

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Ibadah yang diwajibkan bagi setiap muslim adalah shalat. Shalat merupakan salah satu rukun Islam yang sangat penting setelah syahadat dan ibadah yang paling baik dan sempurna di mata Tuhan. Shalat menempati kedudukan yang besar dalam Islam, kedudukan yang tidak dimiliki oleh ibadah lainnya. Perintah shalat tidak disampaikan oleh malaikat, tetapi langsung oleh Allah. Allah SWT menganugerahkannya kepada Rasulullah SAW dengan menghadap-Nya secara langsung di tempat yang paling mulia.<sup>1</sup>

Shalat mendidik manusia dalam manajemen waktu. Shalat lima waktu terikat dengan waktu maka mereka yang shalat harus prihatin dan peka terhadap waktu pelaksanaannya. Shalat dianggap tidak sah apabila dilaksanakan di luar waktu dengan sengaja dan akan mendatangkan dosa. Jika diterapkan pada kehidupan sehari-hari maka akan menjadikan seseorang yang menghargai waktu.

Shalat juga bisa melatih kedisiplinan. Di antara hal yang wajib dilakukan sebelum shalat adalah wudhu. Wudhu dianggap tidak sah apabila tidak dilakukan dengan tertib. Tertib yang dimaksud adalah yang awal

---

<sup>1</sup> Abdullah Ath-Thayyar, *Ensiklopedia Shalat* (Jakarta: Maghfirah Pustaka, 2006), 17-18.

didahulukan dan yang kemudian diakhirkan. Hal tertib seperti ini mampu melahirkan insan yang paham prosedur dan disiplin sekaligus menjadikannya seseorang yang efisien dalam mengerjakan pekerjaan yang dilakukan.<sup>2</sup>

Kedisiplinan shalat lima waktu adalah suatu kepatuhan dan kesanggupan menjalankan ibadah shalat lima waktu. Shalat harus dikerjakan pada waktunya masing-masing dan tidak satu pun ditinggalkan, timbul karena penuh kesadaran, penguasaan diri, dan rasa tanggung jawab. Jadi, kedisiplinan shalat lima waktu merupakan bentuk ketaatan dalam melaksanakan ibadah shalat sesuai dengan syariat, peraturan, dan tata tertib yang sudah diberlakukan.<sup>3</sup> Oleh karena itu, sebagai seorang muslim seharusnya bertekad untuk melaksanakan shalat tepat waktu dan tidak menunda-nunda apalagi melalaikannya. Al-Qur'an mengecam orang-orang yang meremehkan kewajiban shalat hingga terlewat waktunya.

IAIN Kediri sendiri adalah perguruan tinggi Islam yang menyelenggarakan pendidikan akademik dengan ilmu keagamaan Islam yang cukup banyak dibandingkan dengan perguruan tinggi umum. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh lembaga yaitu menghasilkan lulusan yang berkualitas, memiliki ilmu keislaman yang baik sehingga dapat menerapkan nilai-nilai Islam yang baik dalam kehidupan sehari-hari.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Danial Zainal Abidin, *Al-Quran for Life Excellence Tips-tips Cemerlang dari Al-Quran* (Jakarta Selatan: Mizan Publika, 2008), 100.

<sup>3</sup> Ma'ruf Mahudi, "Hubungan Kedisiplinan Melaksanakan Shalat Fardhu dengan Akhlakul Karimah Remaja Dusun Kauman Desa Kotagajah Lampung Tengah", Skripsi (Universitas Agama Islam Negeri Metro, 2018). 51-56.

<sup>4</sup> <https://iainkediri.ac.id/visi-misi-dan-tujuan/> [diakses 19 Maret 2023].

Namun, di IAIN Kediri terdapat masalah kedisiplinan beribadah shalat lima waktu yang menurun, salah satunya disebabkan oleh bermain *game online*.

Berdasarkan hasil observasi pada mahasiswa IAIN Kediri yang kebanyakan tidak tinggal bersama dengan orang tua dan lepas dari pengawasan, menjadikan *game online* sebagai hal yang sering dilakukan oleh sebagian besar mahasiswa untuk mengisi waktu luangnya. Untuk memainkan *game online*, mereka biasa pergi ke warung kopi yang disediakan WiFi, kos-kosan, atau di kontrakan masing-masing. Biasanya, semakin sering bermain *game online* bersama salah satu dari pemain tersebut akan mengajak bermain *game online* terus menerus atau yang biasa dikenal dengan istilah *party*.

