

**KONTRIBUSI INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE
TERHADAP PROKRASTINASI SALAT FARDU
PADA MAHASISWA UIN ANTASARI
BANJARMASIN**

SKRIPSI

**OLEH
EKA NUR AZIZA**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
BANJARMASIN
2024**

**KONTRIBUSI INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE
TERHADAP PROKRASTINASI SALAT FARDU
PADA MAHASISWA UIN ANTASARI
BANJARMASIN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ushuluddin dan Humaniora
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
dalam Ilmu Psikologi

Oleh :

**Eka Nur Aziza
NIM. 190103040233**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM
BANJARMASIN
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eka Nur Aziza
NIM : 190103040233
Tempat/Tgl. Lahir : Tapin, 9 Januari 2001
Program Studi : Psikologi Islam
Fakultas : Ushuluddin dan Humaniora

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul "Kontribusi Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Salat Fardu Pada Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin" adalah benar-benar karya saya, kecuali kutipan yang disebut sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan hasil karya asli saya atau merupakan hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banjarmasin, 24 Juni 2024

Yang membuat pernyataan,



Eka Nur Aziza
NIM. 190103040233

BUKTI BEBAS PLAGIASI



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM**

Jalan Pandarapan Guntung Manggis Landasan Ulin Banjarbaru Kode Pos 70732
Website: www.pl.uin-antasari.ac.id; Email: psikologi.islam@uin-antasari.ac.id

Surat Keterangan Lulus Uji Plagiasi

Nomor: 1844/Un.14/III.3/PP.00.9/06/2024

Ketua Program Studi Psikologi Islam menerangkan bahwa karya ilmiah:

Nama : Eka Nur Aziza
NIM : 190103040233
Prodi : Psikologi Islam
Jenis Karya Ilmiah : Skripsi
Judul Karya Ilmiah : Kontribusi Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Salat Fardu Pada Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin

Telah dinyatakan **Lulus Uji Plagiasi** menggunakan Turnitin dengan Persentase sebagaimana terlampir.

Demikian surat keterangan lulus uji plagiasi ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 25 Juni 2024



an. Ketua Prodi Psikologi Islam,
Sekretaris,

Musfichin
Musfichin, M.A



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM**

Jalan Pendaripan Guntung Manggis Landasan Ulin Banjarbaru Kode Pos 70732
Website: www.pi.uin-antasari.ac.id; Email: psikologi.islam@uin-antasari.ac.id

Lampiran Surat Nomor: 1844/Un.14/III.3/PP.00.9/06/2024
Tanggal 25 Juni 2024

Hasil Uji Plagiasi

Nama : Eka Nur Aziza
NIM : 190103040233
Prodi : **Psikologi Islam**
Jenis Karya Ilmiah : Skripsi
Judul Karya Ilmiah : Kontribusi Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Salat Fardhu Pada Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin

No.	Bab	Persentase Plagiasi	Keterangan
1	Bab I	BAB I 16%	Lulus
2	Bab II	BAB II 8%	Lulus
3	Bab III	BAB III 12%	Lulus
4	Bab IV	BAB IV 12%	Lulus
5	Bab V	BAB V 23%	Lulus

Banjarmasin, 25 Juni 2024



Prof. Dr. Musfichin, M.A.
Ketua Prodi Psikologi Islam,
Sekretaris,

Musfichin, M.A

PERSETUJUAN SKRIPSI


**KONTRIBUSI INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP
PROKRASITINASI SALAT FARHU MAHASISWA UIN ANTASARI BANJARMASIN**

Dipersembahkan dan disusun oleh:

Eka Nur Aziza
NIM. 190103040233

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk
dapat Diajukan Kepada Tim Penguji


Pembimbing I


M. A. M. Kes.
NIP. 198209252015031004

Pembimbing II


Dr. Taufik Hidayat, M. Kes., Psikolog.
NIP. 198105142005011009

Mengetahui,
Ketua Jurusan Psikologi Islam


Dra. Mulyani, M. Ag.
NIP. 196810101994032004

Banjarmasin, 20 Juni 2024

PENGESAHAN SKRIPSI






**KONTRIBUSI INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE
TERHADAP PROKRASTINASI SALAT FARDU
PADA MAHASISWA UIN ANTASARI
BANJARMASIN**

Dipersembahkan dan disusun oleh:

**Eka Nur Aziza
190103040233**

Telah Diujikan pada Tim Penguji
Pada: Jum'at, 12 Juli 2024

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Dra. Hj. Siti Faridah, M.Ag (Ketua)	1. 
2. Miftahul Aula Sa'adah, M.Psi., Psikolog (Penguji I)	2. 
3. Dr. Taufik Hidayat, M. Kes., Psikolog (Penguji II)	3. 
4. Imadduddin, M. A., M. Kes (Penguji III)	
5. Sarihat, M. A (Notulis)	5. 

