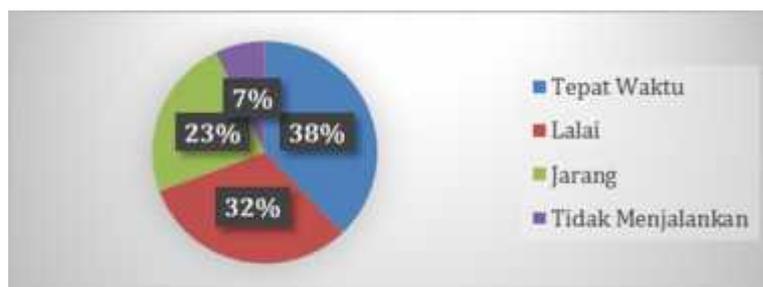
**Diagram 7. Alasan Menggunakan Game Online**

Pada diagram tersebut, menunjukkan bahwa alasan responden menggunakan game online yang paling banyak memilih sebagai mengisi waktu luang dengan persentase 79,3%, selain itu responden menggunakan game online untuk pergaulan, mendapatkan informasi, eksis, update dan lainnya. Sedangkan tingkat kelamaan waktu responden menggunakan game online, berikut diagramnya.



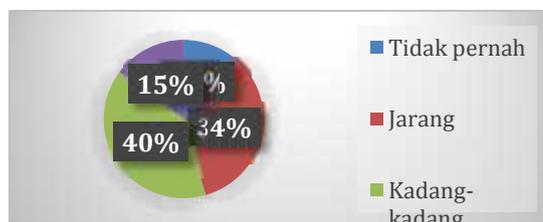
**Diagram 8. Waktu Menggunakan Game Online**

Pada diagram tersebut, menunjukkan bahwa waktu yang responden gunakan bermain game online hanya 60 menit/hari. Dapat peneliti simpulkan bahwa responden bukan yang kecanduan dengan game online secara berlebihan. Dapat peneliti simpulkan bahwa responden yang menggunakan media sosial dengan persentase 98 % dan yang tidak menggunakan media sosial 2%. Sedangkan responden yang menggunakan game online dengan persentase 52% yang tidak menggunakan 48 %. Alasan bagi yang tidak menggunakan media sosial dan game online yaitu ada yang tidak memiliki handphone, pendapatan orang tua yang minim. Sedangkan pada hasil penelitian yang didapatkan bahwa responden ada yang menjalankan ibadah dengan tepat waktu dan ada yang lalai, salah satunya ibadah shalat, dijelaskan dalam diagram berikut.



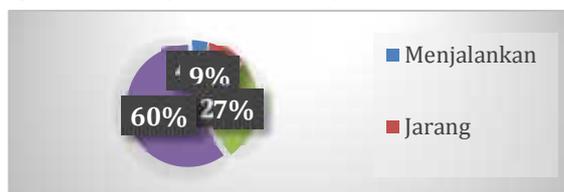
**Diagram 9. Deskripsi Pelaksanaan Ibadah shalat Wajib**

Pada diagram tersebut, menunjukkan bahwa 38% responden menjalankan ibadah shalat dengan tepat waktu, selebihnya mereka lalai, jarang bahkan ada yang meninggalkan ibadah shalat.



**Diagram 10. Pelaksanaan Ibadah shalat Sunnah**

Pada diagram tersebut, menunjukkan bahwa 46% responden menjalankan ibadah shalat sunnah kadang-kadang, selebihnya ada yang tidak pernah dan jarang dalam melaksanakan shalat sunnah, sedangkan yang tidak menjalankan hanya 1% dari seluruhnya.



**Diagram 11. Pelaksanaan Ibadah Puasa Sunnah**

Pada diagram tersebut, menunjukkan bahwa 60% responden tidak pernah menjalankan puasa sunnah sedangkan yang menjalankan hanya 4%, yang jarang melaksanakan 9% dan kadang-kadang 27%. Dapat peneliti simpulkan dari deskripsi pelaksanaan ibadah, bahwa 38% responden menjalankan ibadah shalat tepat waktu, selebihnya mereka lalai dengan alasan masih asik dengan media sosial maupun game onlinenya, bahkan ada yang meninggalkan ibadah shalat. Sedangkan ibadah shalat sunnah dan puasa sunnah hampir 60% tidak menjalankan.

