

BAB III

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner penelitian, maka dapat disajikan beberapa data penelitian sebagai berikut :

1. Karakteristik Responden

Tabel 3.1. Karakteristik responden berdasarkan program studi

No	Program Studi	Jumlah (orang)	Persentase (%)
1	EPI (Ekonomi Perbankan Islam)	19	32.8
2	KPI (Komunikasi Penyiaran Islam)	16	27.6
3	PAI (Pendidikan Agama Islam)	23	39.7
	Jumlah	58	100.0

Sumber : Hasil kuesioner diolah, 2011

Tabel 3.1. menunjukkan bahwa sebagian besar program studi responden adalah mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) sejumlah 23 orang (39,7%), disusul kemudian oleh jurusan EPI (Ekonomi Perbankan Islam) sejumlah 19 orang (32,8%) dan terendah adalah mahasiswa jurusan KPI (Komunikasi Penyiaran Islam) sejumlah 16 orang (27,6%).

Tabel 3.2. Karakteristik jenis kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah (orang)	Persentase (%)
1	Laki-laki	40	69.0
2	Perempuan	18	31.0
	Jumlah	58	100.0

Sumber : Hasil kuesioner diolah, 2011

Tabel 3.2. menunjukkan bahwa sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki (mahasiswa) sebanyak 40 orang (69%) dan sisanya berjenis kelamin perempuan (mahasiswi) sebanyak 18 orang (31%). Berdasarkan

observasi di lapangan, terdapat kecenderungan bahwa peminat terbesar permainan game online didominasi oleh kaum laki-laki daripada perempuan. Kondisi ini terlihat dari sebagian besar pengunjung tempat-tempat persewaan game online atau warnet adalah kaum laki-laki.

Tabel 3.3. Karakteristik umur responden (tahun)

No	Umur (tahun)	Jumlah (orang)	Persentase (%)
1	19 – 21	46	79.3
2	21 – 24	12	20.7
	Total	58	100.0

Sumber : Hasil kuesioner diolah, 2011

Tabel 3.3. menunjukkan bahwa sebagian besar responden berusia antara 19 – 21 tahun sebanyak 46 orang (79,3%) dan sisanya berusia antara 21 – 24 tahun sebanyak 12 orang (20,7%). Usia responden ini dapat dipahami karena mereka masih berstatus sebagai mahasiswa yang pada umumnya masih termasuk dalam kategori usia remaja akhir. Sehingga tidak jarang sebagian besar mahasiswa masih berperilaku seperti remaja dan belum mencerminkan sikap dan perilaku orang dewasa, seperti misalnya : gemar bermain game online yang cenderung bersifat menyalahgunakan waktu dan kesempatan untuk kegiatan yang lebih produktif dan bertanggung jawab dalam meraih masa depan yang lebih baik.

2. Deskripsi Pengaruh Terhadap Permainan Game Online

Tabel 3.4. Deskriptif tingkat pengaruh game online

No	Tingkat Pengaruh	Jumlah (orang)	Persentase (%)
1	Rendah	12	20.7
2	Sedang	38	65.5
3	Tinggi	8	13.8
	Jumlah	58	100.0

Tabel 3.4. menunjukkan bahwa sebagian besar responden mengalami tingkat pengaruh bermain game online masuk dalam kategori sedang sebanyak 38 orang (65,5%). Diikuti oleh tingkat pengaruh rendah sebanyak 12 orang (20,7%) dan yang terendah adalah responden yang mengalami tingkat pengaruh tinggi dalam bermain game online sebanyak 8 orang (13,8%). Kondisi ini menunjukkan bahwa mahasiswa Fakultas Agama Islam yang menjadi responden dalam penelitian ini cukup terpengaruh oleh permainan game online dan tentunya berpotensi menimbulkan dampak negatif bagi kelangsungan studi mereka di masa mendatang akibat waktu dan perhatiannya lebih tertarik oleh permainan game online daripada untuk mengoptimalkan waktunya untuk kegiatan yang menunjang tugas utama mereka sebagai mahasiswa, yaitu belajar menuntut ilmu dan bersosialisasi dengan lingkungan akademik dan masyarakat sekitar sebagai bekal meraih masa depan yang lebih baik.

