

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ibadah merupakan upaya mendekatkan diri kepada Allah SWT.¹ Sesungguhnya salah satu ibadah yang sangat penting dalam Islam adalah salat.² Bagi umat Muslim di dunia salat adalah ibadah yang diwajibkan untuk didirikan. Salat merupakan kewajiban yang Allah perintahkan kepada Rasulullah SAW dan para pengikutnya untuk memerintahkan keluarga mereka supaya melaksankannya.³

Secara etimologis salat berasal dari bahasa Arab yang bermakna doa, artinya perkataan-perkataan yang ada di dalam salat berarti doa memohon kebajikan dan pujian. Secara hakikat salat berarti berharap kepada Allah dan takut kepada-Nya serta menimbulkan keagungan, kebesaran dan kesempurnaan kepada Allah SWT.⁴ Sedangkan menurut para ahli tasawuf, salat merupakan upaya menghadapkan hati kepada Allah hingga

¹Maryani, "Esensi Ibadah Dan Pengamalannya Perspektif Hukum Islam," *Jurnal Literasional* Vol. 7, no. 1 (2021): 1.

²Ahmad Riyadh Maulidi, "Salat Sebagai Basis Pendidikan Agama Islam: Analisis Teori Clifford Geertz," *Journal Of Islamic Education Policy* Vol. 4, no. 1 (2019): 41.

³Raihan, "Teknik Kepemimpinan Orang Tua Dalam Mengarahkan Anak Agar Melaksanakan Shalat Fardhu," *Al-Idarah: Jurnal Manajemen Dan Administrasi Islam* Vol. 5, no. 1 (2021): 15–16.

⁴Zaitun and Siti Habiba, "Implementasi Sholat Fardhu Sebagai Sarana Pembentuk Karakter Mahasiswa Universitas Maritim Raja Ali Tanjung Pinang," *Jurnal Pendidikan Agama Islam - Ta'lim* Vol. 11, no. 2 (2013): 154.

menumbuhkan kesadaran akan keagungan dan kebesaran-Nya, serta kesempurnaan kekuasaan-Nya.⁵

Salat merupakan ibadah istimewa yang disyariatkan untuk umat Islam. Istimewa karena perintah mendirikan salat diterima langsung oleh Nabi Muhammad dari Allah SWT. Istimewa karena salat merupakan amalan yang disyariatkan hanya untuk umat Nabi Muhammad.⁶ Sebagaimana yang kita ketahui bahwa salat merupakan komunikasi langsung yang terbangun antara hamba (makhluk) dengan Allah SWT (khalik). Dengan salat kita sebagai hamba-Nya bisa merundukkan jiwa dan raga dihadapan Allah Yang Maha Perkasa. Dengan salat kita dapat merasakan keagungan dan kekuasaan-Nya meliputi segala ciptaan-Nya. Salat merupakan ibadah yang memegang peranan sangat penting dalam proses pengabdian seorang hamba kepada tuhan-Nya. Karena salat merupakan tiang agama, siapa yang mendirikannya berarti mendirikan agama, dan siapa yang meninggalkannya berarti telah merobohkan agama.⁷

Menurut Gus Arifin⁸, dalam Islam salat yang dikerjakan setiap hari memiliki kedudukan yang besar dan agung. Artinya pelaksanaan salat harus dilakukan dengan khusu' dan tertib. Karena melaksanakan salat adalah

⁵Kurnia Yuni Rachmawati et al., "Upaya Peningkatan KemampuanPraktik Sholat Wajib Melalui Metode Demonstrasi Di TPA Al-Mujahidin Desa Kaleng," *Jurnal Tarbi (Jurnal Ilmiah Mahasiswa)* Vol. 1, no. 2 (2022): 109.

⁶Khalilurrahman al-Mahfani, *Fakta & Keajaiban Salat Subuh* (Jakarta: WahyuQolbu, 2013), 4.

⁷Ardhy Sulaiman, "Reorientasi Misteri Salat Subuh Dalam Perspektif Hadis," *Jurnal Holistic Al-Hadis* Vol. 6, no. 1 (2020): 3.

⁸Muthia Gabriella, Salati Asmahasanah, and Kamalludin, "Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Aktivitas Ibadah Shalat Siswa," *JPG : Jurnal Pendidikan Guru* Vol.3, no. 3 (2022): 235.

kewajiban setiap orang Islam yang telah baligh. Hukumnya adalah fardu 'ain, selama masih dapat menghirup udara, selama itu pula itu pula kewajiban salat masih melekat pada diri kita sebagai hamba-Nya. Kewajiban salat bagi muslim telah dijelaskan dalam Al-Qur'an dan diuraikan secara detail oleh Rasulullah SAW dalam sunnah. Seperti yang termuat dalam Q.S an-Nisa/03:103.