### Hasil Penelitian Analisis Variabel

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji asumsi klasik, agar saat pengambilan keputusan mendekati keadaan yang sebenarnya. Uji asumsi klasik ini terdiri dari uji normalitas, uji multikolinearitas, uji autokorelasi, uji heteroskedastisitas. Tahap pertama dengan uji normalitas menunjukkan bahwa signifikansi P-value 0,01 berarti  $< 0,05$ , artinya  $H_0$  terima sehingga kesimpulannya populasi terdistribusi atau tekumpulan secara normal. Berdasarkan tabel normalitas diatas pada kolom Shapiro, menunjukkan bahwa signifikansi P-value 0,000 berarti  $< 0,05$ , artinya  $H_0$  diterima sehingga kesimpulannya populasi terdistribusi secara normal. Selanjutnya menggunakan uji multikolinearitas agar mengetahui terjadinya hubungan antara variabel bebas yaitu pengaruh media sosial dan game online terhadap pelaksanaan ibadah, Dari tabel 4.10 tersebut dapat dilihat bahwa Tidak terjadi multikolinearitas jika nilai tolerance  $> 0,100$  atau VIF  $< 10,00$ . Berdasarkan tabel tersebut maka tidak ada gejala multikolinearitas antar variabel bebas yaitu pengaruh media sosial dan game online terhadap pelaksanaan ibadah. Sedangkan untuk mengetahui pengaruh antar variabel secara bersamaan (simultan) maka menggunakan uji F diperoleh harga  $F_0 = 5.794$ ,  $db = (2, 232)$ , P-value =  $0,004 < 0,05$ ,  $H_0$  ditolak: Dengan demikian media sosial dan game online (secara simultan) berpengaruh secara signifikan terhadap ibadah siswa.



Sedangkan besarnya pengaruh kedua variabel tersebut dapat dilihat pada hasil analisis model sumary diperoleh harga:  $R^2 = 0,048$ . Untuk mengetahui besarnya pengaruh media sosial dan game online terhadap pelaksanaan ibadah maka menggunakan rumus  $KD = \text{Koefisien Determinan yaitu } R^2 \times 100\%$ . Dengan demikian besarnya pengaruh penggunaan media sosial dan game online terhadap pelaksanaan ibadah siswa sebesar  $0,048 \times 100\% = 4,8\%$ . Hasil analisa statistik tersebut diatas menunjukkan bahwa sudah ada pengaruh yang signifikansi dan menjawab hipotesis dari penelitian ini. Berikutnya akan melanjutkan dengan pembahasan atas uji hipotesis dalam penelitian ini.

### **Pengaruh Media Sosial Terhadap Pelaksanaan Ibadah Siswa**

Berdasarkan hasil analisis uji coefficients, maka diperoleh harga:  $t_1 = 0,500$ ,  $p\text{-value} = 0,000 > 0,05$ , atau  $H_0$  diterima. Hal ini berarti penggunaan media sosial terhadap pelaksanaan ibadah siswa SMK Citra Bangsa Kecamatan Kemang Kabupaten Bogor, tidak berpengaruh secara signifikan. Berdasarkan hasil pertanyaan demografi menunjukkan bahwa secara umum responden menggunakan media sosial tidak lebih dari 3 jam/hari, pekerjaan dan penghasilan atau pendapatan orang tua yang minim, kemungkinan besar responden tidak terlalu banyak menghabiskan waktunya di media sosial.

### **Pengaruh Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Siswa**

Berdasarkan hasil analisis uji coefficients, maka diperoleh harga:  $t_2 = -3,381$ ,  $p\text{-value} = 0,001 < 0,05$ , atau  $H_0$  ditolak, dengan demikian penggunaan game online berpengaruh secara signifikan dan negatif terhadap pelaksanaan ibadah siswa. Berdasarkan hasil demografi menunjukan bahwa jumlah yang menggunakan game online lebih sedikit di banding yang menggunakan. Penyebab lainnya yaitu siswa yang menggunakan game online hanya mengisi waktu luang, dan hanya ingin eksis. Hal ini berarti responden tidak selalu bermain game online, dan masih menjalankan ibadah.

