

Pengaruh Permainan dalam Talian Terhadap Pelaksanaan Solat Pelajar Sekolah Menengah

[*The Effect of Online Games on Performing Prayers of Secondary School Students*]

BITARA

Volume 6, Issue 1, 2023: 70-80
© The Author(s) 2023
e-ISSN: 2600-9080
<http://www.bitarajournal.com>
Received: 22 January 2023
Accepted: 28 February 2023
Published: 13 March 2023

Muhammad Haziq Ikhmal Huzairi & Mohd Syukri Zainal Abidin¹

1 Jabatan Akidah dan Pemikiran Islam, Akademi Pengajian Islam, Universiti Malaya, 50603 Kuala Lumpur, MALAYSIA.
Emel: syukri1990@um.edu.my

* Corresponding Author: syukri1990@um.edu.my

Abstrak

Permainan dalam talian dilihat semakin aktif mendapat tempat dalam kalangan masyarakat seluruh dunia dan statistiknya dijangka akan terus meningkat mencecah 2.7 bilion orang pengguna. Beberapa kajian telah dijalankan melibatkan isu ini dalam pelbagai aspek. Namun, kajian yang mendiskusikan pada sudut spiritual atau kerohanian dilihat kurang mendapat perbincangan dalam kalangan para sarjana terutamanya membabitkan permasalahan dalam pelaksanaan solat. Oleh itu, kajian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh ketagihan permainan dalam talian terhadap pelaksanaan solat dalam kalangan pelajar sekolah menengah. Kajian ini menggunakan pendekatan tinjauan literatur dan pengumpulan data soal selidik. Data dianalisis secara analisis kandungan dan deskriptif bagi melihat hubungan antara dua pemboleh ubah yang ada. Hasil kajian mendapati bahawa permainan dalam talian yang berlaku mampu memberikan pengaruh terhadap pelaksanaan solat pelajar sekolah menengah. Walau bagaimanapun, kajian ini akan menjadi perintis kepada penyelidikan yang lebih luas berfokus kepada demografi permainan dalam talian dalam kalangan masyarakat di seluruh Malaysia.

Kata kunci: Permainan dalam Talian, Pelaksanaan Solat, Pelajar, Spiritual, Ketagihan

Abstract

Online games are seen to be more actively gaining a place among people around the world and the statistics of users or players are expected to increase reaching 2.7 billion users. Several studies have been conducted involving this issue in various aspects. However, studies that discuss the spiritual aspect are seen to receive less discussion among scholars, especially regarding problems in the performance of prayers. Therefore, this study aims to analyze the effect of online games on the performance of prayer among secondary school students. This study uses a literature review approach and questionnaire data collection. The data were analyzed using descriptive and content analysis to see the relationship between the two variables. The results of the study found that online games that take place are able to effect the performance of secondary school student's prayers. However, this study will be a pioneer in wider research focusing on the demographics of online games among society throughout Malaysia.

Keywords: Online Games, Performing Prayers, Students, Spiritual, Addiction

Cite This Article:

Muhammad Haziq Ikhmal Huzairi & Mohd Syukri Zainal Abidin. (2023). Pengaruh Permainan dalam Talian Terhadap Pelaksanaan Solat Pelajar Sekolah Menengah [*The Effect of Online Games on Performing Prayers of Secondary School Students*]. *BITARA International Journal of Civilizational Studies and Human Sciences* 6(1): 70-80.

Pengenalan

Penggunaan teknologi hasil perkembangan dunia hari ini dilihat semakin menjadi fenomena dalam kalangan masyarakat. Kadar statistik pengguna semakin meningkat setiap tahun seiring kemajuannya dari pelbagai sudut seperti interaktiviti, produktiviti, grafik dan lain-lain. Bukan itu sahaja, persaingan kemajuan teknologi ini turut dilihat semakin memuncak melibatkan Negara di seluruh dunia. Buktinya, Global Innovation Index (GII) merekodkan Switzerland berada pada carta tertinggi selama 5 tahun berturut-turut ekoran pembangunan teknologi yang dihasilkan, diikuti Sweden dan Amerika Syarikat (World Intellectual Property Organization, 2022). Keunggulan ini turut disertai oleh Malaysia yang sudah mula memaksimumkan potensi industri digital bagi mengejar indeks kemajuan Negara luar sekaligus membuka kepada manfaat pelaburan yang lebih meluas.