فَإِذَا قَضَيْتُمُ الصَّلَاةَ فَادْكُرُوا اللَّهَ قِيَامًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِكُمْ ۚ فَإِذَا اطْمَأْنَنْتُمْ فَأَقِيمُوا
الصَّلَاةَ ۚ إِنَّ الصَّلَاةَ كَانَتْ عَلَىٰ الْمُؤْمِنِينَ كِتَابًا مَّوْقُوفًا

Artinya: "Maka apabila kamu telah menyelesaikan salat(mu), ingatlah Allah di waktu berdiri, di waktu duduk dan di waktu berbaring. Kemudian apabila kamu telah merasa aman, maka dirikanlah salat itu (sebagaimana biasa). Sesungguhnya salat itu adalah fardhu yang ditentukan waktunya atas orang-orang yang beriman."

Al-Qur'an Surah An-Nisa diatas menjelaskan bahwa salat wajib dikerjakan oleh setiap muslim dan dianjurkan untuk segera dalam melaksanakan salat ketika waktunya tiba tanpa menunda-nunda. Pada zaman sekarang tidak sedikit orang-orang yang mengabaikan salat yang seharusnya menjadi prioritas utama sebelum mengerjakan urusan dunia, tetapi yang sering terjadi banyak orang yang menunda-nunda salat fardu demi mengerjakan hal-hal yang berhubungan dengan dunia lalu melupakan salat fardunya.

Berbagai ayat dalam kitab suci al-Qur'an menjelaskan tentang perintah serta keutamaan dari salat antara lain yang bermakna, sesungguhnya salat mencegah dari perbuatan keji dan mungkar, jadikanlah sabar dan salat sebagai penolongmu. Hal ini tentunya berimplikasi bahwa bila salat dilaksanakan dengan benar syarat dan ketentuannya maka amalan lainnya akan benar dan bila salatnya rusak maka amalan lainnya akan rusak dengan makna lain baik

buruknya ucapan atau perkataan, sikap atau tingkah laku seseorang mendasar pada bagaimana ibadah salat yang seseorang lakukan.

قَالَ قَالَ سَعِيدُ بْنُ الْمُسَيَّبِ إِنَّ أَبَا قَتَادَةَ بْنَ رِبْعِيٍّ أَخْبَرَهُ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ اللَّهُ تَعَالَى إِنِّي فَرَضْتُ عَلَى أُمَّتِكَ حَمْسَ صَلَوَاتٍ وَعَهْدْتُ عِنْدِي عَهْدًا أَنَّهُ مَنْ جَاءَ يُحَافِظُ عَلَيْهِنَّ لَوْ قَتِهِنَّ أَدْخَلْتُهُ الْجَنَّةَ وَمَنْ لَمْ يُحَافِظْ عَلَيْهِنَّ فَلَا عَهْدَ لَهُ عِنْدِي

Artinya: Rasulullah Shallallahu alaihi wasallam bersabda: "Allah Ta'ala berfirman: "*Sesungguhnya Aku mewajibkan umatmu shalat lima waktu, dan Aku berjanji bahwa barangsiapa yang menjaga waktu-waktunya pasti Aku akan memasukkannya ke dalam surga, dan barangsiapa yang tidak menjaganya maka dia tidak mendapatkan apa yang aku janjikan*".

Awal salat ditandai dengan dikumandangkannya azan. Tetapi, pasar, kantor, terminal dan tempat-tempat lainnya masih saja dipenuhi umat Muslim. Mereka tidak bergegas memenuhi panggilan azan, bahkan ada yang melalaikan salat lima waktu. Menunaikan salat tepat waktu berarti melatih diri untuk disiplin dalam kegiatan lainnya. Salat tepat waktu bisa menjadikan ukuran disiplin bagi seorang Muslim. Keutamaan salat tepat pada waktunya bisa menjadikan seseorang lembut hati dan dikaruniai kesehatan. Melaksanakan salat tepat waktu bukan hanya dapat melatih untuk belajar disiplin. Apabila seseorang salat tepat waktu, maka secara tidak langsung akan membentuk sikap kedisiplinan lainnya. Dengan salat juga dapat melatih anak untuk disiplin, cekatan, dan menghargai waktu dalam kehidupan sehari-harinya.

Namun, pada masa sekarang tidak jarang orang yang suka melalaikan dalam ibadah dan lebih mendahulukan urusan dunianya. Penundaan ini disebut dengan perilaku prokrastinasi. prokrastinasi berasal dari Bahasa Latin *procrastination* dengan awalan “*pro*” yang berarti mendorong maju atau

bergerak maju dan akhiran “*crastinus*” yang berarti keputusan hari esok, atau jika digabungkan menjadi menangguhkan atau menunda sampai hari berikutnya.⁹ Prokrastinasi adalah perilaku individu yang suka mengulur suatu kewajiban yang di dalam hal ini yaitu kewajiban seorang Muslim dalam melaksanakan salat fardu. Prokrastinasi bisa juga dikatakan sebagai kecanduan menunda-nunda memulai suatu pekerjaan atau hal lain.