### **Pengaruh Media Sosial dan Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Siswa**

$H_0$ =Tidak ada pengaruh yang signifikan dan simultan penggunaan media sosial dan game online terhadap pelaksanaan ibadah siswa di SMK Citra Bangsa Bogor. Berdasarkan hasil perolehan harga  $F_0 = 5,794$ ,  $db = (2, 232)$ ,  $p\text{-value} = 0,004 < 0,05$ ,  $H_0$  ditolak: Dengan demikian media sosial dan game online (secara simultan) berpengaruh secara signifikan terhadap ibadah siswa. Hal ini berarti responden masih tetap menjalankan ibadah meskipun responden menggunakan media sosial dan bermain game online. Maka dari hasil uji hipotesis di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh media sosial dan game online terhadap pelaksanaan ibadah di SMK Citra Bangsa Kecamatan Kemng Kabupaten Bogor itu sangat kecil dengan jumlah 4,8%, dengan demikian keduanya tidak berpengaruh yang signifikan terhadap pelaksanaan ibadah siswa, dengan alasan dilihat dari karakteristik responden bahwa jumlah laki-laki lebih sedikit di dibandingkan dengan perempuan, sekolah yang berada di lingkungan menengah ke bawah dengan pendapatan orang tua yang minim.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa siswa SMK Citra Bangsa Kecamatan Kemang Kabupaten Bogor bahwa, Dari paparan di atas, dapat diketahui bahwa hampir 98% siswa SMK Citra Bangsa Kecamatan Kemang Kabupaten Bogor menggunakan media sosial dan 50% menggunakan game online. Sejalan dengan dia atas menurut Lucy (2018) jumlah pengguna dan kegunaan media baru mengalami peningkatan. Hampir seluruh kegiatan dapat terselesaikan melalui berbagai macam akses internet yang mudah didapat, seperti e-commerce, transportasi daring, e-toll, e-learning, dan



beragam sumbangsih perkembangan kecanggihan internet yang dipergunakan dalam keseharian manusia. Fasilitas internet yang mudah didapat menjadikan seluruh masyarakat dari beragam usia dan profesi menggunakannya. Seluruh orang dapat mengakses segala macam konten yang ditawarkan oleh berbagai situs dan media sosial.

Selain media sosial, siswa juga menggunakan game online. Menurut Rina Yulius (2017), penggunaan game online merupakan sebuah keharusan yang tidak terelakkan. Hal ini berdampak langsung pada peningkatan industri terkait. Industri game online di seluruh dunia, khusus untuk item virtual saja, diperkirakan mencapai nilai profit \$15 milyar. Dapat peneliti simpulkan bahwa pengguna media sosial dan game online bukan hanya pada kalangan siswa SMK, melainkan dimulai dari siswa SD sampai dengan Perguruan Tinggi, bahkan dari kalangan orang tuapun ada yang menggunakan.

Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa siswa yang melaksanakan ibadah shalat wajib ada yang tepat waktu, ada yang lalai, jarang bahkan ada yang tidak mengerjakan. Sedangkan shalat sunnah rata-rata mereka melaksanakan hanya di sekolah dan kadang-kadang melaksanakan. Pada pelaksanaan puasa sunnah, siswa lebih banyak tidak melaksanakan puasa sunnah dan yang melaksanakan hanya sedikit. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuliani dkk (2019), dari hasil observasi yang dilakukan dapat diketahui bahwa pelaksanaan salat zuhur berjamaah di SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng cukup baik, dapat berjalan dengan tertib dan teratur, meskipun masih ada sebagian peserta didik yang sering tidak ikut melaksanakan salat zuhur berjamaah. Peserta didik diharapkan terbiasa melaksanakan salat dan sebaiknya dilaksanakan secara berjamaah. Secara umum penelitian ini menunjukkan bahwa media sosial dan game online tidak terlalu berpengaruh dalam pelaksanaan ibadah siswa SMK Citra Bangsa Kecamatan Kemang Kabupaten Bogor.

Menurut Nadhief Muhammad Fauzan (2021) berdasarkan hasil penelitiannya, jika mengacu pada tinjauan teoritis apabila ketergantungan dalam bermain game online, terbukti bahwa semakin kuat tingkat penggunaan media maka akan semakin besar pula pengaruh sebuah media terhadap pengguna media tersebut. Pengaruh game online terhadap pelaksanaan ibadah shalat meliputi ketepatan waktu, kesadaran dan kaifiat. Pengaruh game online terhadap ketepatan waktu membuat remaja tidak melaksanakan shalat diawal waktu, selain itu remaja lebih mendahulukan bermain game online daripada melaksanakan ibadah shalat di awal waktu. Pengaruh game online terhadap kesadaran dalam pelaksanaan ibadah shalat, membuat remaja malas dalam melaksanakan ibadah shalat, selain itu membuat remaja tidak memiliki kesadaran untuk melaksanakan ibadah shalat ketika sedang bermain game online. Pengaruh game online terhadap dalam pelaksanaan ibadah shalat, menjadikan siswa lalai terhadap dalam melaksanakan ibadah shalat. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Abdul Haris dkk (2021) yang menunjukkan korelasi negatif antara intensitas bermain game online terhadap ketaatan beribadah. Namun demikian, melihat hasil kuesioner di atas bahwa ada kecenderungan bermain game online mengurangi pelaksanaan ibadah. Dapat disimpulkan bahwa penyebab tidak berpengaruhnya media sosial dan game online terhadap pelaksanaan ibadah siswa seperti dijelaskan di atas salah satunya dari pekerjaan orang tua yang banyak sebagai wiraswata dan ibu rumah tangga dengan pendapatan orang tua yang hanya cukup untuk kebutuhan sehari-hari.

