

**HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN TINGKAT
KEDISIPLINAN BERIBADAH SHALAT LIMA WAKTU
MAHASISWA IAIN KEDIRI**

SKRIPSI



OLEH:
SALSABILA NAJMI NUHA
NIM. 933502018

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI
2024

**HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN TINGKAT
KEDISIPLINAN BERIBADAH SHALAT LIMA WAKTU
MAHASISWA IAIN KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Institut Agama Islam Negeri Kediri
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program Sarjana

Oleh
Salsabila Najmi Nuha
933502018

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

**HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN TINGKAT
KEDISIPLINAN BERIBADAH SHALAT LIMA WAKTU
MAHASISWA IAIN KEDIRI**

Disusun Oleh:

SALSABILA NAJMI NUHA

933502018

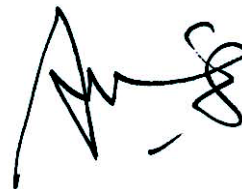
Disetujui oleh:

Pembimbing I



Dr. Prima Ayu Rizqi Mahanani, M. Si
NIP. 198010142009122002

Pembimbing II



Tasmin, MA
NIP. 197206152000031004

HALAMAN PENGESAHAN

HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN TINGKAT KEDISIPLINAN BERIBADAH SHALAT LIMA WAKTU MAHASISWA IAIN KEDIRI

SALSABILA NAJMI NUHA
933502018

Telah diujikan di depan Sidang Munaqasah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri pada tanggal 19 Juni 2024

Tim penguji


1. Penguji Utama

Dr. Robingatun, M.Pd.I
NIP. 196904081998032002

()


2. Penguji I

Dr. Prima Ayu Rizqi Mahanani, M. Si
NIP. 198010142009122002

()

3. Penguji II

Tasmin, MA
NIP. 197206152000031004

()

Kediri, 24 Juni 2024
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah



Dr. H. A. Halil Thahir, M.HI
NIP. 197111212005011006

NOTA DINAS

Kediri, 25 Mei 2024

Nomor :
Lampiran : 4 (empat) berkas
Hal : Penyerahan Skripsi

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri
(IAIN) Kediri
Di
Jl. Sunan Ampel 07 Ngronggo, Kediri

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Memenuhi permintaan Dekan untuk membimbing penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : SALSABILA NAJMI NUHA
NIM : 933502018
Judul : HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN TINGKAT
KEDISIPLINAN BERIBADAH SHALAT LIMA WAKTU
MAHASISWA IAIN KEDIRI

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat bahwa skripsinya telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan ujian akhir Sarjana Strata Satu (S-1).

Bersama ini kami lampirkan berkas naskah skripsinya, dengan harapan dapat segera diujikan dalam Sidang Munaqasah.

Demikian agar maklum dan atas ketersediaan Bapak, kami ucapkan terimakasih.

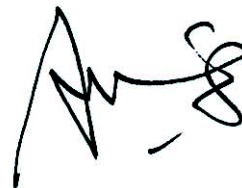
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I



Dr. Prima Ayu Rizqi Mahanani, M. Si
NIP. 198010142009122002

Pembimbing II



Tasmin, MA
NIP. 197206152000031004

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Salsabila Najmi Nuha
NIM : 933502018
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Ushuluddin dan Dakwah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul **“Hubungan Bermain Game Online dengan Tingkat Kedisiplinan Beribadah Shalat Lima Waktu Mahasiswa IAIN Kediri”** adalah benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil dari plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 24 Juni 2024
Yang membuat pernyataan



SALSABILA NAJMI NUHA
NIM. 933502018

MOTTO

إِنَّ الصَّلَاةَ تَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ

“Sesungguhnya shalat itu mencegah dari (perbuatan) keji dan munkar”

Q.S AL-ANKABUT: 45

ABSTRAK

SALSABILA NAJMI NUHA, Dosen Pembimbing PRIMA AYU RIZQI MAHANANI, M.Si dan TASMIN, MA, Hubungan Bermain *Game Online* dengan Tingkat Kedisiplinan Beribadah Shalat Lima Waktu Mahasiswa IAIN Kediri, Skripsi, Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushuluddin dan Dakwah, IAIN Kediri, 2024.

Kata Kunci: Hubungan, *Game Online*, Kedisiplinan Shalat Lima Waktu.