Prokrastinasi didefinisikan sebagai menunda dengan sengaja kegiatan yang diinginkan walaupun mengetahui bahwa penundaannya dapat menghasilkan dampak yang buruk.¹⁰ Prokrastinasi adalah satu perilaku negatif yang harus dihindari. Prokrastinasi dapat terjadi pada siapa saja dan dimana saja. Seperti yang dialami oleh mahasiswa yang menunda pekerjaan dan tugasnya sehingga perilaku tersebut dapat merugikan dan membuang waktu dengan sia-sia. Penundaan melaksanakan kegiatan tidak hanya pada penundaan tugas saja tetapi juga pada kegiatan yang lain salah satunya yaitu menunda mengerjakan salat fardu. Ketika salat fardu telah tiba tidak sedikit orang yang menunda-nunda melaksanakan yang sebaiknya disegerakan. Dalam Islam sudah dijelaskan untuk melaksanakan serta wajib menjalankan ibadah salat dengan tepat waktu agar terhindar dari perbuatan tercela. Ibadah salat wajib itu ada lima yaitu subuh, dzuhur, ashar magrib, dan isya. Tetapi di antara kelima salat

⁹M. Nur Ghufon and Rini Risnawita S, *Teori-Teori Psikologi*, Cetakan II (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2020), 150.

¹⁰Fajrin Sakina, Imammul Insan, and Hendrayadi, “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa,” *Jurnal PSIMAWA Diskursus Ilmu Psikologi & Pendidikan* Vol. 5, no. 1 (2022): 37.

wajib kebanyakan yang sering ditunda yaitu ketika memasuki waktu dzuhur, ashar dan isya karena kebanyakan disibukkan dengan aktivitas.

Mengapa salat tepat waktu itu penting. Sebab menurut pandangan Imam Al-Ghazali, dosis salat mencegah keji dan mungkar berlaku hingga waktu salat berikutnya. Maka menunda salat sama dengan membiarkan diri tanpa perlindungan dari yang keji dan mungkar. Menunda-nunda salat dari awal waktunya sehingga mengakhirkan sampai waktu yang terakhir dan hampir habis dalam Islam disebut melalaikan salat. Dalam Q.S Al-Ma'un ayat 4-5 yang berbunyi: "Maka kecelakaanlah bagi orang-orang yang salat, (yaitu) orang-orang yang lalai dari salatnya". Selain mendapatkan dosa karena melalaikan salat, orang tersebut juga akan mendapat siksa di dunia, ketika sakaratul maut dan ketika di alam barzah. Siksaan di dunia, Allah SWT akan menghilangkan dan mengambil rezekinya, Allah akan mencabut cahaya wajahnya dan orang-orang beriman akan membencinya. Siksaan ketika sakaratul maut, ruhnya dicabut saat mengalami keadaan yang sangat haus, ruhnya akan dicabut dengan cara yang teramat buruk (su'ul khatimah), akan merasakan kesakitan yang teramat pedih ketika dicabut nyawa dan akan merasakan keresahan dan kegelisahan karena hilang imannya. Siksaan ketika di alam barzah, akan kesulitan dalam menjawab pertanyaan dan mendapat hukuman yang mengerikan dari Malaikat Mungkar dan Nangkir, akan digelapkan kuburnya, disempitkan kuburnya dan akan mendapat siksaan dari binatang berbisa. Selain mendapatkan siksaan, orang yang lalai akan salat akan

mendapatkan azab berupa diturunkannya setiap hari setiap malam seribu laknat dan seribu laknat, para malaikat di langit ke-7 pun akan melaknatnya.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi prokrastinasi, yaitu faktor internal dan eksternal.¹¹ Faktor internal biasanya terdapat dari dalam diri itu sendiri, menolak mengorbankan kesenangannya untuk mengerjakan suatu tugas sekalipun tugas itu penting. Ada juga faktor eksternal merupakan sebagian dari faktor yang berasal dari sisi luar diri itu sendiri, seperti ajakan dari teman, kegiatan yang membuat orang tersebut lebih meninggalkan tugas dan memilih untuk kegiatan yang lebih menarik. Kegiatan yang menarik seperti bermain game online, karena terlalu asik bermain sehingga melambatkan suatu pekerjaan salah satunya salat fardu.

Prokrastinasi muncul karena seringnya meninggalkan tugas penting dan memilih hal yang lebih menarik seperti game online. Menurut Young, *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Dapat dikatakan *game online* merupakan suatu permainan yang di mainkan di komputer dan dilakukan secara *online* (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan.¹²

Bermain *game online* saat ini diketahui menjadi jenis kecanduan perilaku yang paling banyak terjadi terutama di Indonesia karena statistik

¹¹Ghufron and Rini Risnawita S, *Teori-Teori Psikologi*, 164–66.