Permainan dapat dimainkan di mana pun dan kapan pun dengan adanya koneksi internet biasa disebut dengan *game online*. *Game online* adalah salah satu hasil dari perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. *Game online* merupakan hasil dari pemanfaatan internet sebagai sarana atau alat hiburan.<sup>5</sup> Pada mulanya, militer Amerika menemukan teknologi *game online*, *networking computer* pada tahun 1970-an. *Game online* awalnya menggunakan LAN (*Local Area Network*). Seiring berkembangnya teknologi, *game online* menggunakan jaringan yang semakin luas lagi seperti *www* (*World Wide Web*) atau biasa diketahui dengan sebutan internet

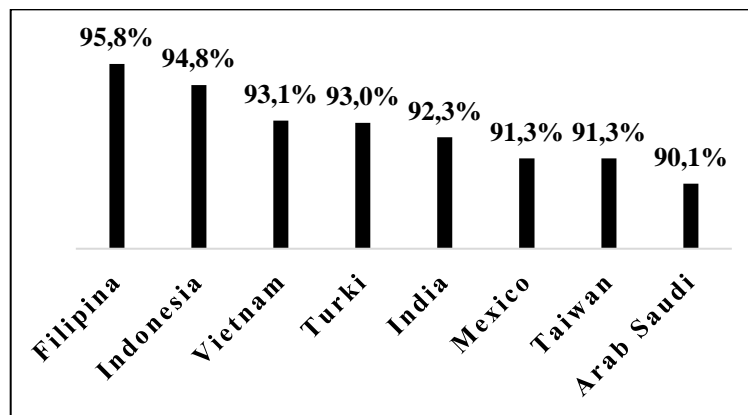
---

<sup>5</sup> Milano Fajar Anugerah, "Pengaruh *Game Online* terhadap Etika Berkomunikasi (Studi Siswa SMAN 1 Payaraman)", Skripsi (Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang, 2019), 1.

yang dapat diakses dengan menggunakan kabel. *Game online* mulai muncul di Indonesia pada tahun 2001.<sup>6</sup>

Dalam beberapa tahun terakhir, *game online* yang semakin berkembang memungkinkan pemain *game online* untuk memiliki peluang yang cukup besar dalam berkompetisi dan bertemu dengan teman atau sesama pemain *game online* dari seluruh penjuru dunia. *Game online* sendiri tidak hanya bisa dimainkan dengan sendiri (*single player*), namun *game online* juga bisa dimainkan bersama beberapa orang sekaligus (*multiplayer*). Beberapa contoh *game online* yang populer adalah *Roblox*, *Candy Crush Saga*, *Mobile Legends Bang*, *PUBG MOBILE* dan *Garena Free Fire: Rampage*.

Gambar 1.1 Jumlah Pemain Game Online



(Sumber: <https://wearesocial.com/us/blog/2023/01/digital-2023/>)

Berdasarkan gambar 1.1 hasil riset dari *We Are Social*, Indonesia adalah negara dengan jumlah total pemain *game online* terbanyak kedua di dunia, terutama *game* yang dimainkan melalui *handphone*, komputer, atau

<sup>6</sup> Siti Murtiningsih, *Filsafat Pendidikan Video Games: Kajian Tentang Struktur Realistis dan Hiperealistis Permainan Digital* (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2021), 16.

konsol. Data menunjukkan 94,8% pengguna internet di Indonesia berusia antara 16 hingga 64 tahun yang bermain video *game* per Januari 2023 lalu. Pertama ada Filipina 95,8% dan ketiga ada Vietnam 93,1%. Artinya, pengguna internet di Indonesia untuk bermain *game online* terbilang sangat tinggi daripada negara-negara lainnya. *We Are Social* juga menjelaskan bahwa pemain *game online* paling tinggi adalah usia 16-24 tahun, perempuan 87,3% dan laki-laki sebesar 89,7%.<sup>7</sup>

Berdasarkan pengamatan peneliti, *game online* digandrungi usia pelajar bahkan mahasiswa. Beberapa dari mereka biasanya mengisi waktu luang mereka untuk bermain *game online*. Mereka rela untuk menyisihkan sedikit uangnya untuk pergi ke warung kopi yang tersedia WiFi hanya untuk bermain *game online* bersama teman-temannya. Terkadang, mereka sampai lupa waktu karena terlalu seru memainkan *game online* bersama teman-temannya. Bahkan, ada pula yang menjadikan *game online* sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan. Mulai dari melakukan *live streaming* bermain *game online*, joki *game online*, *topup* voucher *game* hingga jual beli akun *game online*.

