

BAB IV

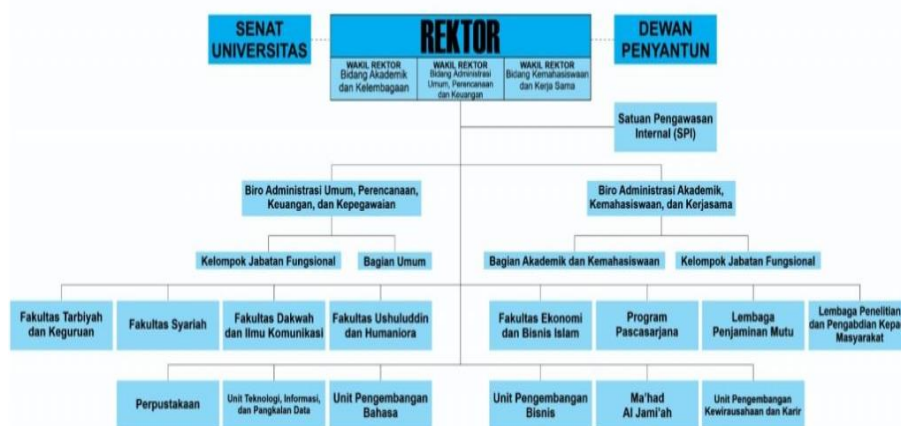
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Universitas Islam Negeri (UIN) Antasari adalah nama baru untuk Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Antasari. UIN Antasari merupakan kampus negeri di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia. Pada tanggal 3 April 2017, IAIN Antasari yang berdiri pada 1964 berubah nama menjadi UIN Antasari. Transformasi ke Universitas Islam Negeri secara resmi ditandatangani oleh Presiden Republik Indonesia melalui Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 2017. Sesudah bertransformasi, UIN Antasari Banjarmasin memiliki dua orang pemimpin dengan tiga periode kepemimpinan, yaitu Prof. Dr. H. Akhmad Fauzi Aseri, M.A. dan Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M.A.¹

BAGAN 4.1 STRUKTUR ORGANISASI UIN ANTASARI BANJARMASIN

Sesuai Peraturan Menteri Agama Nomor 42 Tahun 2022



Sumber: *Situs Resmi UIN Antasari diakses pada 4 April 2024*

¹UIN Antasari Banjarmasin, "Sejarah UIN Antasari Banjarmasin," <https://www.uin-antasari.ac.id/sejarah/>, February 2, 2024.

Adapun Visi, Misi dan Filosofi Keilmuan dari UIN Antasari Banjarmasin sebagai berikut.

Visi

Unggul Dan Berakhlak

Universitas yang unggul

Menjadi lembaga pendidikan tinggi yang unggul, yakni istimewa dan menonjol dalam kajian keilmuan yang integratif antara ilmu-ilmu keislaman dan ilmu-ilmu modern, menghayati nilai-nilai kebangsaan, berbasis lokal dan berwawasan global di kawasan Asia Tenggara pada tahun 2024

Berakhlak

Menjadi lembaga pendidikan tinggi yang menanamkan nilai-nilai luhur, akhlak mulia, sesuai dengan ajaran Islam. Budi luhur tersebut tercermin dalam sikap dan perilaku seseorang terhadap lingkungan, sesama manusia, Tuhan dan diri sendiri.

Misi

1. Menyelenggarakan pendidikan ilmu-ilmu keislaman interdisipliner yang memiliki keunggulan, kekhasan, dan berdaya saing internasional;
2. Melaksanakan pendidikan akhlak dan spritualitas Islam di lingkungan kampus secara komprehensif dan berkesinambungan;
3. Melaksanakan penelitian yang memiliki manfaat bagi pengembangan keilmuan dan masyarakat;
4. Melaksanakan dan mengembangkan pola pemberdayaan masyarakat berbasis riset yang memiliki manfaat jangka panjang bagi masyarakat;

5. Membangun kepercayaan dan kerjasama dengan lembaga regional, nasional, dan internasional;
6. Mengembangkan tata kelola berdasarkan manajemen profesional dalam rangka mencapai kepuasan sivitas akademika dan stakeholder.

Hingga sekarang UIN Antasari resmi memiliki lima fakultas, yaitu Fakultas Syariah, Fakultas Tarbiyah dan keguruan, Fakultas Ushuluddin dan Humaniora, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, dan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam serta Pascasarjana.