¹²Drajat Edy Kurniawan, “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta,” *Jurnal Konseling GUSJIGANG* Vol.3, no. 1 (2017): 99.

mengatakan jumlah *gamer* (pemain *game*) di Indonesia saat ini di prediksi sudah mencapai 34 juta orang. Perkembangan *game online* didukung dengan jumlah pengguna internet dunia yang semakin banyak. Menurut *We are Social survey* yang dilaporkan Data Reportal, pada awal tahun 2020, jumlah pengguna internet didunia mencapai 4,5 miliar orang. Dari total pengguna internet dunia sekitar (80%) dari pengguna internet dengan rentang usia 16-24 tahun bermain *game* setiap bulannya sehingga total individu yang bermain *game* sebanyak 3,5 miliar orang.¹³

Kusumawati dkk, mengatakan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan biasanya menggunakan waktu 2-10 jam per minggu untuk bermain *game online*. Lain halnya dengan Young yang menyatakan bahwa seseorang yang kecanduan *game online* menghabiskan waktunya selama 39 jam per minggu untuk bermain *game online*. Teori lain mengatakan bahwa kecanduan bermain *game online* dapat dilihat dari penggunaan waktu selama (rata-rata) 20-25 jam dalam seminggu.¹⁴

Fenomena maraknya kecanduan *game online* ini sering terjadi dikalangan mahasiswa. Mahasiswa merupakan pelajar yang paling peka terhadap perkembangan teknologi sehingga keberadaan *game online* sudah menggejala. Mereka bermain *game online* dengan alasan pemenuhan kebutuhan atas apa yang mereka tidak dapatkan di dunia nyata, yaitu sebuah

¹³Fauzy Husni Mubarak, "Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Pembelian Impulsif Perangkat Game Pada Mahasiswa," *Acta Psychologia* Volume 3, no. 1 (2021): 70.

¹⁴Indo Mora et al., "Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Semester VI Program Studi Farmasi Fakultas Farmasi Dan Ilmu Kesehatan Universitas Sari Mutiara Indonesia," *Jurnal Psychomutiara* 5, no. 1 (2022): 63.

hasrat kesenangan status sosial, ekonomi dan kelompok interaksi. Hal tersebut disimulasi dalam *game online* sehingga mereka mau bermain dan tetap bermain *game online*.¹⁵ Mahasiswa yang terpapar dengan keberadaan *game online* akan mungkin bermain game dan menimbulkan efek kecanduan atau ketagihan *game online*.

Ariantoro menyebut bahwa permainan *game online* memiliki sifat *adiktif* atau membawa candu. Akibatnya individu yang sudah mengenal *game online* cenderung akan terpengaruh, baik secara langsung ataupun tidak. Penggunaan permainan *game online* secara berlebihan yang tidak memiliki skala prioritas akan menjadi malas belajar, lupa waktu, mengabaikan keadaan sekitar, terbengkalainya kegiatan di dunia nyata. Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di *game* dan rasa asik memainkannya sering kali membuat berbagai berbagai kegiatan menjadi terbengkalai.¹⁶ Masalah kecanduan game ditanggapi sebagai isu nasional, misalnya di daerah Sumedang Jawa Barat ditemukan bahwa sebanyak (62%) responden anak usia sekolah sudah masuk dalam kategori adiksi *game online*. Sementara pada tahun 2013-2014 berdasarkan laporan mahasiswa kerja praktik profesi psikologi UGM di puskesmas Kabupaten Sleman dan Kota Yogyakarta, terdapat sekitar (7%) kasus anak mengalami kecanduan game online yang berdampak pada perilaku membolos sekolah bahkan beberapa kasus telah mengarah pada gangguan

¹⁵Mubarok, "Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Pembelian Impulsif Perangkat Game Pada Mahasiswa," 67.

¹⁶Mora et al., "Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Semester VI Program Studi Farmasi Fakultas Farmasi Dan Ilmu Kesehatan Universitas Sari Mutiara Indonesia," 64.

perilaku.¹⁷ Perilaku-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.

Penelitian dari Mar'atun Hasanah menyebutkan bahwa terdapat pengaruh kecanduan gawai terhadap prokrastinasi salat fardu pada mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.¹⁸ Dilanjutkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Exa Yuni Nafia adanya pengaruh antara intensitas menonton drama Korea dengan prokrastinasi salat fardu pada mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 10 Maret 2023 yang dilakukan oleh peneliti di payung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, apung Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, dan taman hijau sekitaran masjid UIN Antasari Banjarmasin dari beberapa mahasiswa. Saat azan telah berkumandang ada yang tidak segera mengambil air wudu, ada beberapa yang bersantai masih asik dengan kegiatannya. Masih saja bermain *game online* sehingga salatnya tertunda. Game online yang banyak digunakan oleh mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin berdasarkan pengamatan peneliti yaitu Mobile Legends, Free Fire dan PUBB Mobile, hal tersebut juga dibenarkan dalam penelitian Reza Teofanda bahwa Di Google Play Store ada 4 game terlaris yaitu Mobile

¹⁷Diany Ufieta Syafitri et al., *Psikologi Dan Teknologi Informasi* (Jakarta: HIMPSI, 2016), 18.