Pada penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh terhadap perilaku yang menyimpang moral pada anak. Bagi sebagian orang, perubahan perilaku mungkin tidak terlihat secara langsung. Namun, perubahan perilaku sosial dapat dirasakan oleh orang di sekitar,

---

<sup>7</sup> <https://wearesocial.com/us/blog/2023/01/digital-2023> [diakses 19 Maret 2023].

seperti orang yang kecanduan bermain *game online* menjadi orang yang acuh terhadap sekitar.<sup>8</sup>

Tidak hanya itu, *game online* juga dapat mempengaruhi minat belajar seseorang. Mereka lebih sering menghabiskan waktu luangnya untuk menyalurkan hobi atau *refreshing* di luar dari kegiatan. Salah satunya yaitu dengan bermain *game online*. Mereka cenderung lebih memilih untuk bermain *game online* dibandingkan belajar, karena belajar dianggap membosankan.<sup>9</sup>

Menurut Rollys, seseorang yang memiliki sifat adiksi terhadap *game online* memiliki interaksi sosial yang kurang baik, termasuk dengan keluarga, teman maupun lingkungan sekeliling mereka. Sebaliknya, interaksi dengan sesama pemain *game online* bisa semakin erat karena mereka terus-menerus memainkan *game online* bersama dengan waktu yang cukup lama. Kedekatan antar pemain dapat dilihat dari rasa solidaritas saat bermain *game online* yang semakin tinggi.<sup>10</sup> Interaksi sosial dengan sekitar yang kurang baik dapat menimbulkan ketidaknyamanan dan rawan sekali menimbulkan kesalahpahaman.

Bermain *game online* yang terlalu sering juga dapat menimbulkan kurangnya kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam interaksi sosial

---

<sup>8</sup> Sri Wahyuni, "Pengaruh Permainan *Game Online* terhadap Perilaku Menyimpang Anak SD Inins Buttatianang II, Rappojawa, Kec. Tallo, Makassar", Skripsi (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2021), 51-52.

<sup>9</sup> Ima Mutia Rahima, Billyardi Ramdhan, dan Suhendar, "*Game Online* dan Minat Belajar Biologi Siswa SMA," *Journal of Biological Education*, 1.2 (2018), 139–47.

<sup>10</sup> Rollys Ardian Dwi Saputra, "Interaksi Sosial pada Remaja Kecanduan *Game Online* di Desa Singosaren", Skripsi (Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo, 2020), 56.

dengan orang lain. Beberapa dari mereka yang terlalu sering bermain *game online* sulit bahkan kesusahan untuk berinteraksi dengan orang lain. Mereka akan menutup diri dan menjadikan hubungan yang ada dengan teman, keluarga serta orang-orang sekitar menjadi berkurang atau renggang.<sup>11</sup> Pengaruh *game online* tidak hanya ada pada interaksi sosial saja, tetapi juga dapat berpengaruh terhadap kedisiplinan dalam melaksanakan ibadah. Seperti mengakhirkan shalat lima waktu, melalaikan, hingga mengganggu konsentrasi.<sup>12</sup>

Efek media menurut Steven M. Chaffee dapat dilihat dari tiga pendekatan. Pertama, efek dari media massa yang berkaitan dengan pesan maupun media itu sendiri. Kedua, melihat jenis perubahan yang terjadi pada diri khalayak. Perubahan dapat berupa perubahan sikap, perasaan, dan perilaku atau dengan istilah dikenal sebagai perubahan kognitif, afektif dan *behavioral*. Efek kognitif terjadi bila ada perubahan pada apa yang diketahui, dipahami, atau dipersepsi. Efek afektif timbul bila ada perubahan pada apa yang dirasakan, disenangi, atau dibenci. Efek ini berhubungan dengan emosi, sikap, atau nilai. Efek *behavioral* merujuk pada perilaku nyata yang dapat diamati meliputi pola-pola tindakan, kegiatan, atau kebiasaan berperilaku. Ketiga, observasi terhadap khalayak yang dikenai

---

<sup>11</sup> Temas Miko, Rahmawati, dan Novi Susilawati, "Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu *Game Online* PUBG MOBILE (Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi FISIP USK)," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, 7.1 (2022).