1. Fakultas Syariah

Pada tanggal 20 November 1964 berdasarkan pada keputusan Menteri Agama nomor 89 tahun 1964, secara resmi didirikan Fakultas Syariah. Hingga saat ini, Fakultas Syariah UIN Antasari Banjarmasin memiliki empat program studi sesuai nomenklatur terbaru berdasarkan Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 1053 Tahun 2019 tentang Penyesuaian Nomenklatur program studi pada Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin yang secara resmi mengubah nama program studi sebelumnya. Keempat program studi dimaksud adalah Hukum Keluarga Islam (Ahwal Syakhshiyah), Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah), Hukum Tatanegara (Siyasah Syariyyah) dan Perbandingan Mazhab. Keempat program studi pada Fakultas Syariah tersebut terakreditasi BAN-PT dengan predikat B dan Baik Sekali sejak tahun 2021.

2. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Pada tanggal 9 Oktober 1965, Pj. Rektor UIN Antasari dengan surat keputusan No. 14/BB/IV/1965, tanggal 22 November 1965, membuka dengan resmi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Banjarmasin. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan memiliki dua belas program studi yaitu Tadris Biologi, Tadris Fisika, Tadris Kimia, Tadris Bahasa Inggris, Pendidikan Matematika, Pendidikan Agama Islam, Pendidikan Bahasa Arab, Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, Bimbingan & Konseling Pendidikan Islam, Manajemen Pendidikan Islam, dan Ilmu Perpustakaan & Informasi.

3. Fakultas Ushuluddin dan Humaniora

Pada tanggal 20 Mei 1978, SK Menteri Agama No. 40 tahun 1978, Fakultas Ushuluddin dan Humaniora resmi diintegrasikan ke Banjarmasin. Fakultas Ushuluddin dan Humaniora memiliki lima program studi yaitu Studi Agama-Agama, Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir, Akidah Filsafat Islam, Ilmu Hadis, Psikologi Islam, serta di dalam program studi Akidah Filsafat dan Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir terdapat program peminatan bagi mahasiswa yaitu Program Khusus Ulama (PKU).

4. Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi

Pada tanggal 1 Maret 1970 Rektor UIN Antasari Banjarmasin dengan surat keputusan No. 1/BR-IV/1970, didirikan Fakultas Dakwah dan Komunikasi di Banjarmasin. Fakultas Dakwah dan Komunikasi memiliki

empat program studi yaitu Komunikasi dan Penyiaran Islam, Bimbingan dan Penyuluhan Islam, Manajemen Dakwah dan Teknologi Informasi.

5. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam

Pada 20 November 2017 berdasarkan peraturan Menteri Agama No 20 tentang Ortaker, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam resmi terpisah dari Fakultas Syariah. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam memiliki lima program studi, yaitu Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Asuransi Syariah, Manajemen Bisnis Syariah dan Akutansi Syariah.

6. Pascasarjana

Pascasarjana UIN Antasari yang ada saat ini bermula dari Pascasarjana yang didirikan oleh IAIN Antasari Banjarmasin pada tanggal 1 Agustus 2000, berdasarkan Surat Keputusan Direktur Jenderal Pembinaan Kelembagaan Agama Islam Nomor E/176/2000 tentang Persetujuan Pembukaan Program Pascasarjana IAIN Antasari Banjarmasin. Setelah alih status dari IAIN Antasari menjadi UIN Antasari, UIN Antasari memiliki dua Program Doktor yaitu Prodi Pendidikan Agama Islam, Prodi Ilmu Syariah dan memiliki enam Program Magister yaitu Prodi Akhlak dan Tasawuf, Prodi Manajemen Pendidikan Islam, Prodi Pendidikan Agama Islam, Prodi Hukum Ekonomi Syariah, Prodi Hukum Keluarga, dan Prodi Bahasa Arab.

Mahasiswa aktif UIN Antasari Banjarmasin pada tahun akademik 2023/2024 berjumlah 9.983 mahasiswa dan pembagiannya dapat dilihat pada tabel berikut.

TABEL 4. 1 JUMLAH MAHASISWA AKTIF UIN ANTASARI BANJARMASIN

No.	Fakultas	Jumlah
1	Fakultas Tarbiyah dan Keguruan	4.146
2	Fakultas Syariah	1.651
3	Fakultas Ushuluddin dan Humaniora	1.469
4	Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi	1.284
5	Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam	1.433
Jumlah		9.983

Sumber: *Siakad UIN Antasari Banjarmasin pada 4 Desember 2023*

B. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan kepada mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin pada dua kampus dengan memberikan skala intensitas bermain game online dan prokrastinasi salat fardu dengan jumlah 278 responden sesuai kriteria yang telah ditentukan. Penyebaran skala dilakukan secara acak kepada mahasiswa dengan memberikan kuesioner dalam bentuk lembaran skala dan menggunakan media *google form*.

Penelitian ini dilakukan sejak tanggal 4 Desember 2023 sampai 13 Januari 2024. Maka terhitung penyebaran kuesioner dilakukan sekitar 41 hari. Adapun rincian dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.1 Berikut.