Seiring dengan kemajuan tersebut, pelbagai alatan teknologi yang canggih telah diperkenalkan bagi meningkatkan produktiviti harian individu. Sebagai contoh, kewujudan Penggoreng Kering (Air Fryer) semakin mendapat tempat dalam kalangan masyarakat oleh sebab dapat memudahkan penyediaan makanan dalam waktu yang singkat. Begitu juga keberadaan penghawa dingin yang kian mendominasi pasaran perabot rumah atas faktor suhu iklim yang tidak menentu sekaligus menggantikan fungsi kipas. Perkembangan teknologi seterusnya telah menghasilkan variasi aplikasi yang mampu membantu pengguna menyelesaikan pelbagai masalah seperti *Maps*, *Qibla Finder*, *Online Banking* dan sebagainya. Senario ini berterusan sehingga kemunculan aplikasi yang lebih canggih seperti *Pdf Scanner*, *Grab*, *Lazada* dan *Shopee* yang menyatukan lebih 2 fungsi dalam satu medium. Sebagai contoh, aplikasi *Grab* yang secara asasnya digunakan bagi tujuan tempahan kereta telah memuat naik beberapa fungsi lain seperti *Grabpay* dan *Grab Delivery*.

Dalam memenuhi keperluan sosial pula, aplikasi seperti *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *TikTok* dan banyak lagi memainkan fungsi penting dalam menjaga hubungan sejagat. Bukan itu sahaja, medium tersebut juga bertindak sebagai ejen penyebaran segala maklumat yang berlaku di seluruh dunia. Setelah itu, masyarakat mula beralih kepada permainan dalam talian. Budaya ini juga mendapat tempat di Indonesia, Malaysia, Turkey dan pelbagai lagi (Baysak, 2016). Menurut Wang et al. (2021), seramai 2.2 bilion pemain dalam talian aktif di seluruh dunia dan jumlah yang besar ini membuktikan bahawa permainan dalam talian mendapat tempat dalam kalangan generasi kini. Bukan itu sahaja, pasaran permainan global juga telah meraih pendapatan sebanyak \$159.3 bilion sepanjang tempoh berlakunya pandemik COVID-19.

Aplikasi permainan dalam talian seperti *FIFA*, *Pro Evolution Soccer (PES)*, *Player Unknown's Battlegrounds (PUBG)* dan *Mobile Legends Bang Bang* semakin mendapat sambutan. Berdasarkan data yang dikeluarkan oleh *WePC*, jumlah pemain yang terlibat pada tahun 2021 adalah sebanyak 2.7 billion berbanding pada tahun 2014 sebanyak 1.8 billion (Aslina, 2021). Permainan dalam talian dimeriahkan lagi dengan kemunculan beberapa pasukan profesional yang mewakili Negara dalam pertandingan kompetitif di samping kemunculan penaja terkemuka seperti *Razer* dan *Hotlink* dalam mendanai beberapa pasukan. Oleh yang demikian, beberapa kejuaraan telah dijalankan seperti M4 Series, *PUBG Mobile Grand Championship* dan *International E-Sport Federation Bali* bagi meningkatkan pasaran dan memenuhi kehendak pencinta dunia permainan dalam talian.

Ketagihan Permainan dalam Talian

Kadar peningkatan statistik pengguna permainan dalam talian telah membawa kepada kajian-kajian baharu bagi melihat sudut positif dan negatif terhadap *trend* ini. Ini secara tidak langsung dapat mengenal pasti permainan dalam talian juga mampu membawa kepada ketagihan yang mana disebut sebagai *Internet Gaming Disorder* seandainya ia berlaku secara melampau. Impak ketagihan permainan dalam talian adalah sama sebagaimana ketagihan terhadap penggunaan komputer, media sosial dan telefon pintar. Terdapat beberapa kajian yang membincangkan skop pengaruh ketagihan dari sudut kesihatan fizikal (Nur Munirah et al., 2019), emosi (Rabia, 2017) dan tingkah laku (Ericson, 2022) semakin giat dijalankan bagi melihat kesan platform tersebut kepada aspek yang diperbincangkan.

Pada tahun 2013, *American Psychiatric Association* (APA) menyatakan lebih daripada 250 kajian telah dihasilkan berkaitan ketagihan permainan dalam talian yang melibatkan golongan remaja dan dewasa. Ia merangkumi populasi penduduk Asia dan Eropah dengan terma *Gaming Addiction, Problematic Games, Gaming Dependence and Pathological* dan pelbagai lagi (Chew & Wong, 2022). Menurut Wan Muhammad Iskandar Firdaus et al. (2022), meskipun generasi abad ini lebih gemar bermain secara dalam talian bagi mengisi masa lapang mereka, namun ia secara tidak terkawal boleh memberi kesan negatif kepada pemain seperti masalah ketagihan, antisosial, kemurungan dan sebagainya sehingga mempengaruhi prestasi hubungan dengan keluarga, rakan dan prestasi pengajian.

