

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Teori Efek Media

Steven M. Chaffee berpendapat bahwa efek media massa 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 berupa perubahan kognitif, afektif, dan *behavioral*. Ketiga, observasi terhadap khalayak yang dikenai efek media massa. Dalam penelitian ini hanya sampai pada pendekatan kedua yaitu dengan melihat jenis perubahan yang terjadi pada diri khalayak meliputi tiga aspek yaitu:<sup>1</sup>

##### 1. Kognitif

Efek kognitif adalah akibat yang timbul pada diri khalayak yang sifatnya informatif bagi dirinya. Dalam efek kognitif ini membahas tentang bagaimana media massa dapat membantu khalayak dalam mempelajari informasi yang bermanfaat dan mengembangkan keterampilan kognitifnya.<sup>2</sup>

##### 2. Afektif

Efek afektif memiliki kadar yang lebih tinggi dibandingkan efek kognitif. pada tahap ini khalayak tidak sekedar diberitahu tentang

---

<sup>1</sup> Elvinaro Ardianto, Lukitia Komala, dan Siti Karlinah, *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017), 50.

<sup>2</sup> *Ibid.*, 52.

sesuatu, tetapi lebih dari itu. Khalayak diharapkan dapat turut merasakan perasaan iba, terharu, sedih, gembira, marah, dan sebagainya.

### 3. Behavioral

Efek behavioral merupakan akibat yang timbul pada diri khalayak dalam bentuk perilaku, tindakan, atau kegiatan. Pernyataan ini mencoba mengungkapkan tentang efek media pada perilaku, tindakan, dan gerakan khalayak yang tampak dalam kehidupan sehari-hari.<sup>3</sup> Dalam penelitian ini peneliti membatasi hanya pada efek behavioral, karena *game online* dapat memberikan efek negatif terhadap perilaku kedisiplinan beribadah berupa lupa waktu, menunda-nunda dan mengakhirkan pelaksanaan ibadah shalat lima waktu.

## B. Teori Terpaan Media

Terpaan merupakan intensitas keadaan khalayak terkena pesan-pesan yang disebarkan oleh suatu media. Menurut Rosengren dalam Kriyantono, terpaan media adalah jumlah waktu yang digunakan dalam berbagai jenis media, isi media, dan hubungan antara konsumen media dengan isi media yang dikonsumsi. Larry Shore mendefinisikan terpaan media sebagai kegiatan mendengar, melihat, dan membaca pesan-pesan

---

<sup>3</sup> Ibid., 55-57.

media massa ataupun pengalaman dan perhatian terhadap pesan tersebut yang dapat terjadi pada individu atau kelompok.<sup>4</sup>

Terpaan media berusaha mencari data audiens tentang penggunaan media, baik jenis media, frekuensi penggunaan, maupun durasi penggunaan (*longevity*). Frekuensi penggunaan media mengumpulkan data audiens tentang berapa kali (hari) seseorang menggunakan media dalam satu minggu. Durasi penggunaan media mengumpulkan data *audience* dengan menghitung berapa lama *audience* bergabung dengan suatu media (berapa jam per hari). Penggunaan jenis media meliputi media audio, audiovisual, media cetak, kombinasi media audio dan media audiovisual, media audio dan media cetak, media audiovisual dan media cetak, serta media audio, audiovisual dan media cetak.<sup>5</sup>

Terpaan informasi atau pesan terjadi apabila seseorang membaca, menonton, mendengar, dan kemudian timbul efek baik langsung maupun tidak langsung sehingga membentuk persepsi dalam dirinya terhadap informasi atau pesan yang menerpanya. Efek yang terjadi akan dapat terlihat pada sikap individu, apakah mengalami perubahan perilaku atau tidak.<sup>6</sup> Menurut Flander dalam Jurnal Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman, konsep terpaan media adalah banyaknya informasi yang diperoleh melalui

---

<sup>4</sup> Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relation, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*, 1 ed. (Jakarta: Kencana, 2014), 207.

<sup>5</sup> Elvinaro Ardianto, Lukitia Komala, dan Siti Karlinah, *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017), 168.