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora
UIN Antasari Banjarmasin



ABSTRAK

Eka Nur Aziza, 190103040233. *Kontribusi Intensitas Bermain Game Online terhadap Prokrastinasi Salat Fardu pada Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.* Pembimbing (1) Imadduddin, M.A., M.Kes. dan pembimbing (2) Dr. Taufik Hidayat, M.Kes., Psikolog., pada Program Studi Psikologi Islam, Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin. 2024.

Kata Kunci: Intensitas, Game Online, Prokrastinasi, Salat Fardu, Mahasiswa.

Salat merupakan ibadah yang memegang peranan sangat penting dalam proses pengabdian seorang hamba kepada tuhan. Namun, pada masa sekarang tidak jarang orang yang suka melalaikan dalam ibadah dan lebih mendahulukan urusan dunianya. Penundaan ini disebut dengan perilaku prokrastinasi. Prokrastinasi muncul karena seringnya meninggalkan tugas penting dan memilih hal yang lebih menarik seperti game online. Bermain game online saat ini diketahui menjadi jenis kecanduan perilaku yang paling banyak terjadi terutama di Indonesia. Perilaku tersebut mendukung secara tidak langsung untuk melakukan prokrastinasi salat yang dimana intensitas bermain game online membuat orang lain akan lalai dengan waktu untuk mengerjakan kewajiban shalat fardu. Tujuan penelitian ini, untuk mengetahui tingkat intensitas bermain game online, tingkat prokrastinasi salat fardu mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin, dan kontribusi intensitas bermain game online terhadap prokrastinasi salat fardu pada mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin, dengan hipotesis terdapat kontribusi intensitas bermain game online terhadap prokrastinasi salat fardu.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis pendekatan regresi. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin dengan jumlah sampel 278 responden. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner. Teknik analisa yang digunakan untuk menguji adalah analisis regresi linier sederhana menggunakan IBM SPSS Versi 22.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, (1. Tingkat intensitas bermain game online pada mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin berada dikategori sedang, yaitu dengan persentase 66,9%), (2. Tingkat prokrastinasi salat fardu pada mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin berada dikategori sedang, yaitu dengan persentase 68,3%), (3. Terdapat kontribusi intensitas bermain game online terhadap prokrastinasi salat fardu pada mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin dengan hasil uji regresi linier sederhana nilai sig. $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 diterima. Dengan nilai R square 0,272 yang artinya kontribusi intensitas bermain game online memiliki pengaruh positif terhadap prokrastinasi salat fardu sebesar 27,2% adapun 62,8 dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti pada penelitian ini).

MOTTO

“Man Jadda Wajada”

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا ۗ

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya” (Q.S *Al-Baqarah* :286)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamiin, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah, serta karunia-Nya. Dengan setulus hati dan ungkapan terimakasih skripsi ini penulis persembahkan kepada :

Kedua orang tua saya tercinta yang selalu melangitkan doa-doa baik dan menjadikan motivasi untuk saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih sudah mengantarkan saya sampai pada titik ini, saya persembahkan karya tulis dan gelar ini untuk abah dan mama.

Kedua adik saya dan seluruh keluarga yang selalu mendukung, mendorong dan memberikan semangat kepada saya.

Diri saya sendiri, karena telah mampu berusaha dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri walaupun banyak tekanan dan tidak pernah menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini.

Bapak dan Ibu Dosen Psikologi Islam yang telah membimbing dan mengarahkan saya untuk menyelesaikan skripsi ini.