Ibadah yang diwajibkan bagi setiap muslim adalah shalat lima waktu. Shalat merupakan rukun Islam yang sangat penting dan harus dilakukan oleh seorang muslim karena amal yang pertama kali akan dihisab di hari pembalasan adalah shalat. Shalat harus dikerjakan pada waktunya masing-masing, tidak satu pun yang ditinggalkan, serta dilakukan dengan penuh kesadaran, penguasaan diri dan rasa tanggung jawab. Peneliti menemukan ketidakdisiplinan shalat lima waktu dikalangan mahasiswa IAIN Kediri diduga karena bermain *game online*. Oleh karena itu, peneliti ingin membuktikan apakah ada hubungan antara bermain *game online* dengan tingkat kedisiplinan beribadah shalat lima waktu pada mahasiswa IAIN Kediri. Untuk mengukur bermain *game online* menggunakan terpaan media dengan indikator durasi, frekuensi dan atensi. Sedangkan untuk mengukur tingkat kedisiplinan shalat lima waktu menggunakan efek behavioral yang terjadi dengan indikator ketepatan waktu, ketertiban, tanggung jawab dan kemauan atau kehendak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan adalah survei/angket yang diisi oleh 100 responden dengan cara *accidental sampling*, yaitu responden ditemui secara kebetulan dan dirasa cocok untuk dijadikan sampel. Kriteria sampelnya adalah mahasiswa IAIN Kediri yang bermain *game online*. Uji yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji nonparametrik metode korelasi Spearman.

Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,01$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat hubungan antara bermain *game online* dengan tingkat kedisiplinan beribadah shalat lima waktu mahasiswa IAIN Kediri. Nilai koefisien korelasi = $-0,379$ berada pada rentang $0,20 - 0,40$ yang berarti tingkat hubungannya lemah. Tanda minus menunjukkan hubungannya negatif. Artinya, terdapat hubungan yang negatif dengan kekuatan lemah yang signifikan antara bermain *game online* dengan tingkat kedisiplinan beribadah shalat lima waktu mahasiswa IAIN Kediri.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, tiada kata paling indah selain puji Syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. Shalawat serta salam kepada Baginda Nabi Muhammad SAW yang senantiasa dinantikan syafa'atnya di hari akhir. Perjalanan skripsi ini mengalami begaram rintangan namun berkat arahan dan bimbingan dari berbagai pihak dan atas kehendak Allah SWT segala rintangan dapat terselesaikan. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Wahidul Anam, M.Ag selaku Rektor AIN Kediri.
2. Bapak Dr. H. Halil Thahir, M.HI selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah IAIN Kediri.
3. Ibu Siti Amanah, M.Si selaku Kepala Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Kediri.
4. Ibu Dr. Prima Ayu Rizqi Mahanani, M.Si dan Bapak Tasmin, MA selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penyelesaian skripsi.
5. Ibu Dr. Robingatun, M.Pd.I selaku dosen penguji utama dalam sidang munaqasah yang telah memberi masukan dan arahan guna penyempurnaan penulisan skripsi ini.
6. Ayah Abdul Hamid, Ibu Nurul Kholifah. adik Muhammad Royhan Ibnu Nuha. Keluarga besar yang selalu memberikan support serta mendoakan dan memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Dewi Ayu Saputri, Fitri Amalia, Ika Novitasari, Umil Mu'alimatun M. F., Lilia Fitri Lutfiani dan teman-teman seperjuangan KPI 2018. Terimakasih atas ilmu, pengalaman dan kebaikan yang kalian berikan.
8. Semua pihak yang ikut andil dalam membantu menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin peneliti sebutkan satu persatu. Semoga amal kebaikan dari pihak tersebut mendapatkan kebaikan dan senantiasa diberi keselamatan dan kebahagiaan oleh Allah SWT.

Akhir kata, semoga karya penelitian ini dapat memberi manfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Aamiin.