<sup>12</sup> M. Muzhar Efendi, "Dampak *Game Online* terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry", Skripsi (Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2020), 64.

efek media massa.<sup>13</sup> Dalam penelitian ini, peneliti hanya membatasi perubahan yang terjadi pada efek behavioral saja. Efek behavioral ini terjadi pada kedisiplinan beribadah shalat lima waktu. Ketika azan berkumandang, mereka yang bermain *game online* seolah tidak mendengar dan tetap memilih untuk melanjutkan aktivitas bermain *game online*, menunda pelaksanaan ibadah shalat lima waktu hingga shalat fardhu di akhir waktu.

Guna mengukur hubungan bermain *game online* dengan tingkat kedisiplinan beribadah shalat lima waktu mahasiswa IAIN Kediri, peneliti melakukan penggalan data awal dengan melakukan wawancara terhadap beberapa mahasiswa. Dari wawancara tersebut, mereka rata-rata bermain *game online* mencapai tiga jam setiap harinya. Artinya, dalam satu minggu mereka bisa menghabiskan 21 jam hanya untuk bermain *game online*.

V dan I mengatakan bahwa bermain *game online* itu seperti candu. Kalau tidak memainkan *game* tersebut, merasa ada yang kurang sehingga timbul perasaan untuk terus-menerus memainkan *game* tersebut.<sup>14</sup> R mengatakan dia lebih memilih untuk melanjutkan bermain *game online* daripada mendahulukan shalat lima waktu karena merasakan keseruan dan nyaman dengan teman-teman yang bermain *game online* bersama sedangkan D biasanya mengakhirkan pelaksanaan ibadah shalat lima waktu.<sup>15</sup> Hal ini menunjukkan efek behavioral *game online* berupa

---

<sup>13</sup> Elvinaro Ardianto, Lukitia Komala, dan Siti Karlinah, *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017), 50-58.

<sup>14</sup> V dan I, Mahasiswa IAIN Kediri, Wawancara, Kediri, 15 November 2022.

<sup>15</sup> R dan D, Mahasiswa IAIN Kediri, Wawancara, Kediri, 26 November 2022.



ketidakdisiplinan mahasiswa IAIN Kediri dalam melaksanakan ibadah shalat lima waktu.

Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas, peneliti ingin mengukur besarnya hubungan bermain *game online* dengan tingkat kedisiplinan beribadah shalat lima waktu pada mahasiswa IAIN Kediri. Oleh karena itu, peneliti mengambil sebuah judul “Hubungan Bermain *Game Online* dengan Tingkat Kedisiplinan Beribadah Shalat Lima Waktu Mahasiswa IAIN Kediri”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis ungkapkan di atas, maka rumusan masalah yang penulis teliti adalah “Apakah ada hubungan yang signifikan antara bermain *game online* dengan tingkat kedisiplinan beribadah shalat lima waktu mahasiswa IAIN Kediri?”

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengukur berapa besar hubungan antara bermain *game online* dengan tingkat kedisiplinan beribadah shalat lima waktu mahasiswa IAIN Kediri.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan-masukan bagi pengembangan penelitian serupa serta dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan pemahaman di bidang ilmu komunikasi tentang teori terpaan media.

##### 2. Manfaat praktis

###### a. Bagi peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti dalam memperkaya dan menambah wawasan tentang hubungan bermain *game online* dengan tingkat kedisiplinan beribadah shalat lima waktu.

###### b. Bagi mahasiswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa agar lebih bijaksana lagi dalam bermain *game online*, memanfaatkan waktu sebaik mungkin dan menjalankan kewajiban sebagai mahasiswa muslim IAIN Kediri yaitu disiplin dalam melaksanakan shalat lima waktu.

#### **E. Penelitian Terdahulu**

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti meninjau beberapa karya ilmiah berupa jurnal. Adapun referensi peneliti sebelumnya yang peneliti gunakan dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengaruh *Game Online* terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang.