Sahabat dan teman-teman saya yang telah menemani dalam suka maupun duka.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين سيدنا ومولانا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين، أما بعد

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji hanya bagi Allah SWT., Penguasa alam semesta. Kiranya rahmat dan keselamatan senantiasa turunkan untuk baginda Rasul yang mulia yaitu Nabi besar Muhammad SAW., beserta keluarga dan para sahabat setianya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini memiliki banyak kekurangan dan kelemahan. Namun, penulis merasa sangat bersyukur telah berhasil menyelesaikan karya berjudul "Kontribusi Intensitas Bermain Game Online terhadap Prokrastinasi Salat Fardu pada Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin", skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi syarat untuk mencapai gelar strata satu Sarjana Psikologi dari Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin.

Dalam penyelesaian studi dan penulisan skripsi ini, penulis banyak memperoleh bantuan berupa pengajaran, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis menyampaikan penghargaan dan penghormatan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M.A., selaku Rektor UIN Antasari Banjarmasin yang telah mengizinkan dan menerima saya berkuliah di kampus yang luar biasa ini.
2. Bapak Dr. Dzikri Nirwana, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin, yang telah memberi ruang bagi saya meneliti perjalanan di kampus tercinta.
3. Ibu Dra. Mulyani, M.Ag., selaku Ketua Program Studi Psikologi Islam, atas dukungan dan perhatiannya telah mengarahkan langkah saya dalam memetik inspirasi dari bidang psikologi ini.
4. Bapak Musfichin, M.A., selaku Sekretaris Program Studi Psikologi Islam, dengan keramahannya senantiasa membantu saya dalam berbagai hal, mulai

dari konsultasi hingga memberikan layanan administrasi akademik dengan penuh keikhlasan.

5. Bapak Imadduddin, M.A, M. Kes. dan Bapak Dr. Taufik Hidayat, M. Kes, Psikolog., selaku Pembimbing Skripsi dengan bijaksana memberi saran dan waktu berharga dalam perjalanan menyelesaikan skripsi saya.
6. Ibu Mahdia Fadhila, M.Psi, Psikolog., selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah memberikan bimbingan dan nasihat penuh arti dalam rentang perjalanan saya.
7. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin dengan penuh dedikasi memberikan ilmu pengetahuan, menginspirasi, dan membantu saya memahami berbagai materi perkuliahan.
8. Bapak dan Ibu Tenaga Kependidikan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora, atas usaha dan kerja keras dalam menyediakan fasilitas, dukungan administratif, serta membantu kelancaran kegiatan akademik saya.
9. Orang tua (Khairudinnor dan Norhasanah), terima kasih atas doa, cinta dan pengorbanan yang tidak pernah ada habisnya, tidak ada kata yang bisa menggambarkan besarnya kasih sayang yang sudah diberikan kepada saya selama ini.
10. Kedua Adik dan Seluruh keluarga besar saya, terimakasih sudah senantiasa memberikan dukungan, motivasi dan doa yang tidak pernah putus kepada saya.
11. Sahabat-sahabat saya Ida Rahmiyati, Najla Fissu'ada, Norhaliza terimakasih atas dukungan, saran dan selalu memberikan hal-hal positif yang menjadikan saya bersemangat dalam menyelesaikan skripsi saya.
12. Sahabat seperjuangan saya Ranti, Ade Retno Shaleha, Tri Melinda Sari, Nor Hamidati terimakasih telah banyak membantu saya, baik memberikan saran, mendengarkan keluh kesah, maupun bertukar pikiran dalam menyelesaikan skripsi saya.
13. Teman-teman saya Febrina Selvyani, Wahyu, Abdurrahman Hudri dan A.Thofiqul Musthofa terimakasih atas motivasi dan dukungannya dalam menyelesaikan skripsi saya.

14. Teman-teman Psikologi Islam angkatan 2019 terimakasih atas persahabatan, kebersamaan, dan semangat dalam menghadapi berbagai tantangan selama masa studi.