Kediri, 24 Juni 2024

SALSABILA NAJMI NUHA
NIM. 933502018

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
MOTTO	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Penelitian Terdahulu	10
F. Definisi Operasional	16
BAB II LANDASAN TEORI	20
A. Teori Efek Media	20
B. Teori Terpaan Media.....	21

C. <i>Game Online</i>	24
1. Pengertian <i>Game Online</i>	24
2. Tipe-Tipe <i>Game Online</i>	24
3. Pengaruh <i>Game Online</i>	26
D. Ibadah Shalat.....	28
1. Pengertian Ibadah Shalat.....	28
2. Macam-Macam Shalat Fardu dan Waktu Pelaksanaannya	30
3. Kedisiplinan Beribadah Shalat Lima Waktu.....	33
E. Kerangka Teoretis	35
F. Hipotesis Penelitian	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Rancangan Penelitian.....	37
B. Populasi dan Sampel	38
1. Populasi.....	38
2. Sampel.....	38
C. Teknik Pengumpulan Data.....	40
1. Kuesioner	40
2. Observasi.....	41
D. Variabel Penelitian.....	41
1. Variabel Independen (Bebas).....	42
2. Variabel Dependen (Terikat).....	42
E. Instrumen Penelitian.....	42
F. Teknik Analisis Data	46

1. Uji Prasyarat Instrumen.....	46
2. Uji Hipotesis	48
BAB IV HASIL PENELITIAN	50
A. Deskripsi Data.....	50
1. Profil IAIN Kediri	50
2. Visi dan Misi IAIN Kediri	52
3. Validitas Instrumen	54
4. Reliabilitas Instrumen	58
5. Data Responden	60
6. Deskripsi Sebaran Data	64
B. Teknik Analisis Data.....	93
1. Uji Korelasi Spearman	93
BAB V PEMBAHASAN	97
A. Bermain <i>Game Online</i> Mahasiswa IAIN Kediri.....	97
B. Tingkat Kedisiplinan Beribadah Shalat Lima Waktu IAIN Kediri.....	99
C. Hubungan Bermain <i>Game Online</i> dengan Kedisiplinan Beribadah Shalat Lima Waktu Mahasiswa IAIN Kediri.....	100
BAB VI PENUTUP	102
A. Kesimpulan	102
B. Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	109
RIWAYAT HIDUP.....	141

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah Mahasiswa 2023/2024 Genap.....	38
Tabel 3.2 Skala Likert	43
Tabel 3.3 Variabel dan Indikator Bermain <i>Game Online</i>	44
Tabel 3.4 Variabel dan Indikator Tingkat Kedisiplinan Beribadah Shalat Lima Waktu	45
Tabel 3.5 Koefisien Korelasi dan Tingkat Hubungan.....	48
Tabel 4.1 Mahasiswa IAIN Kediri Tahun Akademik 2023/2024	52
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Pertama Variabel X.....	55
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Kedua Variabel X.....	56
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Pertama Variabel Y	57
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Kedua Variabel Y.....	58
Tabel 4.6 Kriteria Uji Reliabilitas	59
Tabel 4.7 Hasil Perhitungan Reliabilitas Variabel X	59
Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Reliabilitas Variabel Y	59
Tabel 4.9 Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	60
Tabel 4.10 Data Responden Berdasarkan Fakultas	61
Tabel 4.11 Data Responden Berdasarkan Angkatan.....	62
Tabel 4.12 Data Responden Berdasarkan <i>Game</i> yang Dimainkan	63
Tabel 4.13 Bermain <i>Game Online</i> Kurang Lebih 3 Jam Sehari	65
Tabel 4.14 Menyelesaikan <i>Game Online</i> Lebih dari 5 Ronde dalam Sehari.....	65
Tabel 4.15 Bermain <i>Game Online</i> di Mana pun Berada.....	66
Tabel 4.16 Hasil Uji Analisis Deskriptif Indikator Durasi	67
Tabel 4.17 Kategorisasi Penilaian Skala Indikator Durasi	67
Tabel 4.18 Kategorisasi Indikator Durasi	67
Tabel 4.19 Bermain <i>Game Online</i> Setiap Hari dalam Satu Minggu.....	68
Tabel 4.20 Bermain <i>Game Online</i> 3-5 Hari dalam Satu Minggu	69
Tabel 4.21 Menerima Setiap Ajakan untuk Bermain <i>Game Online</i>	69
Tabel 4.22 Hasil Uji Analisis Deskriptif Indikator Frekuensi	70