<sup>6</sup> Noorfiya Umniyati, Purwanti Hadisiwi, dan Ratna Suminar, "Pengaruh Terpaan Media Informasi Riset Melalui Website [www.ppet.lipi.go.id](http://www.ppet.lipi.go.id) terhadap Sikap Mahasiswa Mengenai Penelitian," *Kajian Komunikasi*, 5.1 (2017), 114.

media yang meliputi durasi, frekuensi pada setiap penggunaan media, dan atensi.<sup>7</sup> Berikut penjelasan mengenai ukuran terpaan media:

### 1. Durasi

Durasi penggunaan media terkait dengan menghitung berapa lama audiens bergabung dengan suatu media, yaitu berapa jam per hari atau berapa lama (menit) khalayak mengikuti suatu program.

### 2. Frekuensi

Frekuensi penggunaan media menghitung berapa kali (hari) seseorang menggunakan media dalam satu minggu (untuk program harian), berapa kali seminggu seseorang menggunakan dalam satu bulan (untuk program mingguan), serta berapa kali sebulan seseorang menggunakan media dalam satu tahun (untuk program bulanan).<sup>8</sup>

### 3. Atensi

Kenneth E. Anderson mendefinisikan atensi (perhatian) sebagai proses mental ketika stimuli menjadi menonjol dalam kesadaran pada saat stimuli lainnya melemah. Perhatian penuh terhadap *game online* dapat mengesampingkan kegiatan lain yang harusnya dilakukan. Atensi terjadi apabila mengonsentrasikan diri pada salah satu alat indera dan mengesampingkan masukan-masukan melalui alat indera yang lain.<sup>9</sup>

---

<sup>7</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), 199.

<sup>8</sup> Elvinaro Ardianto, Lukitia Komala, dan Siti Karlinah, *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017), 168.

<sup>9</sup> Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1998), 52.

## C. *Game Online*

### 1. Pengertian *Game Online*

*Game online* merupakan permainan yang dapat dimainkan dengan dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* dapat dimainkan di laptop, komputer, konsol, *handphone*, serta dapat dimainkan di perangkat lainnya.<sup>10</sup> *Game online* tidak hanya dapat dimainkan dengan sendiri (*single player*), namun *game online* juga dapat dimainkan bersama beberapa orang sekaligus (*multiplayer*).

Indonesia merupakan negara dengan jumlah total pemain *game online* terbanyak kedua di dunia. Data menunjukkan 94,8% pengguna internet di Indonesia berusia antara 16 hingga 64 tahun yang bermain video *game* per Januari 2023 lalu. Bahkan, tidak sedikit orang yang menjadikan *game online* sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan. Mulai dari melakukan *live streaming* bermain *game online*, joki *game online*, *top up* voucher *game* hingga jual beli akun *game online*.

### 2. Tipe-Tipe *Game Online*

#### a. FPS (*First-Person Shooter*)

*Game* ini mungkin tidak asing didengar oleh para *gamer*.

*Game first-person shooter* biasanya berupa *game* tembak-tembakan yang tampilannya dilihat dari kaca mata pemain. *Game online* ini

---

<sup>10</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.

menggunakan sudut pandang pada orang pertama yang tampilan layarnya sama dengan apa yang dilihat melalui karakter yang dimainkan. Contoh *game* yang merupakan *game* FPS adalah *Counter Strike*, *Valorant*, dan *Apex Legend*.

b. RTS (*Real-Time Strategy*)

Game RTS ini merupakan *sub genre* dari *game* strategi. Dalam *game* ini pemain harus mengatur strategi membangun dan mengembangkan kekuatan. Pemain juga dituntut untuk mengatur pola serangan dan pertahanan dalam waktu yang bersamaan. Contoh *game* yang merupakan *game* RTS adalah *Ages of Empires*, *Company of Heroes*, dan *Starcraft*.

c. RPG (*Role-Playing Game*)

Pengertian sederhana dari *game* ini adalah *game* yang mana pemainnya memainkan peran karakter dalam sebuah cerita fiksi. Dalam *game* ini juga pemain dihadapkan dengan permasalahan tertentu dan diberikan misi untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Contoh *game* yang merupakan *game* RPG adalah *Ragnarok X: Next Generation* dan *Mobile Legends: Adventure*.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Tobias Fritsch, Benjamin Voigt, dan Jochen H Schiller, “*Distribution of Online Hardcore Player Behavior: (How Hardcore are You?)*,” in *NetGames '06*, 2006, 1-3.