TABEL 4. 2 PELAKSANAAN PENELITIAN

Hari/Tanggal	Pelaksanaan	Keterangan
Kamis, 6 Juli 2023	Menghubungi <i>Professional Judgement</i> I (Ibu Kinanti Dartanyan, M.Psi, Psikolog.), dan <i>Professional Judgement</i> II (Ibu Yulia Hairina, M.Psi, Psikolog.)	Dilakukan menggunakan media <i>WhatsApp</i>
Senin, 17 Juli 2023	Menghubungi <i>Professional Judgement</i> III (Ibu Miftahul Aula Sa'adah, S.Psi, M.Psi, Psikolog.)	Dilakukan menggunakan media <i>WhatsApp</i>

Hari/Tanggal	Pelaksanaan	Keterangan
Senin, 17 Juli 2023	<i>Professional Judgement I</i> dengan Ibu Kinanti Dartanyan, M.Psi, Psikolog.	Dilakukan dengan menggunakan dokumen
Selasa, 25 Juli 2023	<i>Professional Judgement II</i> dengan Ibu Yulia Hairina, M.Psi, Psikolog.	Dilakukan menggunakan media <i>WhatsApp</i>
Rabu, 26 Juli 2023	<i>Professional Judgement III</i> dengan Ibu Miftahul Aula Sa'adah, S.Psi, M.Psi, Psikolog.	Dilakukan dengan menggunakan dokumen
Selasa, 15 Agustus 2023 dan Kamis, 31 Agustus 2023	Bimbingan dari dosen pembimbing mengenai skala penelitian	Konsultasi Di Kampus I UIN Antasari Banjarmasin
Senin - Sabtu, 4 – 16 September 2023	Uji coba skala penelitian	Uji coba skala dilakukan pada mahasiswa UIN Antasari menggunakan media <i>google form</i>
Senin, 30 Oktober 2023	Uji validasi dan reliabilitas	<i>SPSS Statistics 22</i>
Jum'at, 24 November 2023	Persetujuan dari dosen pembimbing untuk penyebaran skala penelitian	Konsultasi Di Kampus I UIN Antasari Banjarmasin
Senin-Sabtu, 4-30 Desember 2023	Penyebaran skala penelitian secara offline	Kuesioner dalam bentuk lembaran skala
Senin-Sabtu, 1-13 Januari 2024	Penyebaran skala penelitian secara online	Kuesioner menggunakan media <i>google form</i>
Senin, 5 Februari 2024	Tabulasi dan Pengolahan data	<i>SPSS Statistics 22</i>
Senin, 4 Maret 2024	Analisis Data	<i>SPSS Statistics 22</i>
Sabtu, 27 April 2024	Menarik Kesimpulan	<i>SPSS Statistics 22</i>

C. Hasil Uji Instrumen

Sebelum melakukan pengumpulan data lapangan, peneliti terlebih dahulu melakukan pengembangan skala untuk mengukur variabel intensitas bermain game online dan prokrastinasi salat fardu. Setelah selesai disusun, skala tersebut kemudian diperiksa oleh ahli professional untuk mengevaluasi kesesuaian semua

pernyataan yang ada dalam skala. Pada penelitian ini, ada tiga orang *professional judgment* yaitu Ibu Yulia Hairina, M.Psi, Psikolog., Ibu Miftahul Aula Sa'adah, S.Psi, M.Psi, Psikolog, dan Ibu Kinanti Dartanyan, M.Psi, Psikolog.

1. Hasil Uji Validitas

Uji validitas untuk instrumen penelitian menggunakan *SPSS statistics 22*. Validitas instrument ditentukan dengan membandingkan rhitung dan rtabel. Pada penelitian ini didapatkan nilai rtabel sebesar 0,361 dengan signifikansi (5%). Jika nilai rhitung lebih dari rtabel dapat dikatakan valid begitu juga sebaliknya jika nilai rhitung lebih kecil dari rtabel dapat dikatakan tidak valid. Pada skala intensitas bermain game online terdapat 24 aitem dan pada prokrastinasi salat fardu terdapat 35 aitem setelah uji coba hasilnya sebagai berikut.

a. Skala Intensitas Bermain Game Online

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah intensitas bermain game online yang di modifikasi dari skripsi Ulfiona Hardi menurut teori Ajzen (2005). Setelah dilakukan uji validitas terdapat 2 aitem yang tidak valid dari total aitem keseluruhan berjumlah 24 aitem. Setelah uji validasi, karena aitem masih terlalu banyak dan dikhawatirkan membuat tidak efektif. Aitem kemudian diseleksi kembali atas persetujuan dosen pembimbing. Seleksi aitem dapat dilihat pada tabel 4.3 Berikut.