Semoga limpahan kasih sayang Allah Swt. senantiasa menghampiri pihak-pihak yang telah disebutkan dan yang tidak sempat kami sebutkan. Akhir kata, penulis dengan penuh kerendahan hati berharap atas ampunan dan ridha-Nya. Semoga karya tulis ini menjadi berkah dan memberikan manfaat serta menjadi penambah kekayaan ilmu pengetahuan bagi seluruh Sivitas Akademika. Amin

Banjarmasin, 24 Juni 2024

Eka Nur Aziza

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
BUKTI BEBAS PLAGIASI	iii
PERSETUJUAN SKRIPSI	v
PENGESAHAN SKRIPSI	vi
ABSTRAK	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR DIAGRAM	xvii
DAFTAR BAGAN	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan Penelitian.....	12
D. Signifikansi Penelitian.....	13
E. Definisi Operasional.....	14
F. Penelitian Terdahulu	17
G. Hipotesis.....	22
H. Sistematika Penelitian	23
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR	24
A. Prokrastinasi	24
1. Pengertian Prokrastinasi	24
2. Aspek-Aspek Prokrastinasi.....	26

3.	Faktor-Faktor Prokrastinasi	27
4.	Jenis-Jenis Prokrastinasi	28
5.	Dampak Prokrastinasi	29
6.	Teori-Teori Perkembangan Prokrastinasi	29
7.	Prokrastinasi Menurut Pandangan Islam	32
B.	Salat Fardu	34
1.	Pengertian Salat Fardu	34
2.	Ketentuan-ketentuan dalam Salat Fardu	36
3.	Rukun Salat Fardu	37
4.	Pembagian Waktu Salat Fardu	37
5.	Hal-hal yang Membatalkan Salat Fardu	38
6.	Keutamaan dan Keistimewaan Salat Fardu	39
7.	Aspek Psikologi Salat	41
C.	Intensitas	44
1.	Pengertian Intensitas Bermain	44
2.	Aspek-Aspek Intensitas Bermain	45
3.	Faktor-Faktor Intensitas Bermain	47
4.	Intensitas Patologis	48
D.	Game Online	49
1.	Pengertian Game Online	49
2.	Jenis-Jenis Game Online	50
E.	Kerangka Pikir	53
 BAB III METODE PENELITIAN		56
A.	Jenis Penelitian	56
B.	Lokasi Penelitian	56
C.	Responden dan Objek Penelitian	56
D.	Populasi dan Sampel	57
E.	Data dan Sumber Data	59
F.	Metode Pengumpulan Data	60
G.	Teknik Pengolahan Data	67
H.	Teknik Analisis Data	68
I.	Prosedur Penelitian	74
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		76
A.	Gambaran Umum Lokasi Penelitian	76
1.	Fakultas Syariah	78
2.	Fakultas Tarbiyah dan Keguruan	79
3.	Fakultas Ushuluddin dan Humaniora	79
4.	Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi	79
5.	Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam	80
6.	Pascasarjana	80
B.	Pelaksanaan Penelitian	81
C.	Hasil Uji Instrumen	82

1. Hasil Uji Validitas	83
2. Hasil Uji Reabilitas.....	85
D. Hasil Analisis Data dan Interpretasi	86
1. Gambaran Responden Penelitian.....	86
2. Uji Asumsi.....	88
3. Analisis Data Deskriptif Hasil Penelitian.....	93
4. Uji Hipotesis	100
E. Pembahasan	103
1. Tingkat Intensitas Bermain Game Online pada Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin	103
2. Tingkat Prokrastinasi Salat Fardu pada Mahasiswa UIN Antsari Banjarmasin.....	106
3. Kontribusi Intensitas Bermain Game Online terhadap Prokratinasi Salat Fardu pada Mahasiswa UIN Antasari Banjamasin.....	110
F. Keterbatasan Penelitian	111
BAB V PENUTUP	112
A. Simpulan.....	112
B. Saran-saran	113
DAFTAR PUSTAKA	115
LAMPIRAN	120
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	185