### 3. Pengaruh *Game Online*

*Game online* dapat memberikan pengaruh negatif dan positif untuk penggunaannya. Beberapa dampak negatif *game online* bagi penggunaannya adalah dapat menimbulkan adiksi atau kecanduan. Semakin kecanduan seseorang terhadap *game*, pembuat *game* sangat diuntungkan karena pembelian dalam *game* juga semakin tinggi. Namun hal ini juga menimbulkan dampak cenderung buruk terhadap kesehatan psikologis penggunaannya.<sup>12</sup>

*Game online* juga bisa menjadikan penggunaannya berkata kasar dan kotor serta pemborosan. *Game online* yang didesain sangat indah dan sedemikian rupa menjadikan penggunaannya memiliki rasa ingin membeli dalam *game* yang nilainya juga terbilang sangat tinggi, tetapi mereka rela membelinya agar terlihat bagus dan bisa dipamerkan kepada *player* lainnya.<sup>13</sup> Kimberly Young menjelaskan bahwa bermain *game online* memiliki dampak yang negatif terhadap sosial, psikis, dan fisik yang penjelasannya sebagai berikut:

#### a. Dampak fisik

Dengan durasi menatap layar komputer atau *handphone* yang lama dalam bermain *game*, dapat menyebabkan masalah pada mata. Duduk yang lama hanya untuk bermain *game online* juga, dapat menyebabkan masalah pada punggung. Sering kali pencandu

---

<sup>12</sup> Emy Yunita Rahma Pratiwi et al., *Positif Negatif Game Online* (Jombang: LPPM Unhasy Tebuireng Jombang, 2019), 24.

<sup>13</sup> Krista Surbakti, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja," *Jurnal Curere*, 1.1 (2017), 28-38.

*game online* mengalami *Carpal Tunnel Syndrome* atau kondisi yang menimbulkan kesemutan, mati rasa, dan nyeri pada tangan. Terlalu asyik bermain *game* sampai melupakan segalanya, lupa makan, minum, hingga tidur sampai berat badan menurun dan apabila dilanjutkan dapat menyebabkan kematian.<sup>14</sup>

b. Dampak psikis

Pikiran yang terus-menerus memikirkan *game online* menjadikan sulit berkonsentrasi terhadap hal lain. Melupakan kewajiban yang lain dan menjadikan bermain *game online* sebagai prioritas utamanya. *Game online* juga bisa menjadikan penggunanya untuk melakukan hal-hal tidak baik. Ada kasus pecandu *game online* melakukan pencurian uang hanya demi bermain *game online*. Tidak hanya itu, pencurian materi pun biasa terjadi seperti rela membolos sekolah dan mengakhirkkan shalat lima waktu bahkan meninggalkan shalat lima waktu hanya untuk bermain *game*.

c. Dampak sosial

*Game online* menyebabkan kurangnya bersosialisasi dengan lingkungan sekitar sehingga merasa kesepian karena biasanya mereka hanya berteman dengan sesama *gamers*. Mereka menjadi acuh tak acuh, cuek, dan seperti hidup di dalam *game*. Bahkan, orang tua yang ingin membatasi anaknya untuk bermain *game online* untuk

---

<sup>14</sup> Kimberly Young, "Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents," *The American Journal of Family Therapy*, 37 (2009), 355-372.

bersosialisasi dengan lingkungan. Pemain yang sudah kecanduan *game online* menjadi marah, tidak rasional, bahkan melakukan kekerasan.<sup>15</sup>

Tidak hanya pengaruh negatif saja, *game online* juga dapat memberikan pengaruh yang positif bagi penggunanya apabila menggunakannya dengan bijak. Beberapa pengaruh positif dari bermain *game online* menurut Surbakti adalah meng-*upgrade* kemampuan berbahasa Inggris. Konsentrasi pun dapat meningkat dengan bermain *game online* karena ada *game* yang mengharuskan pemain untuk menyelesaikan misi. Dengan konsentrasi yang tinggi, pengguna dapat menyelesaikan beberapa tugas secara bersamaan. *game online* juga dapat membantu dalam bersosialisasi. Tidak hanya bersosialisasi dengan orang di sekitar kita, namun juga pengguna dapat bersosialisasi dengan lawan pemain yang berada pada *game online*.<sup>16</sup>

## **D. Ibadah Shalat**

### **1. Pengertian Ibadah Shalat**

Ibadah berasal dari bahasa Arab yang diartikan sebagai ketundukan, penghambaan, kepatuhan dan pengabdian. Menurut bahasa ibadah adalah tunduk, taat, merendahkan diri, dan menghambakan diri. Menurut istilah ibadah diartikan sebagai penghambaan diri dengan

---

<sup>15</sup> Kimberly Young, "Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents," *The American Journal of Family Therapy*, 37 (2009), 355-372.