Perkembangan sains sosial telah merungkai variasi persoalan kajian baharu khususnya berkaitan perbincangan ini. Lambakan golongan intelek dan kemajuan infrastruktur kajian menjadi pendorong terbesar dalam penerokaan sudut pandang sains yang lebih mendalam. Tahun demi tahun, kajian yang lebih terperinci semakin giat dijalankan sekaligus telah membawa kepada kepelbagaian bidang kajian baharu merangkumi aspek emosi, tingkah laku dan kesihatan fizikal. Demikian juga terdapat beberapa idea dari para sarjana yang mengkaji pengaruh ketagihan tersebut terhadap nilai peribadi Muslim. Usaha yang diambil adalah inisiatif dari pihak tertentu yang melihat kepada kelompangan atau kelompangan kajian sebelumnya. Oleh itu, adalah signifikan dan relevan ketagihan permainan dalam talian dilihat pada aspek spiritual atau keagamaan.

Menurut A'dawiyah, Siti Najihah & Siti Naqiayah (2020), permainan dalam talian mengasyikkan sehingga seseorang mampu lupa akan waktu makan, minum dan mendirikan solat. Apa yang lebih parah, menurut tinjauan yang dilakukan oleh Helwatuazzakiah, Muh. Haris & Dony (2021) terhadap 120 pemain di Indonesia, hasil kajian menunjukkan bahawa semakin tinggi tahap ketagihan, maka semakin ia mempengaruhi ketepatan waktu dalam mendirikan solat. Nada yang sama diketengahkan oleh Shahirah & Nurhikmah (2022). Tiga responden dalam kalangan pelajar sekolah menyatakan bahawa oleh sebab terlalu lalai, mereka seringkali lupa untuk menunaikan solat yang wajib. Kesemua data ini sangat membimbangkan kerana solat fardu merupakan kewajipan bagi semua masyarakat Muslim tidak kira dalam keadaan apa sekalipun.

Metodologi Kajian

Kajian ini melibatkan pelajar sekolah menengah terpilih terdiri daripada usia 13-17 tahun. Rasional terhadap sampel yang merangkumi pelajar daripada tingkatan satu sehingga tingkatan lima merupakan ekoran kajian literatur yang dilakukan berkenaan demografi sampel kajian lain yang tertumpu kepada golongan remaja khususnya pelajar dalam lingkungan tersebut. Bagi mengumpul data ini, item soalan perlu disusun item terlebih dahulu berasaskan kajian literatur yang telah dijalankan sebelum membentuk soalan selidik seterusnya diedarkan kepada unit sampel terpilih. Soal selidik merupakan set soalan yang dibentuk secara khusus dalam usaha mengumpul maklumat yang akan dianalisis bagi menyelesaikan persoalan kajian. Ia terdiri daripada butiran tertutup bagi memenuhi objektif kajian, mempunyai kesahan alat ukur (*validity*), kebolehpercayaan (*reliability*) dan keboleh untuk dilaksanakan (*practicality*). Kaedah soal selidik telah diguna pakai bagi mendapatkan data daripada responden kajian iaitu pelajar sekolah menengah terpilih. Soal selidik mengandungi beberapa item soalan berkaitan masalah yang hendak dikaji. Ia mencakupi tiga bahagian utama telah disusun mengikut keutamaan berdasarkan kepada objektif kajian bagi mendapatkan maklumat di kajian lapangan. Borang soal selidik mengandungi soalan-soalan yang disusun secara teratur untuk diedarkan kepada unit sampel yang telah ditetapkan. Responden diminta untuk mengisi borang tersebut secara dalam talian bagi memudahkan urusan pemindahan data dan analisis dapatan, di samping lebih praktikal mahupun fleksibel. Walau bagaimanapun, ketelusan para responden dinilai melalui konsistensi dan corak jawapan yang diberikan dalam soal selidik. Soal selidik menggabungkan empat komponen besar soalan iaitu demografi, ketagihan permainan dalam talian, pelaksanaan solat dan pengaruh ketagihan permainan dalam talian terhadap pelaksanaan solat. Oleh yang demikian, borang soal selidik dipecahkan kepada empat bahagian iaitu bahagian A, B dan C. Setiap bahagian ini mewakili komponen besar yang telah disusun bagi memudahkan proses menganalisis secara deskriptif yang dijalankan selepas borang soal selidik selesai dijawab oleh responden. Perincian adalah sebagaimana jadual di bawah:

Jadual 1: Pembahagian Item Soalan

Bahagian	Penerangan	Bilangan item soalan
A	Demografi	5
B	Ketagihan Permainan dalam Talian	9
C	Pelaksanaan Solat	14

Manakala, kedudukan skala adalah sebagaimana berikut:

Jadual 2: Skala Likert

Skor	Butiran
1	Tidak Pernah
2	Sangat Jarang

3	Kadang-kadang
4	Kerap
5	Sangat Kerap

Skala Likert merupakan skala penelitian yang digunakan dalam mengukur sikap dan pendapat sampel kajian. Ia bertindak dalam pelengkap soal selidik bagi mengetahui tahap persetujuan responden terhadap rangkaian soalan dan pernyataan yang dilampirkan. Namun begitu, terdapat beberapa soalan yang diterbalikkan skala rentetan bentuk soalan yang bersifat positif berbanding soalan lain yang menggambarkan perilaku negatif. Ia adalah bertujuan untuk mendapatkan variasi jawapan yang konsisten daripada responden sekaligus menghasilkan dapatan yang tepat ketika analisis diterjemahkan. Soalan berikut adalah:

Merujuk pada skala min pula, penetapan skala 1 hingga 5 kepada 3 peringkat yang diwakili oleh rendah, sederhana dan tinggi. Ia digunakan bagi mengukur tahap ketagihan dan pengaruh yang berlaku dalam kalangan pelajar di samping melihat pola jawapan secara purata. Tingkatan bagi skala min adalah seperti berikut:

Jadual 3: Tahap Skor Min

Skor Min	Tahap
$1.00 \leq \text{min} \leq 2.40$	Rendah
$2.41 \leq \text{min} \leq 3.80$	Sederhana
$3.81 \leq \text{min} \leq 5.00$	Tinggi

Tahap yang digunakan adalah normaliti yang diterima oleh para pengkaji lain dalam menguruskan data tersebut. Ia lebih mudah diterjemahkan dan disampaikan kepada pembaca rentetan penggunaan terma yang tidak terlalu kompleks dan pecahan skor min yang tidak terlampau kecil. Maka, skala ini telah dipilih bagi menganalisis skor min sampel kajian.

Dalam kaedah pensampelan, pensampelan secara rawak digunakan dengan penglibatan seramai 257 pelajar di sekolah menengah terpilih bagi mewakili populasi di sekolah tersebut. Data kajian dianalisis secara deskriptif seperti frekuensi, bilangan, peratusan dan hubungan kait (*correlation*) menggunakan perisian *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS). Kaedah ini digunakan bagi mendapatkan data dan maklumat yang berkaitan dengan pengaruh ketagihan ini terhadap pelaksanaan solat dalam kalangan responden iaitu pelajar sekolah menengah terpilih.

Hasil Kajian dan Perbincangan

Responden kajian terdiri daripada para pelajar dari tingkatan satu sehingga lima di sekolah menengah terpilih. Seramai 257 pelajar telah melibatkan diri dalam kajian secara sukarela dengan menjawab soal selidik secara dalam talian. Berikut adalah jadual kekerapan bermain aplikasi permainan dalam talian mengikut jantina responden:

Jadual 4: Kekerapan Bermain Aplikasi Permainan dalam Talian Mengikut Jantina

		Jantina * Kekerapan Main <i>Game Crosstabulation</i>				
		Kekerapan Main Online Game				Jumlah
Jantina		Kurang daripada 7 jam	7 - 14 jam	15 - 28 jam	29 - 42 jam	
			Lelaki	70 34.0%	20 57.1%	12 92.3%
	Perempuan	136 66.0%	15 42.9%	1 7.7%	1 33.3%	153 59.5%
	Jumlah	206 100.0%	35 100.0%	13 100.0%	3 100.0%	257 100.0%

Jadual 4 di atas menunjukkan taburan sampel antara pelajar lelaki dan perempuan dalam menilai kekerapan bermain permainan dalam talian. Data menunjukkan bahawa pelajar lelaki lebih ramai mengoptimumkan masa antara 15 sehingga 28 jam 92.3%, berbanding perempuan yang hanya mewakili 7.7% sahaja. Begitu juga pada sampel lelaki yang menghabiskan tempoh 29 sehingga 42 jam bermain permainan dalam talian mencatatkan peratusan sebanyak 66.7%, berbanding pelajar perempuan sebanyak 33.3%. Di sini dapat disimpulkan bahawa pelajar lelaki lebih kerap bermain aplikasi permainan dalam talian berbanding perempuan ekoran peratusan dan frekuensi jam bermain lebih tinggi di pihak lelaki. Dapatan ini bertepatan dengan hasil kajian yang dijalankan oleh Hassan, Mailok & Hashim (2019), Dindar (2018), dan Rehbein et al. (2016).