¹⁸Mar'atun Hasanah, "Hubungan Kecanduan Gawai Terhadap Prokrastinasi Salat Fardu Pada Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin" (*Skripsi*, Banjarmasin, Universitas Islam Negeri Antasari, 2019).

Legends, Garena Free Fire, Lords Mobile dan PUBG Mobile.¹⁹ Kemudian dilanjutkan dengan wawancara dari mahasiswa UIN Antasari pada 22 Mei 2023 dengan mahasiswa berinisial NF.

Apakah NF sering bermain game online? NF menjawab, iya saya sering bermain game online. Kemudian peneliti bertanya lagi, seberapa sering NF bermain game online dan apakah game online mengganggu aktivitas NF? Sering, kalau bermain game online itu kan sebelum gamenya mati tidak bisa ditinggal harus diselesaikan dulu tidak bisa ditinggal di tengah permainan, jadi disitu agak mengganggu, kadang suka menyelesaikan dalam permainan game dulu baru mengerjakan pekerjaan lain, pekerjaan lain bisa tertunda soalnya nanggung meninggalkan game sebelum permainan selesai. Game apa yg sering dimainkan? Kalau saya main game mobile legend, tapi teman-teman yang lain ada yang memainkan PUBG atau Free Fire, tiga game online itu yang lagi banyak digemari.²⁰

Berdasarkan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa, dengan seringnya bermain game online mahasiswa sering menunda-nunda pekerjaannya yang seharusnya dilakukan lebih utama namun saat mereka bermain game pekerjaan itu menjadi terabaikan. Kemudian peneliti melanjutkan wawancara dengan beberapa mahasiswa UIN Antasari lainnya, A mengatakan bahwa ketika sedang bermain game online mereka sering lupa apa yang ingin mereka kerjakan dan ketika ingin mengerjakan salat fardu mereka sering menunda karena menyelesaikan permainan game terlebih dahulu sebelum melaksanakan salat.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan didapatkan bahwa bermain *game online* secara berlebihan dapat membuat mahasiswa menunda-nunda dalam

¹⁹Reza Teofanda, "Intensitas Bermain Game Online Mobile PlayerUnknown's Battleground (PUBG) Dengan Kecenderungan Agresivitas Pada Dewasa Awal," *Cognicia* Vol. 8, no. 1 (2020): 118.

²⁰NF, Mahasiswa Psikologi Islam 2019 UIN Antasari Banjarmasin, Wawancara pribadi, Banjarmasin, 14 April 2023.

mengerjakan tugas, pekerjaan rumah dan pekerjaan yang harus dilakukan dengan segera terutama mengerjakan salat fardu. Dengan latar belakang di atas, maka penulis mengangkat suatu penelitian yang berjudul “**Kontribusi Intensitas Bermain Game Online terhadap Prokrastinasi Salat Fardu pada Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat intensitas bermain *game online* pada mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin?
2. Bagaimana tingkat prokrastinasi salat fardu pada mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin?
3. Bagaimana kontribusi intensitas bermain *game online* terhadap prokrastinasi salat fardu pada mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengidentifikasi tingkat intensitas bermain *game online* pada Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.
2. Untuk mengidentifikasi tingkat prokrastinasi salat fardu pada Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.
3. Untuk menganalisis kontribusi intensitas bermain *game online* terhadap prokrastinasi salat fardu pada Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.

D. Signifikansi Penelitian

Selain untuk mencapai tujuan yang diinginkan peneliti juga berharap dapat memberikan manfaat, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat sebagai bahan informasi dan kajian integrasi antara ilmu psikologi pendidikan dan agama khususnya menjelaskan faktor ketaatan dalam beribadah.

2. Manfaat Praktis

Dengan melakukan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

- a. Bagi institusi, hasil penelitian ini diharapkan memberikan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk menurunkan perilaku prokrastinasi salat pada mahasiswa.
- b. Bagi mahasiswa dan responden, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan bacaan bagi pembaca agar lebih memahami dan menambah wawasan serta sebagai bahan referensi untuk penelitian yang berhubungan dengan intensitas bermain *game online* ataupun prokrastinasi salat.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini merupakan sarana memperoleh pengalaman serta wawasan terkait tentang kontribusi intensitas bermain *game online* terhadap prokrastinasi salat pada mahasiswa.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang menjadikan variabel-variabel yang sedang diteliti menjadi bersifat operasional dalam kaitannya dengan proses pengukuran variabel-variabel tersebut.²¹ Definisi operasional pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Prokrastinasi