<sup>16</sup> Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja," *Jurnal Curere*, 1.1 (2017), 28-38.

sepenuhnya untuk mencapai keridaan Allah dan mengharap pahala-Nya untuk di akhirat nanti.<sup>17</sup> Ibnu Taimiyyah mendefinisikan ibadah sebagai seluruh perbuatan atau tindakan yang dicintai dan diridai oleh Allah SWT, baik itu berbentuk perbuatan maupun perkataan, baik yang bersifat dzahir atau bathin.<sup>18</sup>

Tuhan menciptakan manusia bukan hanya untuk bekerja, makan, minum, maupun tidur, melainkan Tuhan menciptakan manusia agar senantiasa untuk beribadah kepada-Nya seperti yang dijelaskan pada surat Az-Zariyat ayat 56:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ ﴿٥٦﴾

“Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan agar mereka beribadah kepada-Ku”. (Qs. Az-Zariyat:56)

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. Secara etimologi shalat berarti berdoa sedangkan secara terminologi shalat berarti ucapan dan perbuatan yang diawali dengan *takbiratulihram* dan diakhiri dengan salam.<sup>19</sup> Shalat terdiri dari berbagai jenis ibadah seperti zikir kepada Allah, membaca Al-Qur’an, rukuk, sujud, berdoa, bertasbih, serta takbir. Jadi, peneliti menyimpulkan ibadah shalat adalah

<sup>17</sup> Zaenal Abidin, *Fiqih Ibadah* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 9.

<sup>18</sup> Umar Sulaiman Al-Asyqar, *Fiqih Niat Dalam Ibadah* (Jakarta: Gema Insani Press, 2005), 26.

<sup>19</sup> Saleh bin Al-Fauzan, *Ringkasan Fiqih Islam: Ibadah & Muamalah* (Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2020), 87.

perbuatan yang dicintai Allah SWT yang sangat penting setelah syahadat dan diawali dengan *takbiratulihram* dan diakhiri dengan salam.

Shalat mendidik manusia dalam manajemen waktu. Shalat lima waktu terikat dengan waktu maka mereka yang shalat harus prihatin dan peka terhadap waktu pelaksanaannya. Shalat yang dilakukan di luar waktu dengan sengaja dianggap tidak sah yang 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 wudu. Wudu dianggap tidak sah apabila tidak dilakukan dengan tertib. Tertib yang dimaksud adalah yang awal 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>20</sup>

## **2. Macam-Macam Shalat Fardu dan Waktu Pelaksanaannya**

Shalat *fardhu* terbagi menjadi dua, yakni *fardhu kifayah* dan *fardhu ain*. *Fardhu kifayah* artinya ibadah shalat yang apabila telah dilaksanakan oleh orang lain lepaslah kewajiban bagi orang yang

---

<sup>20</sup> Danial Zainal Abidin, *Al-Quran for Life Excellence Tips-tips Cemerlang dari Al-Quran* (Jakarta Selatan: Mizan Publika, 2008), 100.

lainnya. *Fardhu ain* adalah perbuatan shalat yang wajib dilakukan oleh setiap orang yang telah memenuhi segala syarat dan kewajiban shalat.<sup>21</sup>

Ibadah shalat adalah ibadah yang sering kali disebutkan di dalam nash Al-Qur'an dan shalat juga menjadi tolak ukur semua perbuatan di akhirat nanti. Berikut lima shalat *fardhu ain* beserta waktu pelaksanaannya:<sup>22</sup>

a. Shalat Subuh

Beberapa ahli fiqh berpendapat waktu dimulainya shalat subuh adalah dari terbitnya fajar dan berakhir dengan terbitnya matahari. Sesuai dengan hadis Ibnu Umar, berakhirnya waktu shalat subuh adalah terbit fajar selama matahari belum terbit. Menurut sebagian ulama mazhab Syafi'i dan Maliki, berakhirnya shalat Subuh adalah saat hari sudah mulai terang.