TABEL 4. 3 HASIL SELEKSI ITEM SKALA INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE

No	Aspek	Indikator	Item	Jumlah
1	Durasi	Lama waktu yang dihabiskan individu ketika bermain game online.	1(0,789), 2(0,799), 3(0,815)	3

No	Aspek	Indikator	Item	Jumlah
2	Frekuensi	Seberapa sering individu bermain game online dalam waktu tertentu.	4(0,717), 5(0,818), 6(0,789)	3
3	Perhatian	Menunjukkan seberapa besar konsentrasi saat bermain game online.	8(0,697), 7(0,537)	2
4	Penghayatan	a. Individu menikmati aktivitas bermain game online. b. Individu mengesampingkan kegiatan lain.	9(0,653), 10(0,484),1 1(0,673),12(0,616)	4
Jumlah				12

Berdasarkan tabel 4.3 Skala intensitas bermain game online yang setelah validasi berjumlah 22 aitem, diseleksi menjadi 12 aitem dengan mengambil validitas tertinggi sesuai aspek dan indikator yang ada.

b. Skala Prokrastinasi Salat Fardu

Skala kedua yang digunakan dalam penelitian ini adalah prokrastinasi salat fardu yang di modifikasi dari skripsi Exa Yuni Nafia dengan teori menurut Ferrari (1995). Setelah dilakukan uji validitas terdapat 1 aitem yang tidak valid dari total aitem keseluruhan berjumlah 35 aitem. Setelah uji validasi, karena aitem masih terlalu banyak dan dikhawatirkan membuat tidak efektif. Aitem kemudian diseleksi kembali atas persetujuan dosen pembimbing. Seleksi aitem dapat dilihat pada tabel 4.4 Berikut.

TABEL 4. 4 HASIL SELEKSI ITEM SKALA PROKRASTINASI SALAT FARDU

No	Aspek	Indikator	Item	Jumlah
1	Penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan pekerjaan	a. Menunda mengerjakan salat fardu b. Merasa waktu pengerjaan salat fardu masih lama	1(0,802), 2(0,796), 3(0,620), 4(0,550)	4

No	Aspek	Indikator	Item	Jumlah
2	Keterlambatan atau kelambanan dalam mengerjakan pekerjaan	a. Mengerjakan hal lain yang tidak dibutuhkan dalam penyelesaian salat fardu. b. Tidak membatasi waktu yang digunakan pada hal lain.	5(0,759), 6(0,754), 7(0,663), 8(0,876)	4
3	Kesenjangan waktu rencana dan kerja aktual	a. Kesulitan melaksanakan salat fardu dengan tepat waktu. b. Tidak salat tepat waktu.	9(0,671), 10(0,837), 11(0,840), 12(0,753)	4
4	Melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan	a. Melalaikan salat fardu dengan sengaja. b. Melakukan kegiatan lain seperti bermain game, mengobrol, dsb. c. Menganggap kegiatan lain lebih menyenangkan.	13(0,805), 15(0,697), 14(0,635), 16(0,719), 17(0,884), 18(0,698)	6
Jumlah				18

Berdasarkan tabel 4.4 Skala prokrastinasi salat fardu yang setelah validasi berjumlah 34 aitem, diseleksi menjadi 18 aitem dengan mengambil validitas tertinggi sesuai aspek dan indikator yang ada.

Dari kedua tabel, aitem yang masuk pada skala intensitas bermain game online sebanyak 12 dan skala prokrastinasi salat fardu sebanyak 18 aitem. Jumlah keseluruhan skala menjadi 30. Aitem skala intensitas bermain game online yang gugur pada seleksi ini sebanyak 10 aitem dan pada skala prokrastinasi salat fardu sejumlah 16 aitem.

2. Hasil Uji Reabilitas

Uji reliabilitas dilakukan menggunakan *SPSS statistics 22*. Instrument dikatakan reliable apabila nilai *cronbach alpha* > 0,700. Adapun hasil uji reliabilitas kedua skala dapat dilihat pada tabel 4.5 Berikut.

TABEL 4. 5 HASIL UJI RELIABILITAS SKALA INTENSITAS DAN PROKRASINASI

Variabel	<i>Cronbach Alpha</i>	Keterangan
Intensitas Bermain Game Online	0.933	Reliabel
Prokrastinasi Salat Fardu	0,957	Reliabel

Berdasarkan tabel 4.5 Diketahui nilai alpha pada skala intensitas bermain game online sebesar 0,933 dimana nilai cronbach alpha $> 0,700$ sehingga dapat dikatakan skala tersebut reliabel. Nilai alpha skala prokrastinasi salat fardu sebesar 0,957 dimana nilai cronbach alpha $> 0,700$ sehingga skala prokrastinasi salar fardu dikatakan reliable dan dapat digunakan untuk penelitian.