Perilaku menunda-nunda dalam istilah psikologi dikenal dengan prokrastinasi. prokrastinasi berasal dari Bahasa Latin *Procrastination* dengan awalan “*pro*” yang berarti mendorong maju atau bergerak maju dan akhiran “*crastinus*” yang berarti keputusan hari esok, atau jika digabungkan menjadi menangguhkan atau menunda sampai hari berikutnya. Menurut Ferrari prokrastinasi adalah suatu kecenderungan untuk menunda dalam memulai maupun menyelesaikan tugas secara menyeluruh untuk melakukan aktivitas lain yang tidak berguna, sehingga kinerja menjadi terhambat, tidak pernah menyelesaikan tugas tepat pada waktunya.²²

Adapun aspek-aspek dari prokrastinasi menurut Ferrari²³ yaitu pertama penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan pekerjaannya, kedua keterlambatan/kelambanan dalam mengerjakan pekerjaan, ketiga kesengajaan waktu antara rencana dan kinerja aktual, keempat melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan.

²¹Nikmatur Ridha, “Proses Penelitian, Masalah, Variabel, Dan Paradigma Penelitian,” *Jurnal Hikmah* Vol. 14, no. 1 (2017): 63.

²²J. R Ferrari, *Still Procrastination: The No Regrets Guide to Getting It Done*. (New York: Turner Publishing Company, 2010).

²³Joseph R. Ferrari, Judith L. Johnson, and William G. McCown, *Procrastination and Task Avoidance* (New York, USA: Plenum Press, 1995), 71.

Prokrastinasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perilaku yang menunda-nunda untuk mengerjakan pekerjaan (salat fardu) yang dilakukan secara sengaja dan berulang-ulang, dengan melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan yang tidak berhubungan dengan salat fardu.

2. Salat Fardu

Salat menurut bahasa berarti doa. Sedangkan menurut istilah syara', salat ialah satu macam 'ibadah yang terdiri dari beberapa bacaan dan perbuatan, yang diawali dengan takbiratul ihram dan diakhiri dengan salam.²⁴

Salat fardu merupakan salat yang diwajibkan bagi tiap-tiap orang dewasa dan berakal yakni lima kali sehari semalam. Salat yang lima tidak sah dikerjakan kecuali pada waktu yang telah ditentukan. Barang siapa salat sebelum masuk waktunya maka tidak sah salatnya, kecuali salat jama' yang dibolehkan. Salat juga tidak sah kecuali dengan bersuci secara sempurna dari najis dan hadas.

Adapun salat fardu yang dimaksud dalam penelitian ini adalah salat fardu yang dikerjakan lima kali dalam sehari semalam, yaitu subuh, zuhur, asar, magrib dan isya.

3. Intensitas Bermain

Intensitas merupakan suatu bentuk dukungan berupa kekuatan yang dapat menguatkan suatu dukungan tersebut. Dapat pula dimaksud bahwa seberapa banyak atau seberapa sering melakukan kegiatan dalam satu waktu.

²⁴Kafrawi, "Nilai Pendidikan Dalam Shalat Fardu (Studi Tafsir Al-Misbah)," *Jurnal Al-Aulia* Volume 04, no. 01 (2018): 152.

Menurut Ajzen²⁵, ada empat aspek intensitas yaitu pertama *attention* (Perhatian) adalah ketertarikan individu terhadap sesuatu yang merupakan sasaran tingkah laku, kedua *comprehension* (Penghayatan) adalah penyerapan serta pemahaman seseorang mengenai informasi yang diharapkan, ketiga *duration* (Durasi) adalah lama waktu yang seseorang gunakan tiap kali menggunakan media sosial. *Frequency* (Frekuensi) adalah seringnya mengulangi perilaku dalam bermain game online.

Intensitas bermain adalah tingkatan ukuran frekuensi atau jumlah satuan waktu (durasi) yang digunakan pada aktivitas bermain dengan dorongan emosi (semangat dan giat). Semakin tinggi ukuran frekuensi yang dihabiskan dalam bermain, berarti semakin tinggi juga intensitas bermainnya. Dan semakin rendah tingkat ukuran frekuensi yang dihabiskan dalam bermain, berarti semakin rendah juga intensitas bermainnya.

Istilah intensitas dalam penelitian ini diartikan sebagai seberapa sering dan lamanya mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin dalam bermain *game online*.

4. *Game Online*

Game online merupakan *game* yang diakses secara online oleh banyak pemain menggunakan jaringan internet. Ada banyak game online yang sering digunakan seperti *Mobile legend*, *PUBG*, *Free Fire* dan masih banyak game lainnya. Game online yang beredar di Indonesia sendiri cukup banyak

²⁵Icek Ajzen, *Attitudes, Personality and Behavior* (New York: Open Universty Press, 2005).

macamnya, baik yang ber-*genre action*, olahraga dan RPG (*role-playing game*).

Adapun *game online* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan game yang menggunakan jaringan internet untuk memainkannya. Penelitian ini juga mengkhususkan hanya tiga permainan game yang banyak digemari yaitu *Mobile Legend*, *PUBG* dan *Free Fire*.