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jumlah Populasi Penelitian	58
Tabel 3. 2 Jumlah Sampel Penelitian	59
Tabel 3. 3 Skor Skala Likert	61
Tabel 3. 4 <i>Blue Print</i> Intensitas Bermain Game Online Sebelum TryOut.....	62
Tabel 3. 5 <i>Blue Print</i> Intensitas Bermain Game Online Sesudah TryOut	62
Tabel 3. 6 <i>Blue Print</i> Intensitas Bermain Game Online Setelah Seleksi Item.....	63
Tabel 3. 7 <i>Blue Print</i> Prokrastinasi Salat Fardu Sebelum TryOut	64
Tabel 3. 8 <i>Blue Print</i> Prokrastinasi Salat Fardu Sesudah TryOut.....	65
Tabel 3. 9 <i>Blue Print</i> Prokrastinasi Salat Fardu Setelah Seleksi Item	66
Tabel 4. 1 Jumlah Mahasiswa Aktif UIN Antasari Banjarmasin.....	81
Tabel 4. 2 Pelaksanaan Penelitian.....	81
Tabel 4. 3 Hasil Seleksi Item Skala Intensitas Bermain Game Online.....	83
Tabel 4. 4 Hasil Seleksi Item Skala Prokrastinasi Salat Fardu	84
Tabel 4. 5 Hasil Uji Reliabilitas Skala Intensitas dan Prokrastinasi	86
Tabel 4. 6 Karakteristik Responden Penelitian	86
Tabel 4. 7 Hasil Sebaran Responden Penelitian.....	87
Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas Skala Intensitas dan Prokrastinas.....	91
Tabel 4. 9 Hasil Uji Linearitas	92
Tabel 4. 10 Hasil Uji Heterokedastisitas.....	93
Tabel 4. 11 Deskripsi Data Hasil Penelitian	94
Tabel 4. 12 Distribusi Jawaban Mahasiswa Tentang Intesitas Bermain Game Online.....	95
Tabel 4. 13 Kategori Variabel Intensitas Bermain Game Online	96
Tabel 4. 14 Distribusi Frekuensi Responden Menurut Karakteristik.....	96
Tabel 4. 15 Distribusi Jawaban Mahasiswa Tentang Prokrastinasi Salat Fardu...	97
Tabel 4. 16 Kategorisasi Variabel Prokrastinasi Salat Fardu.....	99
Tabel 4. 17 Distribusi Frekuensi Responden Menurut Karakteristik.....	99
Tabel 4. 18 Hasil Uji Deskriptif dan Korelasi Antar Variabel.....	100
Tabel 4. 19 Koefisien Determinasi.....	101
Tabel 4. 20 Regresi Linear Sederhana	102

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4. 1 Distribusi Data Intensitas Dengan Box Plot.....	89
Diagram 4. 2 Distribusi Data Prokrastinasi Dengan Box Plot.....	89
Diagram 4. 3 Hasil Uji Normal Q-Q Plot Of Intensitas.....	90
Diagram 4. 4 Hasil Uji Normal Q-Q Plot Of Prokrastinasi	90

DAFTAR BAGAN

Bagan 3. 1 Kerangka Pikir	55
Bagan 4. 1 Struktur Organisasi UIN Antasari Banjarmasin	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Skala Tryout Intensitas Bermain Game Online dan Prokrastinasi Salat Fardu	121
Lampiran 2 Tabulasi Tryout Intensitas Bermain Game Online	124
Lampiran 3 Tabulasi Tryout Prokrastinasi Salat Fardu	126
Lampiran 4 Hasil Uji Validitas dan Reabilitas Skala Intensitas Bermain Game Online	128
Lampiran 5 Hasil Uji Validitas dan Reabilitas Skala Prokrastinasi Salat Fardu	130
Lampiran 6 Skala Intensitas Bermain game Online dan Prokrastinasi Salat fardu untuk Penelitian	132
Lampiran 7 Tabulasi Data Intensitas Bermain Game Online	138
Lampiran 8 Tabulasi Data Prokrastinasi Salat Fardu.....	145
Lampiran 9 Hasil Uji Normalitas Data	157
Lampiran 10 Hasil Uji Linieritas Data.....	157
Lampiran 11 Hasil Uji Deskriptif Data Penelitian	158
Lampiran 12 Kategori Intenitas Bermain Game Online	158
Lampiran 13 Kategori Prokrastinasi Salat Fardu	158
Lampiran 14 Hasil Uji Hipotesis	158
Lampiran 15 Surat Professional Judgment	159
Lampiran 16 Lembar Konsultasi Skripsi	168
Lampiran 17 Surat Izin Riset	180
Lampiran 18 Surat Selesai Riset	181
Lampiran 19 Surat Keterangan Jurnal.....	182
Lampiran 20 Dokumentasi Penelitian.....	183