D. Hasil Analisis Data dan Interpretasi

1. Gambaran Responden Penelitian

Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai data primer dalam pengambilan data dari responden. Kuesioner yang dibagikan menggunakan skala intensitas bermain game online sebanyak 12 aitem dan prokrastinasi salat fardu sebanyak 18 aitem. Responden pada penelitian ini adalah mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin yang telah ditetapkan sebanyak 278 responden.

TABEL 4. 6 KARAKTERISTIK RESPONDEN PENELITIAN

No.	Faktor	Kategori	Jumlah	Total
1	Usia	a. 17-18	48	278
		b. 19-20	97	
		c. 21-22	108	
		d. 23-24	22	
		e. >25	3	
2	Jenis Kelamin	a. Laki-laki	250	278
		b. Perempuan	28	
3	Fakultas	a. FTK	110	278
		b. FEBI	38	
		c. FASYA	43	

No.	Faktor	Kategori	Jumlah	Total
		d. FUH	53	
		e. FDIK	34	
4	Angkatan	a. 2018	5	278
		b. 2019	25	
		c. 2020	76	
		d. 2021	51	
		e. 2022	55	
		f. 2023	66	

Berdasarkan jumlah responden yang didapatkan sesuai dengan kategori yang diharapkan oleh peneliti. Peneliti menyebar skala dengan dua cara yaitu dengan menggunakan bentuk lembar skala offline dan dalam bentuk skala elektronik atau online yang disebarakan melalui *link google form*. Jumlah responden yang didapatkan dari hasil penyebaran kuesioner dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut.

TABEL 4. 7 HASIL SEBARAN RESPONDEN PENELITIAN

No.	Fakultas	Jumlah yang direncanakan	Jumlah yang didapatkan	Persentase
1	FTK	109	110	101%
2	FS	43	43	100%
3	FUH	39	53	136%
4	FDIK	34	34	100%
5	FEBI	38	38	100%
Jumlah		263	278	100%

Berdasarkan tabel tersebut diketahui responden yang diperoleh pada FTK sebanyak 110 responden, FS sebanyak 43 responden, FUH sebanyak 53 responden, FDIK sebanyak 34 responden, dan FEBI sebanyak 38 responden.

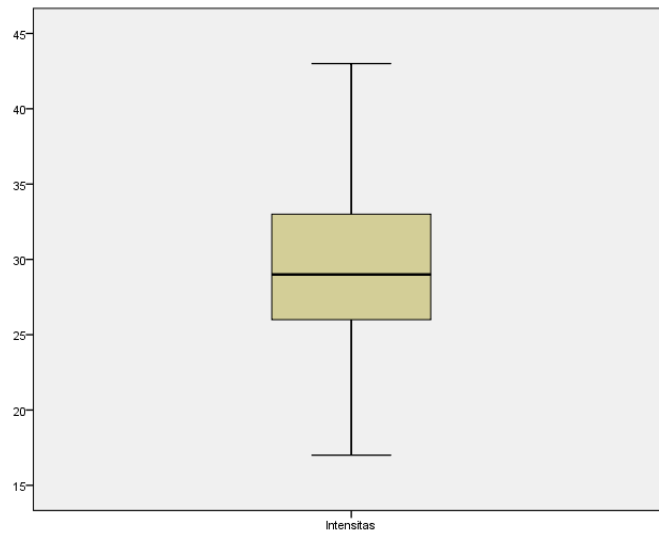
Responden awal yang direncanakan 263 ditambah 10% total 289 responden. Pada uji normalitas ditemukan outlier dalam box plot, dikeluarkan beberapa responden sampai tidak ditemukan lagi outlier pada box plot.

Jumlah responden yang dikeluarkan setelah dua kali uji berjumlah 11 responden. Total jumlah responden pada penelitian ini adalah 278 responden.

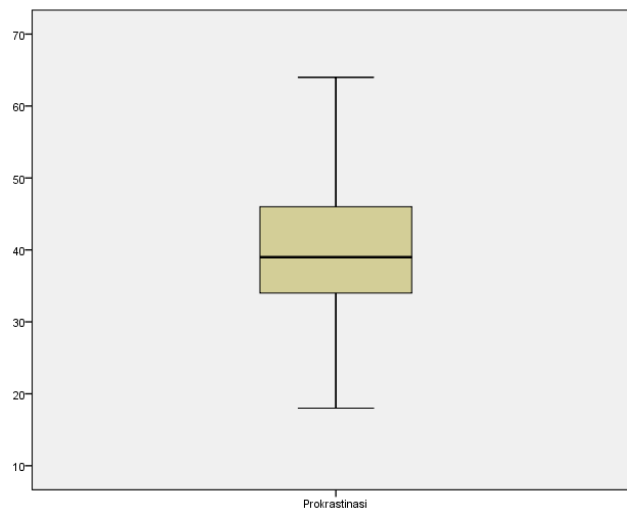
2. Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