F. Penelitian Terdahulu

Dari penjelasan beberapa penelitian terdahulu yang ditemukan peneliti, terdapat beberapa penelitian yang membahas tentang intensitas bermain *game online* dan prokrastinasi salat fardu dan dapat dijadikan bahan referensi penelitian, yaitu :

1. Skripsi yang disusun oleh Mar'atun Hasanah Jurusan Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Humaniora Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin tahun 2019 dengan judul “Hubungan Kecanduan Gawai Terhadap Prokrastinasi Salat Fardu Pada Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan gawai terhadap prokrastinasi salat fardu pada mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin. Menggunakan teknik penelitian kuantitatif dengan sampel bertujuan (*Purposive Sampling*) diperoleh 335 subjek mahasiswa. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan *SPSS* menunjukkan bahwa kategori subjek pada variabel kecanduan gawai diperoleh kategori rendah sebanyak 215 orang (64%), dan hasil perhitungan pada variabel prokrastinasi salat fardu dalam kategori rendah sebanyak 171 orang (51%).

Setelah dilakukan uji hipotesis terdapat pengaruh kecanduan gawai terhadap prokrastinasi salat fardu pada mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin ditandai dengan R Square sebesar 0,475 artinya terdapat sumbangan efektif atau pengaruh kecanduan gawai terhadap prokrastinasi salat sebanyak (47,5%). Hal ini sesuai dengan hipotesis penelitian bahwa terdapat hubungan positif Antara kecanduan gawai dengan prokrastinasi salat fardu pada mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin. Dengan penjelasan semakin tinggi kecanduan gawai maka semakin tinggi pula prokrastinasi salat fardu.²⁶ Perbedaan penelitian ini terletak pada variabel bebas penelitian. Pada penelitian Mar'atun menggunakan variabel bebas kecanduan gawai sedangkan pada penelitian ini peneliti menggunakan variabel intensitas bermain *game online*. Persamaan antara kedua penelitian ini adalah sama-sama menggunakan mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin sebagai subjek penelitian.

2. Skripsi yang disusun oleh Exa Yuni Nafia Jurusan Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Humaniora Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin tahun 2020 dengan judul “Pengaruh Intensitas Menonton Drama Korea Terhadap Prokrastinasi Salat Fardu Pada Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas drama Korea terhadap prokrastinasi salat fardu pada mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan

²⁶Hasanah, “Hubungan Kecanduan Gawai Terhadap Prokrastinasi Salat Fardu Pada Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.”

kuantitatif dengan teknik pengambilan sampel yaitu teknik *nonprobability sampling* dan *purposive sampling* dengan jumlah subjek 57 mahasiswa. Hasil analisis yang diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,101 yang dapat diartikan bahwa pengaruh variabel bebas (intensitas menonton drama Korea) terhadap variabel terikat (prokrastinasi salat fardu) yakni sebesar (10.1%) dan sisanya yaitu (89,9%) dipengaruhi oleh faktor lain, dan pada hasil uji hipotesis penelitian menghasilkan koefisien korelasi sebesar 0,318 ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian diterima dengan signifikan yaitu adanya pengaruh antara intensitas menonton drama Korea dengan prokrastinasi salat fardu.²⁷ Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada variabel bebas, dan teknik pengambilan sampel. Pada penelitian ini peneliti menggunakan variabel bebas intensitas menonton drama Korea dengan teknik *nonprobability sampling* dan *purposive sampling*. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan variabel bebas intensitas bermain *game online* dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*. Sedangkan persamaannya sama-sama menggunakan variabel terikat prokrastinasi salat fardu dan dengan subjek mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.

3. Skripsi yang disusun Ulfiola Hardi Jurusan Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau tahun 2021 dengan judul “Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prokrastinasi

²⁷Exa Yuni Nafia, “Pengaruh Intensitas Menonton Drama Korea Terhadap Prokrastinasi Salat Fardu Pada Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin” (*Skripsi*, Banjarmasin, Universitas Islam Negeri Antasari, 2019).

Akademik Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Suska Riau”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain game online dan prokrastinasi akademik pada mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Suska Riau. Jenis penelitian ini menggunakan rancangan kuantitatif korelasional dengan teknik pengambilan sampel yaitu teknik *purposive sampling* dengan jumlah subjek 165 mahasiswa. Hasil analisis menunjukkan nilai koefisien r sebesar 0,568 dengan taraf signifikansi $P = 0,000$ ($P > 0,05$) dengan demikian hipotesis dalam penelitian ini diterima yaitu terdapat hubungan antara intensitas bermain game online dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Suska Riau.²⁸ Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada variabel terikat, dan subjek penelitian. Pada penelitian ini peneliti menggunakan variabel terikat prokrastinasi akademik dengan subjek mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Suska Riau. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan variabel terikat prokrastinasi salat fardu dengan subjek mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Suska Riau. Sedangkan persamaannya sama-sama menggunakan variabel bebas intensitas bermain game online.