Artikel ditulis oleh Abdul Haris, Daniar Chandra Anggraini, dan Dina Mardiana, mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang pada tahun 2021. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online* dan pengaruhnya terhadap ketaatan beribadah pada mahasiswa di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian hubungan kausal. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 52 mahasiswa yang aktif bermain *game online*. Penelitian ini menggunakan skala ketergantungan *game online* dan skala ketaatan beribadah. Analisis data menggunakan *pearson product moment* dengan hasil  $-0,206 < 0,279$ . Jadi tidak ada pengaruh yang berarti antara intensitas bermain *game online* terhadap ketaatan beribadah.<sup>16</sup>

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah *game online* sebagai variabel X dan ibadah sebagai variabel Y dan sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif untuk menjelaskan temuan data yang ada. Perbedaannya adalah dalam subjek penelitian. Subjek penelitian yang dilakukan penelitian terdahulu adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah

---

<sup>16</sup> Abdul Haris, Daniar Chandra Anggraini, dan Dina Mardiana, "Pengaruh *Game Online* terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang," *Visi Ilmu Pendidikan*, 13.2 (2021), 105.

Malang, sedangkan subjek penelitian yang peneliti gunakan adalah mahasiswa IAIN Kediri.

2. Kedisiplinan Shalat Siswa di SMK Muhammadiyah 2 Sleman ditinjau dari Pengaruh Penggunaan Gadget.

Artikel ditulis oleh Syahril Marzuki, Hanif Cahyo Adi Kistoro, dan Sutipyo Ru'iyah, mahasiswa Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta pada tahun 2021. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan gadget terhadap kedisiplinan dalam melaksanakan ibadah shalat. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan sampel sebanyak 120 siswa jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMK Muhammadiyah 2 Sleman. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap kedisiplinan siswa dalam pelaksanaan ibadah dengan angka Sig. (2-tailed)  $0,000 > 0,05$ . Kontribusi penggunaan gadget mempunyai sumbangan besar dalam mempengaruhi tingkat kedisiplinan siswa dalam mengerjakan shalat yakni sebesar 44,7% dilihat dari nilai korelasi (r) sebesar 0,447.<sup>17</sup>

Persamaan dengan penelitian ini adalah *game online* dan shalat sebagai variabelnya serta menggunakan metode kuantitatif untuk menjelaskan temuan yang ada. Pembedanya adalah pada sampel penelitiannya. Sampel penelitian yang dilakukan Syahril Marzuki dkk.

---

<sup>17</sup> Syahril Marzuki, Hanif Cahyo Adi Kistoro, dan Sutipyo Ru'iyah, "Kedisiplinan Shalat Siswa di SMK Muhammadiyah 2 Sleman ditinjau dari Pengaruh Penggunaan Gadget," *Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, 5.1 (2021), 27.

adalah siswa SMK Muhammadiyah 2 Sleman, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti adalah menggunakan sampel mahasiswa IAIN Kediri yang bermain *game online*.

3. Pengaruh Penggunaan *Game Online* terhadap Perilaku Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat di Lingkungan Permata Kopo Kabupaten Bandung

Artikel ditulis oleh Nadhief Muhammad Fauzan dan Bambang Saiful Ma'arif, mahasiswa Universitas Islam Bandung pada tahun 2021. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah shalat. Sampel yang digunakan sebanyak 55 dan menggunakan teknik *purposive sampling*. Hasil dari penelitian ini adalah nilai koefisien determinasi variabel X terhadap variabel Y sebesar 80,2% dan nilai Sig. sebesar  $0,000 < 0,05$  yang artinya *game online* berpengaruh terhadap pelaksanaan ibadah shalat remaja di lingkungan Permata Kopo Kabupaten Bandung.<sup>18</sup>

Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan *game online* dan ibadah sebagai variabelnya serta menggunakan metode kuantitatif untuk menjelaskan temuan yang ada. Perbedaannya terdapat pada sampel penelitiannya. Sampel yang digunakan pada penelitian yang dilakukan Nadhief dan Bambang adalah remaja di lingkungan

---

<sup>18</sup> Nadhief Muhammad Fauzan dan Bambang Saiful Ma'arif, "Pengaruh Penggunaan *Game Online* terhadap Perilaku Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat di Lingkungan Permata Kopo Kabupaten Bandung," *Journal Riset Komunikasi Islam*, 1.2 (2021), 89-90.

Kopo, sedangkan peneliti menggunakan mahasiswa IAIN Kediri sebagai sampelnya.