### **Kesimpulan**

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah; (1) Penggunaan media sosial jumlah persentasenya 98 % dan yang tidak menggunakannya 2 %. Sedangkan penggunaan



game online persentase 52 % dan yang tidak menggunakan 48% dengan jumlah responden 235. Sedangkan penggunaan game online, dari 235 responden yang menggunakan game online berjumlah 122 responden dengan persentase 52%, sedangkan yang tidak menggunakan berjumlah 113 responden dengan persentase 48%. (2) Pelaksanaan ibadah siswa di SMK Citra Bangsa Kecamatan Kemang Kabupaten Bogor, siswa yang melaksanakan sholat wajib 89%, yang tidak 11%, shalat sunnah, melaksanakan 46%, tidak melaksanakan 54%, dan puasa sunnah, yang menjalankan 4% dan yang tidak menjalankan 96%. (3) Pengaruh penggunaan media sosial dan game online terhadap pelaksanaan ibadah siswa di SMK Citra Bangsa, tidak signifikansi dengan persentase 4,8%, yaitu persentase dari  $100\% - 4,8 = 95,2\%$ . 95,2% di pengaruhi dari faktor lain, hal ini diperoleh dari harga  $R^2 = 0,048$ .

### Saran

Saran yang disampaikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah agar guru dan orang tua dapat meningkatkan kolaborasi dalam mendampingi pelaksanaan ibadah siswa. Disamping itu juga guru dan orang tua diharapkan dapat menjadi *role model* atau contoh teladan bagi siswa dalam pelaksanaan ibadah sehari-hari di sekolah maupun dirumah.

### Daftar Pustaka

- Fauzan, Nadhief Muhammad dkk. (2021). "Pengaruh Penggunaan Game Online terhadap Perilaku Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat di Lingkungan Permata Kopo Kabupaten Bandung", dalam *Journal Riset Komunikasi Penyiaran Islam*, Volume 1, No. 2.
- Haris, Abdul dkk., (2021). "Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa di Jurusan PAI Universitas Malang", dalam *Untan.ac.id*, Vol 13, No 2.
- Makhmudah, Siti. (2019). *Medsos dan Dampak Pada Perilaku Keagamaan Remaja*, Nganjuk: Guepedia The First On-Publisher in Indonesia.
- Maria Agustina Lebho dkk. (2020). "Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja", dalam *Journal of Health and Behavioral Science*, Vol.2, No.2, September.
- Marsal, Arif, dan Hidayati Fitri. (2018). "Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Kinerja Pegawai di Lingkungan UIN Sultan Syarif Kasim Riau", *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, Vol. 4, No. 1, Februari.
- Noradilah, Abdul Wahab dkk. (2019). "Media Sosial Sebagai Meium Dakwah Masa Kini (Sosial Media AS A Medium Dakwah Nowadays)", *International Social Science Humanities Journal*, Vol. 2, No.1.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta.
- Setyaningrum, dan Mirwa Yudha. (2017). "Hubungan Antara Frekuensi Bermain Gameonline dan Dukungan Orang Tua Dengan Prestasi Belajar Siswa SD", Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, Tesis.
- Supratman, Lucy Pujasari. (2018). "Penggunaan Media Sosial oleh Digital Native", dalam *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol 15, No. 1, Juni.
- Yulius, Rina. (2017). "Analisis Perilaku Pengguna Dalam Pembelian Item Virtual Pada Game Online", dalam *Journal of Animation and Games Studies* Vol.3 No.1 April.
- Yuliani dkk. (2019). "Penerapan Kedisiplinan Belajar Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Pelaksanaan Ibadah Salat Zuhur Berjamaah Peserta Didik", dalam *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol. 6 No. 2.