4. Indo Mora, Sri Ramadhani, Laksana Tobing dan Mesradine Laia. Dengan judul “Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Semester IV Program Studi Farmasi Fakultas Farmasi Dan Ilmu Kesehatan Universitas Sari Mutiara Indonesia” yang di terbitkan oleh Jurnal

²⁸Ulfiola Hardi, “Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN SUSKA Riau” (*Skripsi*, Riau, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, 2021).

Psychomutiara 5, 1 (2022). Penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dengan jumlah sampel 69 mahasiswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan *game online* pada mahasiswa semester IV program studi farmasi fakultas farmasi dan ilmu kesehatan Universitas Sari Mutiara Indonesia. Hasil penelitian bahwa adanya Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan *Game Online* Pada Mahasiswa Semester IV Program Studi Farmasi Dan Ilmu Kesehatan Universitas Sari Mutiara Indonesia dengan kategori kuat/tinggi ditunjukkan dari analisis regresi sederhana dengan koefisien determinasi sebesar 0.051 dengan sig ($p > 0,05$) artinya kontrol diri mempengaruhi kecanduan *game online*.²⁹ Perbedaan dengan penelitian peneliti adalah terletak pada variabel penelitian. Pada penelitian terdahulu menggunakan variabel kontrol diri dan kecanduan *game online* sedangkan pada penelitian ini menggunakan variabel intensitas *game online* dan prokrastinasi salat fardu. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti tentang *game online* dengan subjek mahasiswa.

5. Fajrin Sakina, Imammul Insan, dan Hendrayadi. “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa” yang diterbitkan oleh Jurnal PSIMAWA Diskursus Ilmu Psikologi & Pendidikan Vol.5 No.1 Juni 2022. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster sampling* dan dengan jumlah sampel 85 mahasiswa. Tujuan dari penelitian

²⁹Mora et al., “Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Semester VI Program Studi Farmasi Fakultas Farmasi Dan Ilmu Kesehatan Universitas Sari Mutiara Indonesia.”

ini adalah untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Hasil analisis regresi penelitian menunjukkan bahwa kecanduan *game online* berpengaruh terhadap prokrastinasi akademik dengan nilai sig. 0.0001 ($<0,05$) dan R Square sebesar 0,176 yang artinya semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin tinggi prokrastinasi akademik pada mahasiswa.³⁰ Perbedaan pada penelitian ini terletak pada variabel terikat dan teknik pengambilan sampel. Pada penelitian terdahulu menggunakan variabel terikat prokrastinasi akademik dengan pengambilan sampel *cluster sampling* sedangkan pada penelitian ini peneliti menggunakan variabel terikat prokrastinasi salat fardu dengan pengambilan sampel *purposive sampling*. Sedangkan persamaannya yaitu sama-sama menggunakan variabel bebas tentang *game online* dan dengan subjek mahasiswa.

Dari beberapa penelitian diatas yang meneliti tentang kecanduan gawai, intensitas menonton drama Korea dan yang lain, tetapi belum ada yang meneliti tentang intensitas bermain *game online* terhadap prokrastinasi salat. Sehingga semoga penelitian ini nantinya dapat menambah sumber keilmuan khususnya untuk jurusan Psikologi Islam.

³⁰Sakina, Imammul Insan, and Hendrayadi, "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa."

G. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah dalam sebuah penelitian.³¹ Dalam penelitian ini, terdapat dua dugaan sementara atau hipotesis sebagai berikut :

1. Hipotesis Alternatif (Ha)

Terdapat kontribusi yang signifikan antara intensitas bermain *game online* terhadap prokrastinasi salat fardu pada mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.

2. Hipotesis Nihil / Null (Ho)

Hipotesis nihil yang peneliti ajukan, bahwa tidak adanya kontribusi signifikan antara intensitas bermain *game online* terhadap prokrastinasi salat fardu pada mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.

H. Sistematika Penelitian

Hasil dari penelitian ini agar mempermudah penulisan maka disusun dengan sistematika penulisan yang terbagi menjadi lima bab, sebagai berikut :

1. Bab pertama yaitu pendahuluan, peneliti memaparkan dari latar belakang, dilanjutkan dengan rumusan masalah, tujuan, signifikansi penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu, hipotesis penelitian serta sistematika penelitian.
2. Bab kedua yaitu landasan teori yang akan menjelaskan terkait Intensitas Bermain Game Online dan Prokrastinasi Salat Fardu.

³¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 99.

3. Bab ketiga yaitu metode penelitian, yang berisi jenis penelitian, lokasi, subjek dan objek penelitian, populasi dan sampel, sumber data, teknik pengumpulan data dan instrument penelitian.
4. Bab keempat yaitu penelitian dan pembahasan, berisikan mengenai laporan penelitian yang dianalisis secara kuantitatif
5. Bab kelima yaitu bab terakhir, berisikan kesimpulan dan saran dari penulis sebagai penutup pembahasan.