b. Shalat Zuhur

Permulaan waktu shalat zuhur adalah ketika matahari bergeser dari posisi tengah-tengah langit berdasarkan pandangan mata. Sementara berakhirnya waktu shalat zuhur adalah ketika masuknya waktu shalat asar. Pendapat yang diunggulkan waktu berakhirnya shalat zuhur adalah seiring dengan masuknya awal waktu shalat asar dengan rentang waktu yang kira-kira cukup untuk menjalankan shalat 4 rakaat.

---

<sup>21</sup> Zulkifli, *Rambu-Rambu Fiqh Ibadah: Mengharmoniskan Hubungan Vertikal dan Horizontal* (Yogyakarta: Kalimedia, 2017).

<sup>22</sup> Abdul Aziz Muhammad Azzam dan Abdul Wahhab Sayyed Hawwas, *Fiqh Ibadah* (Jakarta: Amzah, 2015), 154-159.

c. Shalat Asar

Permulaan waktu shalat asar adalah ketika ukuran bayangan suatu benda, panjangnya sama dengan ukuran aslinya setelah tergelincirnya matahari. Waktu berakhirnya shalat asar adalah saat tenggelamnya matahari. Kalangan lain menyatakan batas akhir shalat asar adalah ketika bayangan suatu benda, panjangnya dua kali dari aslinya.

d. Shalat Magrib

Permulaan waktu shalat magrib adalah ditandai dengan terbenamnya matahari. Waktu berakhirnya shalat magrib adalah dengan masuknya waktu shalat isya atau ketika hilangnya mega merah. Akan tetapi, yang afdal adalah mengerjakan shalat magrib di awal waktu.

e. Shalat Isya

Permulaan waktu shalat isya adalah sejak hilangnya mega merah. Adapun berakhirnya waktu shalat isya adalah di sepertiga malam yang pertama. Ada juga yang mengatakan akhir waktu shalat isya adalah pertengahan malam. Nabi juga beberapa kali mengakhirkan sampai pada sepertiga atau setengah malam karena adanya uzur.

### 3. Kedisiplinan Beribadah Shalat Lima Waktu

Kedisiplinan shalat lima waktu adalah suatu kepatuhan dan kesanggupan dalam melaksanakan ibadah shalat lima waktu. Shalat harus dikerjakan pada waktunya masing-masing, tidak satu pun yang ditinggalkan, timbul karena penuh kesadaran, penguasaan diri, dan tanggung jawab. Jadi, kedisiplinan shalat lima waktu adalah bentuk ketaatan dalam melaksanakan shalat lima waktu sesuai dengan syariat, peraturan, dan tata tertib yang sudah diberlakukan.<sup>23</sup> Oleh karena itu, setiap muslim hendaknya bertekad untuk menjalankan shalat tepat waktu dan tidak menunda-nunda apalagi melalaikannya. Al-Qur'an mengecam orang-orang yang meremehkan kewajiban shalat hingga terlewat waktunya. Indikator operasional kedisiplinan pelaksanaan ibadah shalat berupa efek behavioral yakni:

#### 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

---

<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.

menilai shalat pada awal waktu lebih utama daripada pada pertengahan dan akhir waktu.<sup>24</sup> Hal itu sesuai dengan hadist:

عَنْ أُمِّ فَرْوَةَ قَالَتْ سُئِلَ رَسُولُ اللَّهِ -صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ-  
أَيُّ الْأَعْمَالِ أَفْضَلُ قَالَ (الصَّلَاةُ فِي أَوَّلِ وَقْتِهَا)

“Dari Ummu Farwah, ia berkata Rasulullah SAW pernah ditanya “amalan apakah yang paling afdhol”. Beliau pun menjawab “Shalat di awal waktunya.” (HR. Abu Daud No. 426. Syaikh Al Albani mengatakan bahwa hadist ini shahih).”<sup>25</sup>

#### b. Tertib dalam 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-ketentuan terkait tertib dalam rukun dan syarat shalat. Tertib merupakan kegiatan mendahulukan yang harus didahulukan dan mengakhirkan yang harus diakhirkan. Apabila sengaja mengubah tertib dengan mendahulukan rukun *fi'ly*, misal sujud sebelum ruku', maka shalatnya batal.<sup>26</sup>

#### c. Tanggung jawab

Shalat merupakan suatu kewajiban seorang muslim.