Tabel 4.23 Kategorisasi Penilaian Skala Indikator Frekuensi	70
Tabel 4.24 Kategorisasi Indikator Frekuensi	71
Tabel 4.25 Bermain <i>Game Online</i> Hingga Lupa Waktu.....	72
Tabel 4.26 Interaksi dengan Keluarga dan Teman Berkurang Karena Bermain <i>Game Online</i>	72
Tabel 4.27 Tidak Sengaja Meninggalkan Shalat Karena Bermain <i>Game Online</i> .	73
Tabel 4.28 Sering Mengesampingkan Kegiatan yang Lain Karena <i>Game Online</i>	74
Tabel 4.29 Hasil Uji Analisis Deskriptif Indikator Atensi.....	74
Tabel 4.30 Kategorisasi Penilaian Skala Indikator Atensi.....	75
Tabel 4.31 Kategorisasi Indikator Atensi.....	75
Tabel 4.32 Hasil Uji Analisis Deskriptif Variabel X	76
Tabel 4.33 Kategorisasi Penilaian Skala Variabel X	76
Tabel 4.34 Kategorisasi Variabel X	76
Tabel 4.35 Melaksanakan Ibadah Shalat Lima Waktu Setiap Hari	78
Tabel 4.36 Tidak Suka Menunda-nunda Waktu Shalat	79
Tabel 4.37 Hasil Uji Analisis Deskriptif Indikator Ketepatan Waktu	79
Tabel 4.38 Kategorisasi Penilaian Skala Indikator Ketepatan Waktu	80
Tabel 4.39 Kategorisasi Indikator Ketepatan Waktu	80
Tabel 4.40 Berusaha Tenang dan Benar dalam Melafazkan Bacaan Shalat	81
Tabel 4.41 Melaksanakan Shalat dengan Sebaik-baiknya Setiap Waktu	82
Tabel 4.42 Memakai Pakaian/Mukena yang Baik dan Suci	82
Tabel 4.43 Hasil Uji Analisis Deskriptif Indikator Ketertiban Shalat	83
Tabel 4.44 Kategorisasi Penilaian Skala Indikator Ketertiban Shalat	83
Tabel 4.45 Kategorisasi Indikator Ketertiban Shalat	84
Tabel 4.46 Melakukan Ibadah Shalat Lima Waktu Karena Kewajiban.....	85
Tabel 4.47 Sesibuk Apa pun Tidak Pernah Meninggalkan Shalat Lima Waktu...	85
Tabel 4.48 Hasil Uji Analisis Deskriptif Indikator Tanggung Jawab	86
Tabel 4.49 Kategorisasi Penilaian Skala Indikator Tanggung Jawab	86
Tabel 4.50 Kategorisasi Indikator Tanggung Jawab.....	87
Tabel 4.51 Melaksanakan Ibadah Shalat Lima Waktu Atas Kemauan Sendiri	88
Tabel 4.52 Melaksanakan Ibadah Shalat Lima Waktu dengan Ikhlas	88

Tabel 4.53 Terbiasa Shalat Lima Waktu Tanpa Disuruh.....	89
Tabel 4.54 Hasil Uji Analisis Deskriptif Indikator Kemauan atau Kehendak.....	89
Tabel 4.55 Kategorisasi Penilaian Skala Indikator Kemauan atau Kehendak.....	90
Tabel 4.56 Kategorisasi Indikator Kemauan atau Kehendak.....	90
Tabel 4.57 Hasil Uji Analisis Deskriptif Variabel Y	91
Tabel 4.58 Kategorisasi Penilaian Skala Variabel Y	91
Tabel 4.59 Kategorisasi Variabel Y	91
Tabel 4.60 Hasil Uji Korelasi Spearman.....	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Jumlah Pemain <i>Game Online</i>	4
Gambar 2.1 Kerangka Teoretis	36
Gambar 4.1 Diagram Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	61
Gambar 4.2 Diagram Karakteristik Responden Berdasarkan Fakultas.....	62
Gambar 4.3 Diagram Karakteristik Responden Berdasarkan Angkatan.....	63
Gambar 4.4 Diagram Karakteristik Responden Berdasarkan <i>Game</i> yang Dimainkan	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner.....	109
Lampiran 2 Data Responden.....	111
Lampiran 3 Responden Variabel X.....	115
Lampiran 4 Kuesioner Responden Variabel Y	119
Lampiran 5 Hasil Uji Validitas Pertama Variabel X	123
Lampiran 6 Hasil Uji Validitas Kedua Variabel X	125
Lampiran 7 Hasil Uji Validitas Pertama Variabel Y	127
Lampiran 8 Hasil Uji Validitas Kedua Variabel Y	130
Lampiran 9 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X.....	132
Lampiran 10 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y.....	133
Lampiran 11 Tabel Penolong Uji Spearman Sampel Besar.....	134
Lampiran 12 Tabel Perhitungan Nilai Kembar Variabel X dan Y ($\sum T_x$ dan $\sum T_y$)	138