4. Pengaruh Terpaan *Game Online* terhadap Perilaku Belajar Siswa SDN 006 Kelurahan Selili

Artikel ini ditulis oleh Manutmasa Pricilia Sara, Sugandi, dan Jonathan Alfando WS pada Jurnal Rekayasa, Teknologi, dan Sains pada tahun 2020. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh bermain *game online* terhadap perilaku belajar pada siswa SDN 006 Selili. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dan sampel sebanyak 53 siswa dari kelas IV, V, dan VI. Hasil menunjukkan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$  yang berarti  $H_a$  diterima, sehingga ada hubungan antara penggunaan *game online* dengan minat belajar biologi pada siswa SDN 006 Selili.<sup>19</sup>

Persamaan dengan yang peneliti teliti adalah menggunakan metode kuantitatif untuk menjelaskan data temuan yang ada. Serta membahas *game online* sebagai topik utamanya. Pembedanya adalah pada sampel penelitiannya. Sampel yang digunakan oleh Manutmasa Pricilia Sara dkk. adalah siswa SDN 006 Selili, sedangkan yang peneliti gunakan adalah mahasiswa IAIN Kediri sebagai sampel penelitiannya.

---

<sup>19</sup> Manutmasa Pricilia Sara, Sugandi, dan Jonathan Alfando WS, "Pengaruh Terpaan *Game Online* terhadap Perilaku Belajar Siswa SDN 006 Kelurahan Selili," *Jurnal Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman*, 7.3 (2019), 196-210.

## 5. Pengaruh Penggunaan *Game Online* terhadap Aktivitas Ibadah Shalat Siswa

Artikel ditulis oleh Muthia Gabriella, Salati Asmahasanah, dan Kamalludin, mahasiswa Universitas Ibn Khaldun pada tahun 2022. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap aktivitas ibadah shalat siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif asosiatif dengan sampel sebanyak 83 siswa kelas X di SMK Negeri 1 Bojonggede Kabupaten Bogor.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, terdapat pengaruh *game online* terhadap aktivitas ibadah shalat siswa dari segi ketepatan. Hasil ini diperkuat dengan nilai *pearson correlation* sebesar  $0,383 > t$  tabel  $0,213$ . Artinya ada korelasi yang signifikan antara variabel X dan variabel Y. Uji hipotesis menunjukkan ada pengaruh positif antara variabel X dan Y dilihat dari nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  yang artinya penggunaan *game online* berpengaruh pada aktivitas ibadah siswa di SMK Negeri 1 Bojonggede.<sup>20</sup>

Persamaan dengan penelitian ini adalah *game online* dan shalat sebagai variabelnya serta menggunakan metode kuantitatif untuk menjelaskan temuan yang ada. Pembedanya adalah pada sampel penelitiannya. Sampel penelitian yang dilakukan Muthia Gabriella dkk. adalah siswa kelas X di SMK Negeri 1 Bojonggede Kabupaten Bogor,

---

<sup>20</sup> Muthia Gabriella, Salati Asmahasanah, dan Kamalludin, "Pengaruh Penggunaan *Game Online* terhadap Aktivitas Ibadah Shalat Siswa," *Jurnal Pendidikan Guru*, 3.3 (2022), 236.

sedangkan penelitian yang dilakukan saat ini adalah menggunakan sampel mahasiswa IAIN Kediri yang bermain *game online*.

## F. Definisi Operasional

Sebuah konsep harus bisa dioperasionalkan agar dapat diukur. Proses tersebut disebut dengan definisi operasional. Hasil dari definisi operasional berupa konstruk dan variabel beserta indikator-indikator pengukurannya. Riset tergantung pada pengamatan dan pengamatan tidak dapat dibuat tanpa adanya batasan yang jelas mengenai apa yang diamati. Batasan ini adalah hasil dari mengoperasionalkan konsep yang memungkinkan riset mengukur variabel yang relevan dan berlaku bagi semua jenis variabel.<sup>21</sup>

### 1. Variabel (X) Bermain *Game Online*

*Game online* adalah permainan yang dapat dimainkan dengan dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* dapat dimainkan di laptop, komputer, *game* konsol, *handphone*, serta dapat dimainkan di perangkat lainnya.<sup>22</sup> Tidak hanya dimainkan sendiri, *game online* juga dapat dimainkan dengan orang banyak atau yang biasa disebut dengan *multiplayers*. Indikator operasional *game online* diperoleh dari terpaan media, yakni:

---

<sup>21</sup> Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relation, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*, 1 ed. (Jakarta: Kencana, 2014), 26.

<sup>22</sup> Yusnizal Firdaus, Yulia Pebrianti, dan Titi Andriyani, "Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna *Game Online*," *Jurnal Riset Terapan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya*, 2.2 (2018), 169.