3. Deskriptif Pengaruh Terhadap Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu

Tabel 3.5. Deskriptif pengaruh terhadap pelaksanaan ibadah sholat lima waktu

No	Tingkat Pengaruh	Jumlah (orang)	Persentase (%)
1	Rendah	17	29.3
2	Sedang	35	60.3
3	Tinggi	6	10.3
	Total	58	100.0

Sumber : Hasil kuesioner diolah, 2011

Tabel 3.5. menunjukkan bahwa sebagian besar responden mengalami tingkat pengaruh sedang terhadap pelaksanaan sholat lima waktu sebanyak 35 orang (60,3%). Diikuti oleh tingkat pengaruh rendah sebanyak 17 orang

(29,3%) dan terakhir tingkat pengaruh tinggi sebanyak 6 orang (10,3%). Kondisi ini menunjukkan bahwa permainan game online cukup memberikan pengaruh negatif terhadap pelaksanaan sholat lima waktu secara tepat waktu. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil observasi di lapangan yang cenderung menunjukkan bahwa seseorang yang menyukai permainan game online akan sering mengalami lupa waktu dan menjalankan kewajiban pokok lainnya, khususnya melaksanakan sholat lima waktu dengan tepat waktu yang menjadi kewajiban utama seorang muslim.

4. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa game online tidak berpengaruh terhadap pelaksanaan ibadah sholat lima waktu mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, dilakukan uji korelasi Pearson yang hasilnya ditunjukkan oleh tabel 3.6. di bawah ini.

Tabel 3.6. Hasil uji korelasi pearson

Correlations			
		Game Online	Pelaksanaan sholat lima waktu
Game Online	Pearson Correlation	1	-.275*
	Sig. (2-tailed)		.037
	N	58	58
Pelaksanaan sholat lima waktu	Pearson Correlation	-.275*	1
	Sig. (2-tailed)	.037	
	N	58	58

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Sumber : Hasil kuesioner diolah, 2011

Tabel 3.6. menunjukkan bahwa hasil uji korelasi Pearson diperoleh nilai korelasi $-0,275$ dan signifikan pada $0,037$ ($\text{sig.} < 0,05$). Artinya bahwa hipotesis penelitian yang menyatakan “Game Online tidak berpengaruh terhadap Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta” ditolak. Dengan kata lain, hasil penelitian menunjukkan game online berpengaruh terhadap pelaksanaan ibadah sholat lima waktu mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Hasil penelitian ini juga diperkuat dengan hasil uji deskriptif yang menyatakan pengaruh terhadap game online dan pelaksanaan ibadah sholat lima waktu pada mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta berada dalam kategori “sedang”. Ini menunjukkan bahwa permainan game online cukup memberikan pengaruh terhadap pelaksanaan ibadah sholat lima waktu secara tepat waktu pada mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Dapat dipahami bahwa ketika seseorang tengah asyik bermain game online maka biasanya orang tersebut akan cenderung menjadi lupa waktu dan mengabaikan berbagai kewajiban serta aktifitas yang lebih berguna dalam mengisi waktu dan hidupnya.

Tidak dapat dipungkiri bahwa permainan game online mengandung efek candu tertentu bagi seseorang seperti layaknya candu bagi seorang perokok atau orang yang mengkonsumsi minuman keras atau obat-obatan tertentu. Ketika seseorang pada saat pertama kali merasakan keasyikan

memainkan game online, maka dapat dirinya akan timbul sugesti untuk mengulangi perbuatan serupa di masa mendatang secara berulang-ulang. Sehingga akan sangat berbahaya apabila seseorang tidak mampu mengendalikan diri ketika bermain game online. Berbagai kalangan menilai bahwa permainan game online, playstation lebih banyak mendatangkan dampak negatif daripada positif khususnya bagi anak-anak dan remaja. Bahkan tak jarang, permainan game online mengandung unsur kekerasan dan seksualitas yang berpotensi untuk dicontoh dan ditiru oleh anak-anak dan remaja dalam kehidupan nyata.

Margaretha Soleman (2010), salah seorang psikolog pemerhati masalah anak dan remaja menuliskan dampak buruk secara sosial, psikis, dan fisik dari kecanduan bermain game online. Secara sosial, hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan kita hanya di game on line saja, sehingga membuat para pecandu game online jadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata. Ketrampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain. Perilaku jadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang kita lihat dan mainkan di game online.

Secara psikis, pikiran anak-anak menjadi terus-menerus memikirkan game yang sedang dimainkan. Anak menjadi sulit konsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos atau menghindari pekerjaan. Membuat anak-anak bersikap cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekelilingnya. Melakukan apa pun demi bisa bermain game, seperti berbohong,

mencuri uang, dan lain-lain. Terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan komputer membuat anak menjadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata.

