

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 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).