Selain itu, jika ditinjau hanya sebanyak 79.8% iaitu seramai 206 pelajar yang memperuntukkan sedikit masa menumpu permainan dalam talian. Meskipun pola ini mendedahkan bahawa kekerapan jam permainan oleh pelajar adalah yang paling sedikit iaitu kurang daripada 7 jam, namun ia tidak menggambarkan pelajar tersebut bebas daripada sebarang ketagihan. Ini kerana kebanyakan pengkaji telah meletakkan IGD-9 sebagai indikator dalam menguji tahap ketagihan, manakala kekerapan bermain mengikut jam hanyalah sebagai maklumat demografi sahaja.

Bagi mengukur tahap pengaruh permainan dalam talian terhadap pelaksanaan solat, para responden diminta untuk melengkapkan soal selidik bagi pernyataan yang terkandung pada bahagian C. Bahagian ini mengandungi 7 pernyataan dan ditentukan melalui Skala Likert 1-5 bermula daripada tidak pernah kepada sangat kerap. Gambaran maklumat juga akan disampaikan melalui paparan frekuensi dan peratusan.

Jadual 5: Taburan Jawapan bagi Bahagian C

	Tidak Pernah	Sangat Jarang	Kadang-kadang	Kerap	Sangat Kerap	Jumlah
C1- Saya berasa tidak tenang atau gelisah sekiranya terlewat menunaikan solat fardu demi menghabiskan permainan dalam talian.	43 16.7%	65 25.3%	59 23.0%	37 14.4%	53 20.6%	257 100.0%
C2- Saya merasakan tidak berdosa jika melewatkan solat kerana menghabiskan permainan dalam talian yang sedang dimainkan.	165 64.2%	49 19.1%	27 10.5%	13 5.1%	3 1.2%	257 100.0%
C3- Saya sering terbayangkan adegan dalam permainan dalam talian ketika solat.	183 71.2%	52 20.2%	17 6.6%	5 1.9%	0 0.0%	257 100.0%
C4- Saya sering berfikir untuk bermain permainan dalam talian selepas solat.	124 48.2%	66 25.7%	48 18.7%	17 6.6%	2 0.8%	257 100.0%
C5- Saya sering mendapat idea untuk memenangi permainan dalam talian ketika solat.	198 77.0%	32 12.5%	20 7.8%	6 2.3%	1 0.4%	257 100.0%
C6- Ketika menunaikan solat, watak dan situasi dalam permainan dalam talian sering bermain dalam fikiran saya.	182 70.8%	47 18.3%	18 7.0%	9 3.5%	1 0.4%	257 100.0%
C7- Saya sering menangguk waktu solat bagi menghabiskan permainan dalam talian.	116 45.1%	75 29.2%	48 18.7%	12 4.7%	6 2.3%	257 100.0%

Dapatan yang terkandung pada jadual 5 menunjukkan pola pengaruh permainan dalam talian terhadap pelaksanaan solat pelajar. Bagi menganalisis dapatan ini, intipati yang terkandung dalam item dibahagikan kepada tiga struktur kecil. Ia mencakupi ulasan mengenai kelewatan responden dalam menunaikan solat, gangguan khusyuk dan kepentingan (*salience*) yang menghasilkan gambaran jelas situasi sampel kajian.

Kelewatan Menunaikan Solat

Butiran pada struktur ini bertujuan bagi menghasilkan imej kondisi pelajar dalam melaksanakan solat mengikut waktu yang telah ditetapkan oleh syarak. Ia mengandungi 5 instrumen yang menguji idea dan tingkah laku responden sama ada ketika mendepani krisis ketagihan ataupun bebas konflik. Secara ringkasnya para pelajar dilihat mempunyai perasaan gelisah dan rasa

bersalah ketika lewat atau meninggalkan solat dengan sengaja. Walau bagaimanapun, data juga pada C14 menunjukkan majoriti pelajar pernah melewatkan waktu solat demi menghabiskan permainan dalam talian. Situasi demikian membuktikan wujudnya pengabaian perasaan tersebut hasil egotik yang menebal dalam diri sekaligus berlaku percanggahan antara inti pati yang dirasakan pada lubuk hati dan tingkah laku yang terjadi.