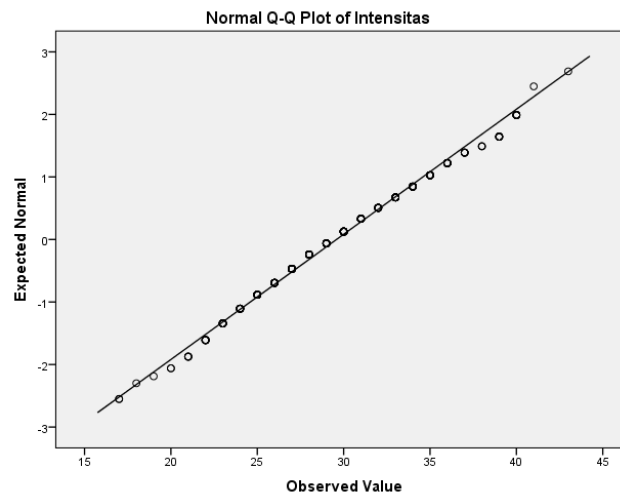
Dalam sebuah penelitian, uji normalitas menjadi salah satu asumsi yang penting untuk mengetahui apakah data yang dikumpulkan memiliki distribusi yang mengikuti pola normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas melibatkan variabel intensitas bermain game online dan prokrastinasi salat fardu. Uji normalitas untuk dua variabel menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dan mengambil keputusan berdasarkan signifikansi. Apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka data dikatakan berdistribusi normal. Pengujian visualisasai dilakukan dua kali uji karena ditemukan outlier pada box plot. Adapun untuk visualisasi data normal (tidak ditemukan outlier) dapat lihat pada gambar berikut.

DIAGRAM 4. 1 DISTRIBUSI DATA INTENSITAS DENGAN BOX PLOT

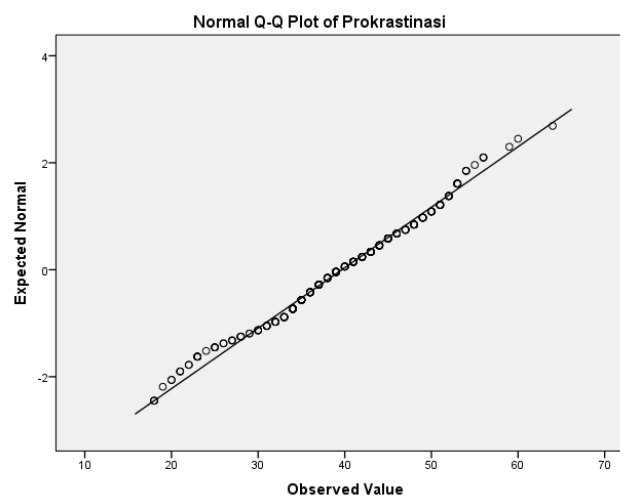
Berdasarkan gambar 4.1 menunjukkan tidak ada outlier, artinya data berdistribusi normal.

DIAGRAM 4. 2 DISTRIBUSI DATA PROKRASINASI DENGAN BOX PLOT

Berdasarkan gambar 4.2 menunjukkan tidak ada outlier, artinya data berdistribusi normal.

DIAGRAM 4. 3 HASIL UJI NORMAL Q-Q PLOT OF INTENSITAS

Berdasarkan gambar 4.3 tersebut, dapat dilihat bahwa sebagian besar titik skor berada dekat dengan garis lurus diagonal.

DIAGRAM 4. 4 HASIL ULJI NORMAL Q-Q PLOT OF PROKRASTINASI

Berdasarkan gambar 4.4, dapat dilihat bahwa sebagian besar titik skor berada dekat dengan garis lurus diagonal. Dari ketiga plot tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil grafik Q-Q plot menunjukkan distribusi data yang normal, untuk lebih menguatkan maka dilakukan uji lebih

lanjut melalui uji statistik Kolmogorov-Smirnov dan hasilnya dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut.

TABEL 4. 8 HASIL UJI NORMALITAS SKALA INTENSITAS DAN PROKRASTINAS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		278
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.54624333
Most Extreme Differences	Absolute	.042
	Positive	.031
	Negative	-.042
Test Statistic		.042
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Berdasarkan tabel 4.8, diketahui hasil dari uji normalitas data pada penelitian ini menunjukkan nilai Sig. 0.200 yang mana nilai tersebut > 0.05. dapat diambil kesimpulan bahwa distribusi data dalam model regresi terpenuhi. Hasil ini didukung oleh uji visual dari Q-Q Plot dimana sebagian besar titik skor pada kedua grafik lebih banyak yang mendekati garis lurus diagonal, sehingga menguatkan kesimpulan bahwa data berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui persebaran data yang telah didapatkan memiliki hubungan linear maka data dapat dilanjutkan untuk analisis selanjutnya. Dasar pengambilan keputusan uji linearitas dengan melihat *Deviation from linierity*. Jika nilainya lebih besar dari

0,05 maka data dikatakan berhubungan linear. Setelah dilakukan uji linearitas didapatkan hasil yang dapat dilihat pada tabel berikut.