Menjalankan shalat berarti melaksanakan kewajiban. Melaksanakan

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

<sup>25</sup> <https://rumaysho.com/7141-shalat-di-awal-waktu.html> [diakses pada 23 Juni 2024]

<sup>26</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), 55-56.

kewajiban merupakan bentuk tanggung jawab dari seorang hamba. Shalat dengan penuh penghayatan dan ikhlas akan menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam mengemban amanah dan shalat terasa ringan bahkan menyenangkan. Begitu pun sebaliknya, shalat akan terasa berat apabila dikerjakan dengan hati tidak ikhlas atau terpaksa.<sup>27</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>28</sup> Menjalankan shalat atas dasar kesadaran dan kehendak yang berasal dari diri sendiri sebagai wujud kedisiplinan seorang muslim yang memiliki kewajiban beribadah kepada Allah SWT.

## E. Kerangka Teoretis

Kerangka teoretis membahas saling ketergantungan antarvariabel yang dianggap perlu untuk melengkapi situasi yang akan diteliti. Penyusunan yang berkonsep akan memudahkan untuk menguji hubungan tertentu.<sup>29</sup> Dalam penelitian ini, peneliti akan mencari apakah terdapat

---

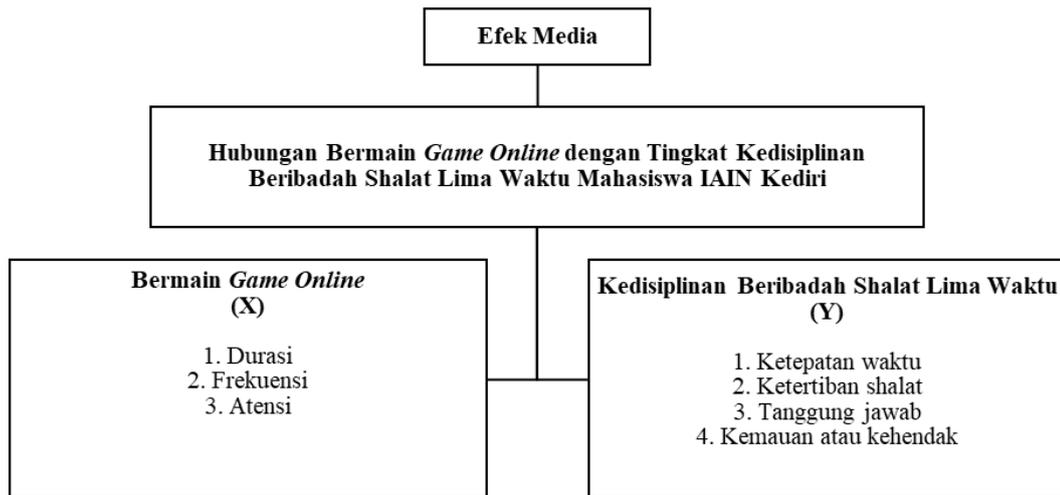
<sup>27</sup> Arif Yosodipuro, *Miracle of Shalat Hajat* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2011), 55-56.

<sup>28</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.

<sup>29</sup> Basuki, *Pengantar Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Media Sains, 2021), 71.

hubungan antara bermain *game online* dengan tingkat kedisiplinan beribadah shalat lima waktu mahasiswa IAIN Kediri dengan skema sebagai berikut:

**Gambar 2.1 Kerangka Teoretis**



## F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan teori yang relevan, belum berdasarkan fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis masih harus dibuktikan kebenarannya.<sup>30</sup> Pada penelitian ini merumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. Ho : tidak ada hubungan antara bermain *game online* dengan tingkat kedisiplinan beribadah shalat lima waktu mahasiswa IAIN Kediri.
2. Ha : ada hubungan antara bermain *game online* dengan tingkat kedisiplinan beribadah shalat lima waktu mahasiswa IAIN Kediri.

<sup>30</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 64.