Gangguan Khusyuk

Dalam menghadapi dugaan bagi mencapai tingkatan tertinggi ketika mendirikan solat, variasi gangguan pastinya terhasil dari pelbagai sudut termasuklah adegan dan watak yang terkandung dalam permainan yang dimainkan. Oleh itu, C7, C10, C12 dan C13 telah ditampilkan bagi mendapatkan keterangan bersifat skala daripada responden. Pembangunan instrumen yang dominan pada soal selidik ini atas rasional pendekatan penulis dalam mengkhususkan teori pelaksanaan solat menurut al-Ghazali dan Sya'rawi yang sering kali mengaitkan pelaksanaan solat dengan tingkatan khusyuk dan perilaku tafakur. Maka, item tersebut distrukturkan bagi menguji pengalaman responden yang melibatkan diri dalam dunia permainan dalam talian ketika mendirikan solat.

Daya analitikal yang dijalankan menemukan maklumat baharu mengenai penglibatan adegan, watak dan imaginasi yang mengganggu pelaksanaan solat seseorang. Hasil kajian menunjukkan bahawa situasi tersebut tidak menggugat pelaksanaan solat majoriti sampel dengan lebih 70% menyatakan tidak pernah mengalami masalah tersebut. Namun, hasil refleksi yang diberikan pada keterangan bersifat umum menunjukkan majoriti responden mempunyai pengalaman gangguan khusyuk seperti kemunculan idea mengenai sesuatu dan halusinasi yang mendatangi ketika mendirikan solat. Akan tetapi, idea dan halusinasi tersebut bebas daripada sebarang watak dan adegan yang terkandung dalam permainan yang dimainkan sekaligus menandakan bahawa penglibatan pelajar ke dalam aktiviti tersebut bukanlah faktor utama kemunculan halusinasi yang mengganggu pelaksanaan solat.

Oleh itu, di sini dapat dikenal pasti bahawa situasi gangguan khusyuk yang berlaku tidak mempunyai kaitan dengan adegan dan perwatakan yang mencorakkan sesuatu permainan. Namun, ia tidak bermaksud aktiviti tersebut bukan faktor kepada gangguan khusyuk kerana terdapat elemen lain yang perlu dinilai terutamanya pada aspek kepentingan (*saliency*) yang sering dikaitkan dengan intensiti ke arah bermain permainan dalam talian tanpa melibatkan dimensi waktu.

Kepentingan (*Saliency*)

Elemen kepentingan dilihat memutuskan bahawa majoriti pelajar pernah mengalami situasi kemunculan idea untuk bermain permainan dalam talian selepas melakukan sesuatu. Melihat pada aspek pelaksanaan solat, muncul persepsi bahawa aktiviti tersebut juga akan terkesan lantaran ia merupakan tanggungjawab yang wajib dilakukan oleh setiap mukalaf sebanyak 5 kali sehari. Taklifan tersebut menyebabkan kemunculan idea untuk bermain permainan dalam talian selepas menunaikan solat rentetan kegagalan pelajar dalam usaha melepaskan diri daripada belunggu permainan tersebut. Oleh demikian, analisis yang dilaksanakan telah

menemukan bahawa ia turut mempengaruhi kualiti khusyuk majoriti responden. Ini diakibatkan oleh intensiti dan egotik yang tinggi dalam diri pelajar menyebabkan muncul hasrat untuk bermain dengan medium tersebut semasa mendirikan solat.

Ringkasnya, elemen kepentingan yang terkandung pada medium ini telah menyebabkan intensiti yang tinggi dalam diri responden. Keadaan tersebut bukan sahaja memberi kesan terhadap proses kehidupan duniawi, bahkan turut mengganggu pelaksanaan solat yang menghubungkan antara hamba dan Tuhannya. Oleh itu, jelaslah bahawa intensiti terhadap permainan dalam talian yang berlaku dalam diri majoriti sampel kajian amat tinggi sehingga ia mampu menggugat kualiti solat individu.