- a. Durasi: durasi penggunaan media terkait dengan menghitung berapa lama audiens bergabung dengan suatu media, yaitu berapa jam per hari atau berapa lama (menit).
  - b. Frekuensi: frekuensi penggunaan media berkaitan dengan menghitung berapa kali (hari) seseorang menggunakan media dalam satu minggu.
  - c. Atensi: atensi terjadi bila mengonsentrasikan diri pada salah satu alat indera dan mengesampingkan masukan-masukan melalui alat indera lainnya. Perhatian penuh terhadap *game online* dapat mengesampingkan kegiatan lain yang harusnya dilakukan.
2. Variabel (Y) Kedisiplinan Beribadah Shalat Lima Waktu

Kedisiplinan shalat lima waktu adalah suatu kepatuhan dan kesanggupan dalam menjalankan ibadah shalat lima waktu. Shalat harus dikerjakan pada waktunya masing-masing dan tidak satu pun yang ditinggalkan, timbul karena penuh kesadaran, penguasaan diri, dan rasa tanggung jawab. Jadi, kedisiplinan shalat lima waktu merupakan bentuk ketaatan dalam melaksanakan shalat lima waktu sesuai dengan syariat, peraturan, dan tata tertib yang sudah diberlakukan.<sup>23</sup> Indikator operasional tingkat kedisiplinan beribadah shalat berupa efek behavioral yakni:

---

<sup>23</sup> Ma'ruf Mahudi, "Hubungan Kedisiplinan Melaksanakan Shalat Fardhu dengan Akhlakul Karimah Remaja Dusun Kauman Desa Kotagajah Lampung Tengah", Skripsi (Universitas Agama Islam Negeri Metro, 2018). 51-56.

- a. Ketepatan waktu: ketepatan waktu dalam pelaksanaan shalat ada perbedaan pendapat. Ada yang menyatakan shalat pada waktu yang telah ditentukan dan sebagian lain berpendapat pada awal waktu. Ulama pada salah satu hadis menyatakan bahwa bebas untuk melaksanakan shalat pada interval waktu yang digariskan, yaitu pada awal, pertengahan, atau akhir waktu. Namun, umumnya para ulama menilai shalat pada awal waktu lebih utama daripada pada pertengahan dan akhir waktu.<sup>24</sup>
- b. Ketertiban shalat: tertib dalam shalat adalah memenuhi seluruh syarat dan rukun sehingga shalat dapat menjadi wahana untuk mendekatkan diri kepada Allah SWT. Shalat yang baik dan sah apabila dilakukan dengan memperhatikan ketentuan terkait tertib dalam rukun dan syarat shalat. Tertib merupakan kegiatan mendahulukan yang harus didahulukan dan mengakhirkan yang harus diakhirkan.<sup>25</sup>
- c. Tanggung jawab: shalat merupakan suatu kewajiban seorang muslim. Menjalankan shalat berarti melaksanakan kewajiban. Shalat dengan penuh penghayatan dan ikhlas akan menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam mengemban amanah dan shalat terasa ringan

---

<sup>24</sup> Muhammad Safroedin, *Sunah-Sunah Kecil Berpahala Besar* (Yogyakarta: Bunyan, 2014), 141.

<sup>25</sup> Ma'ruf Mahudi, "Hubungan Kedisiplinan Melaksanakan Shalat Fardhu dengan Akhlakul Karimah Remaja Dusun Kauman Desa Kotagajah Lampung Tengah", Skripsi (Universitas Agama Islam Negeri Metro, 2018). 51-56.

bahkan menyenangkan. Shalat akan terasa berat apabila dikerjakan dengan hati yang tidak ikhlas atau terpaksa.<sup>26</sup>

- d. Kemauan atau kehendak: setiap melakukan apapun, sebagai manusia perlu adanya kemauan atau dorongan yang kuat dari diri sendiri. Tanpa adanya dorongan yang kuat dari dorongan internal, maka tidak ada motivasi untuk melaksanakan sesuatu dan mudah terpengaruh oleh dorongan eksternal.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Arif Yosodipuro, *Miracle of Shalat Hajat* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2011), 55-56.

<sup>27</sup> Fevi Zanfiana Siswanto, "Hubungan Antara Kedisiplinan Melaksanakan Sholat Wajib Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa di Fakultas Farmasi Universitas Ahmad Dahlan," *EMPATHY Jurnal Fakultas Psikologi*, 2.1 (2013), 7.