TABEL 4. 9 HASIL UJI LINEARITAS

			ANOVA Table				
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
y * x	Between Groups	(Combined) Linearity	7887.243	25	315.490	5.767	.000
		Deviation from Linearity	5898.232	1	5898.232	107.824	.000
			1989.011	24	82.875	1.515	.062
	Within Groups		13784.973	252	54.702		
Total			21672.216	277			

Tabel 4.9 Menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada *deviation from linierity* sebesar 0,062 lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data berhubungan linier.

c. Uji Heterokedastisitas

Heterokedastisitas adalah suatu keadaan dimana varian dari semua pengamatan dalam model regresi tidak sama. Prasyarat yang perlu dipenuhi yaitu adanya masalah heterokedastisitas. Jika signifikansi lebih kecil dari 0,05 artinya untuk hasil pada model regresi tidak ditemukan masalah heterokedastisitas. Hasil perhitungan uji hetekedastisitas pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut.

TABEL 4. 10 HASIL UJI HETEROKEDASTISITAS

Correlations			Unstandardized Residual	Intensitas
Spearman's rho	Unstandardized Residual	Correlation	1.000	.039
		Coefficient		
		Sig. (2-tailed)		
		N		
Intensitas		Correlation	.039	1.000
		Coefficient		
		Sig. (2-tailed)		
		N		

Berdasarkan tabel 4.10 pada variabel intensitas, nilai signifikansi sebesar 0,278 atau lebih besar dari 0,05. Hal ini dapat disimpulkan bahwa Antara variabel intensitas dengan *Unstandardized Residual* tidak ditemukan masalah heterokedastisitas. Dengan demikian uji asumsi ini terpenuhi.

3. Analisis Data Deskriptif Hasil Penelitian

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Untuk mengetahui kategori tingkatan setiap variabel, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut.

Tinggi : $(\text{Mean} + \text{ISD}) \leq X$

Sedang : $(\text{Mean} - \text{ISD}) \leq X < (\text{Mean} + \text{ISD})$

Rendah : $X < (\text{Mean} - \text{ISD})$

Keterangan :

X : Skor subjek

Mean : Nilai rata-rata

SD : Standar deviasi²

Hasil analisis deskriptif penelitian pada dua variabel dapat dilihat pada tabel berikut

TABEL 4. 11 DESKRIPSI DATA HASIL PENELITIAN

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Intensitas	278	17	43	29.59	4.997	24.972
Prokrastinasi	278	18	64	39.66	8.845	78.239
Valid N (listwise)	278					

Berdasarkan tabel 4.11 tersebut, dua skala dalam variabel ini menggunakan 4 jawaban dengan skor 1, 2, 3, dan 4 dengan jumlah aitem skala intensitas sebanyak 12 dan prokrastinasi sebanyak 18 aitem. Skor ideal 48 dan 72. Skor tertinggi masing-masing variabel secara berurutan yaitu 43 dan 64. Rata-rata (mean) pada intensitas sebesar 29.59 dan pada prokrastinasi sebesar 39.66. Standar deviasi pada intensitas sebesar 4.997 dan pada prokrastinasi sebesar 8.845. Nilai rata-rata (mean) dan standar deviasi tersebut akan digunakan untuk menentukan kategori kedua variabel.

²Azwar Saifuddin, *Metode Penelitian Psikologi* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019), 149.

a. Analisis Data Intensitas Bermain Game Online

Gambaran intensitas bermain game online mahasiswa dapat dilihat pada tabel berikut.