Oleh yang demikian, terdapat pelbagai masalah yang dikenal pasti telah dialami oleh sebahagian besar sampel kajian seperti krisis melewati waktu solat dan intensiti yang tinggi terhadap aplikasi yang dimainkan. Hal ini dikaitkan dengan egotisme yang mengakari minda responden meskipun perilaku dan pemikiran menghasilkan natijah yang berbeza. Hal demikian dapat dilihat pada kesedaran mengenai kepentingan solat fardu, namun kepentingan permainan dalam talian lebih terhadapan menyebabkan berlakunya pengabaian waktu solat. Walau bagaimanapun, purata min pengaruh pada setiap pelajar dalam isu pelaksanaan solat berada di paras rendah iaitu < 2.40 . Ia dapat dilihat daripada skor min yang terhasil daripada dapatan yang telah dianalisis berorientasikan jawapan responden. Hal ini kerana meskipun terdapat pelbagai permasalahan dan isu yang dikenal pasti, kebanyakan pengalaman tersebut bersifat sangat jarang dan kadang-kadang sekaligus menghasilkan skor yang rendah.

Dalam pada itu, hasil analitikal pada segmen seterusnya turut membentangkan peratusan konsisten bagi setiap refleksi yang diberikan oleh responden. Penulis melihat ia sebagai tindak balas yang selari dengan corak jawapan pada bahagian sebelumnya yang turut menghasilkan skor min yang rendah. Hasil tersebut telah diterjemahkan kepada jadual berikut:

Jadual 6: Skor Min Bagi Setiap Pernyataan C8 – C14

	Statistik						
	C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14
Mean	2.97	1.60	1.39	1.86	1.37	1.44	1.90
Std. Deviation	1.377	.947	.700	.994	.759	.804	1.014

Hanya C8 menatijahkan skor pada tahap sederhana berbanding pernyataan lain. Ini menandakan bahawa konsistensi pelajar dalam memberi jawapan boleh dipercayai. Pernyataan ini juga meringkaskan situasi yang dihadapi oleh pelajar ketika terlewat menunaikan solat fardu tidak kira samada faktor bermain permainan dalam talian atau sebab lain. Oleh itu dapat dilihat skor min yang terhasil adalah $\min \geq 2.40$ menunjukkan situasi tersebut bukan sesuatu yang ganjil dalam kehidupan kebanyakan responden. Manakala dengan mengambil kira skor min pada butiran yang lain, secara nyata dapat dikonklusikan bahawa krisis yang dihadapi oleh responden berada di paras rendah. Corak ini tidak jauh dengan taburan min yang terhasil pada pernyataan lain rentetan kebanyakannya turut menatijahkan tahap rendah atau sederhana. Hal demikian berlaku atas rasional kondisi pernyataan yang mempunyai hubung kait antara pernyataan yang lain. Maka, bukanlah sesuatu yang abnormal apabila hasil daripada responden menonjolkan nilai skor min yang sekata.

Secara puratanya skor tersebut merumuskan bahawa norma tahap ketagihan permainan dalam talian dan pengaruhnya terhadap pelaksanaan solat dalam kalangan responden iaitu para pelajar adalah rendah. Konklusi berikut adalah berpaksikan keseluruhan maklumat responden yang telah memberikan refleksi penuh terhadap borang soal selidik kajian. Natijah maklumat yang diperoleh telah divisualkan kepada jadual berikut:

Jadual 7: Skor Min Bagi Ketagihan dan Pengaruh

Statistik Deskriptif			
	<i>N</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
MinKetagihan	257	1.8941	.69213
MinPengaruh	257	2.3958	.47489
Valid N (listwise)	257		

Hasil lakaran di atas mendeskripsikan nilai min dan sisihan piawai yang diambil kira daripada refleksi responden terhadap borang soal selidik. Berpandukan skala yang dibentangkan, skor min bagi kedua-dua elemen berada di tahap rendah dengan nilai min ≤ 2.40 . Akan tetapi, nilai pada min pengaruh iaitu 2.3958 hampir mencecah sederhana rentetan terdapat beberapa responden yang memperoleh skor melebihi 4.00. Begitu juga sisihan piawai yang mempamerkan homogenous dan heterogenous antara responden dalam mengulas jurang antara skor terendah dan tertinggi. Ia mewakili hasil data yang mengukur bagi serakan statistik dari aspek kelebaran nilai dalam set data. Tafsirannya adalah semakin dekat titik data dengan min, semakin kecil nilai sisihan piawai tersebut. Oleh itu, dapat dilihat sisihan piawai bagi min ketagihan agak tinggi dengan catatan sebanyak $p= 0.69213$. Ini menggambarkan bahawa jarak plot skor terendah dan tertinggi dengan min adalah tinggi menunjukkan serakan statistik yang berlaku.