Secara fisik, terkena paparan cahaya radiasi komputer dapat merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung menurun akibat bergadang 24 jam bermain game online. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan main. Berat badan menurun karena lupa makan, atau bisa juga bertambah karena banyak ngemil dan kurang olahraga. Mudah lelah ketika melakukan aktivitas fisik, kesehatan tubuh menurun akibat kurang olahraga. Yang paling parah adalah dapat mengakibatkan kematian.

Diantara bahaya itu adalah mengesampingkan ibadah shalat. Tidak dapat dipungkiri bahwa ketika seseorang sudah asyik bermain game online maka akan cenderung lupa waktu dan malas untuk melakukan pekerjaan lain, termasuk kewajiban beribadah. Seseorang akan merasa lebih asyik berada di depan komputer selama berjam-jam dan mengabaikan berbagai aktifitas/kegiatan penting lainnya yang sebenarnya menjadi kewajiban yang harus ditunaikan. Bahaya yang lain adalah melalaikan anak dari belajar. Padahal, belajar merupakan bekalnya menuju masa depan yang lebih baik. Seringkali tugas sekolahnya menjadi berantakan karena sudah kalah dengan game online dan play station. Jika, anak sudah berani bolos sekolah demi dua hal itu, bahaya yang lebih besar mengancam masa depannya

(<http://kompasiana.com/2011/06/26/dampak-negatif-game-online/>, diakses 8 Desember 2011).

Bahkan salah satu hasil penelitian memberikan bukti empiris bahwa terdapat hubungan fungsional antara penggunaan permainan game online dengan perilaku menyimpang moral anak yang berdampak pada kemalasan yang disebabkan oleh tidak terkontrolnya waktu. Pengguna dalam menentukan waktu bermain permainan game online tidak terbatas pada suatu permainan yang mengatasi rintangan sambil menghadapi lawannya. Tidak ada titik jenuh pada seseorang yang tengah asyik bermain game online. Terjadinya perilaku menyimpang moral pada anak yang disebabkan oleh permainan game online dapat dipahami pula sebagai akibat dari melalaikan kewajiban beribadah sholat. Padahal ibadah sholat juga dimaksudkan untuk mencegah perbuatan keji dan mungkar. Akibat seseorang jauh dari nilai-nilai kewajiban agama, khususnya sholat lima waktu, maka perbuatan dan sikap keseharian juga jauh dari aturan norma agama dan cenderung menyimpang. Inilah bahaya yang paling serius dari permainan game online yang tidak terkontrol khususnya bagi anak-anak dan remaja, termasuk mahasiswa yang sebagian besar jauh dari kontrol dan pengawasan orang tua (<http://www.repository.upi.edu/pdf/dampak-negatif-gameonline>, diakses 8 Desember 2011).

Ketika seorang anak atau remaja mulai asyik bermain game online, pada saat ini anak mulai tidak taat dan tidak disiplin dalam mengerjakan kewajibannya, seperti beribadah sholat lima waktu, tidak hormat pada orang tua, malas belajar dan cenderung menghambur-hamburkan uang. Anak

seringkali membangkang dan berbicara kasar pada orang tua dan pergaulan sehari-hari. Tidak hanya itu, anak pun mulai tidak jujur pada teman dan orang tua, seperti mencuri, berbohong pada orang tua, dan perilaku negatif lainnya.

Permainan gameonline jelas-jelas menghabiskan waktu. Dapat dibayangkan dengan menghitung berapa menit, jam dan hari yang dihabiskan di depan layar monitor komputer hanya untuk menyaksikan dan bermain game online dari level ke level. Fungsi mata cukup terkuras sehingga mata menjadi lelah, bila dihubungkan dengan aspek kesehatan, hampir satu pertiga waktu digunakan untuk bermain game online setiap hari yang mengkhawatirkan sekitar 7% bermain game online sedikitnya 30jam/minggu. Selama itu anak-anak hanya duduk sehingga memberi dampak pada sendi-sendi tulangnya maka penyakit nyeri sendi sering menyerang anak-anak yang gemar bermain game online.

Didunia ini kehebatan seseorang ditentukan oleh banyak hal, salah satunya dengan kepandaian dalam mengatur dan memanfaatkan waktu sebaik mungkin. Sedangkan anak/remaja bila bermain game online sering lupa waktu dengan keasyikannya. Jadi, dapat dikatakan bahwa permainan game online memberikan pengaruh signifikan terhadap pelaksanaan ibadah sholat lima waktu dengan tepat waktu pada mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, yang diakibatkan oleh keasyikan mereka dalam bermain game online sehingga tidak disiplin waktu dan menunaikan kewajiban beribadah serta kewajiban-kewajiban lainnya yang harus dikerjakan sebagai seorang mahasiswa.