Kesimpulan

Kemajuan setiap teknologi sudah pasti memberi kesan kepada setiap sudut kehidupan sama ada positif mahupun negatif termasuklah penggunaan permainan dalam talian. Remaja yang terdiri daripada pelajar sekolah menengah sering meluangkan masa untuk bermain secara dalam talian sehingga mempengaruhi pelaksanaan solat. Walau bagaimanapun, data terhad yang diperoleh menunjukkan pelajar sekolah menengah tidak mengalami ketagihan permainan dalam talian sehingga mempengaruhi pelaksanaan solat. Namun begitu, wujud tindakan yang mengganggu pelaksanaan solat dengan sempurna. Kajian boleh diperluaskan lagi dengan memfokuskan hubungan mereka yang menghadapi ketagihan permainan dalam talian serta hubungannya dengan pelaksanaan solat. Jumlah responden juga boleh diperluaskan kepada sampel yang lebih besar.

Rujukan

- A'dawiyah Ismail, Siti Najihah Mansor & Siti Naqiyah Mansor. 2020. Kesan permainan video terhadap perkembangan kanak-kanak. *BITARA International Journal of Civilizational Studies and Human Sciences*, 3(1), 107-118.
- Aslina Baharum, Afdhal Shaffy Sabili, Howard Benedict, Muhamad Ariff Asyraf Abu Nazril, Muhammad Nur Zubair Dzil Razman, Rahmad Zada Ahmad Khan & Farhana Diana Deris. 2021. Effect online game addiction in study grades among university students. *European Journal of Molecular & Clinical Medicine*, 7(8), 3852-3864.
- Chew, P.K.H., Wong, C.M.H. 2022. Internet Gaming Disorder in the DSM-5: Personality and individual differences. *J. technol. behav. Sci*, 7, 516-523. <https://doi.org/10.1007/s41347-022-00268-0>.
- Dindar, M. 2018. An empirical study on gender, video game play, academic success and complex problem solving skills. *Computers & Education*, 125, 39-52.
- Ericson Ginsos & Salleh Amat. 2022. Ketagihan permainan video dan tingkah laku agresif dalam kalangan pelajar sepanjang Perintah Kawalan Pergerakan (PKP). *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)* 7(5), 1-10.
- Erkan Baysak, Fatma Duygu Kaya, Ilker Dalgac & Celsuk Candansayar. 2016. Online game addiction in a sample from Turkey: Development and validation of the Turkish version of game addiction scale. *Bulletin of Clinical Psychopharmacology*, 26(1), 21-31.
- Hassan, H., Mailok, R., & Hashim, M. 2019. Gender and game genres differences in playing online games. *Journal of ICT in Education*, 6, 1-15.
- Helwatuazzakiah Helwatuazzakiah, Muh. Haris Zubaidillah & Dony Ahmad Ramadhani. 2021. The effect of online game addiction on punctuality in performing prayers. *Proceedings of the 5th International Conference on Learning Innovation and Quality Education 2021*, 1-7, <https://doi.org/10.1145/3516875.3516915>.
- Nur Munirah Abdul Nasser, Mazlyfarina Mohamad, Subapriya Suppiah, Chan Lai Fong, Wan Salwina Wan Ismail, Syazarina Sharis Osman, Aini Ismafairus Abd Hamid & Sim Su Tein. 2019. Brain activation pattern on internet gaming video: A preliminary study. *Malaysian Journal of Youth Studies*, 21-35.
- Rabia Ahmad. 2017. Online Game Addiction, Dark Triad and Aggression Among Students. Thesis Ph.D, University of Management and Technology Lahore.
- Rehbein, F., Staudt, A., Hanslmaier, M., & Kliem, S. 2016. Video game playing in the general adult population of Germany: Can higher gaming time of males be explained by gender specific genre preferences?. *Computers in Human Behavior*, 55, 729-735.
- Wang, X., Abdelhamid, M., & Sanders, G. L. 2021. Exploring the effects of psychological ownership, gaming motivations, and primary/secondary control on online game addiction. *Decision Support Systems*, 144, 1-14.
- World Intellectual Property Organization. 2022. Global Innovation Index 2022: Switzerland, the U.S., and Sweden lead the Global Innovation Ranking; China Approaches Top 10; India and Türkiye Ramping Up Fast; Impact-Driven Innovation Needed in Turbulent Times, dicapai 15 Februari 2023, https://www.wipo.int/pressroom/en/articles/2022/article_0011.html.