TABEL 4. 12 DISTRIBUSI JAWABAN MAHASISWA TENTANG INTESITAS BERMAIN GAME ONLINE

No	Intensitas Bermain Game Online	F/UF	STS	TS	S	SS	Total
1	Waktu 1 jam bermain game online tidak cukup bagi saya	F	26 9%	120 43%	88 32%	44 16%	278 100%
2	Dalam sehari saya bermain game online lebih dari 3 jam	F	40 14%	131 47%	82 30%	25 9%	278 100%
3	saya merasa tidak puas jika bermain game online hanya 1 jam dalam sehari	F	27 10%	120 43%	104 37%	27 10%	278 100%
4	Dalam sehari saya lebih dari 3 kali bermain game online	F	9 3%	88 32%	137 49%	44 16%	278 100%
5	Saya melakukan permainan game online berulang-ulang	F	8 3%	79 28%	141 51%	50 18%	278 100%
6	Saya tidak membatasi waktu berapa kali bermain game dalam sehari	F	23 8%	84 30%	127 46%	44 16%	278 100%
7	Saya tidak bisa bermain game online ketika belum mengerjakan salat fardu	UF	8 3%	72 26%	127 46%	71 25%	278 100%
8	Saya sering lupa mengerjakan salat fardu ketika sedang bermain game online	F	79 29%	137 49%	53 19%	9 3%	278 100%
9	Ketika bermain game saya hanya fokus terhadap game yang saya mainkan	F	20 7%	91 33%	122 44%	45 16%	278 100%
10	Saya lebih menikmati waktu bermain game online dari pada mengerjakan salat fardu	F	93 34%	134 48%	42 15%	9 3%	278 100%
11	Ketika bermain game online saya tidak memperhatikan/melakukan kegiatan lain disekitar saya	F	23 8%	129 46%	94 34%	33 12%	278 100%
12	Saya tidak suka diganggu ketika bermain game online	F	18 6%	72 26%	121 44%	67 24%	278 100%

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju
 TS : Tidak Setuju
 S : Setuju
 SS : Sangat Setuju

F : *Favorable*
 UF : *Unfavorable*
 % : Persentase

Berdasarkan tabel 4.12 Diatas dapat diketahui sebagian besar distribusi jawaban mahasiswa menyetujui (51%) bermain game online secara berulang-ulang, (49%) menyetujui dalam sehari lebih dari 3 kali bermain game online, (46%) dan juga menyetujui bahwa tidak membatasi waktu berapa kali bermain game dalam sehari.

Nilai mean pada skala intensitas bermain game online adalah 29.59 dan nilai standar deviasi adalah 4.997 maka dapat dikategorikan subjek dengan kategori rendah, sedang, dan tinggi. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh kategorisasi sebagai berikut.

TABEL 4. 13 KATEGORI VARIABEL INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE

Interval skor	Frekuensi	Persentase(%)	Kriteria
X < 25	44	15,8	Rendah
25 X 35	186	66,9	Sedang
X > 35	48	17,3	Tinggi
Jumlah	289	100,0	

Berdasarkan kategori diatas, maka dapat diketahui bahwa pada variabel intensitas bermain game online frekuensi dalam kategori rendah 44 subjek dengan presentase (15,8%). Berada pada kategori sedang sebanyak 186 subjek dengan persentase (66,9%), dan pada kategori tinggi berjumlah 48 dengan persentase (17,3%).

Kemudian distribusi frekuensi menurut kategori karakteristik mahasiswa dapat dilihat pada tabel berikut.

TABEL 4. 14 DISTRIBUSI FREKUENSI RESPONDEN MENURUT KARAKTERISTIK

No.	Faktor	Kategori	Kriteria			Jumlah	Total
			R	S	T		
1	Usia	a.17-18	12	30	6	48	278
		b.19-20	12	59	26	97	

No.	Faktor	Kategori	Kriteria			Jumlah	Total
			R	S	T		
		c.21-22	17	80	11	108	
		d.23-24	2	16	5	22	
		e. >25	1	2	-	3	
2	Jenis Kelamin	a.Laki-laki	41	166	43	250	278
		b.Perempuan	3	20	5	28	
3	Fakultas	a.FTK	20	75	15	114	278
		b.FEBI	5	26	7	34	
		c.FASYA	8	29	6	44	
		d.FUH	7	35	12	53	
		e.FDIK	5	19	8	33	
4	Angkatan	a.2018	2	2	1	5	278
		b.2019	3	19	3	25	
		c.2020	12	56	8	76	
		d.2021	4	32	15	51	
		e.2022	7	40	8	55	
		f.2023	16	37	13	66	

Dari tabel 4.14 diketahui bahwa skor tinggi paling banyak ada pada responden laki-laki dengan jumlah 43 responden.

b. Analisis Data Prokrastinasi Salat Fardu

Gambaran prokrastinasi salat fardu mahasiswa dapat dilihat pada tabel berikut.

TABEL 4. 15 DISTRIBUSI JAWABAN MAHASISWA TENTANG PROKRASTINASI SALAT FARDU

No	Intensitas Bermain Game Online	F/UF	STS	TS	S	SS	Total
1	Saya biasanya mengulur waktu salat fardu ketika sedang asik bermain game online	F	69 25%	98 35%	97 35%	14 5%	278 100%
2	Saya terkadang masih melanjutkan bermain game online walaupun azan sudah berkumandang	F	33 12%	92 33%	136 49%	17 6%	278 100%
3	Saya mengerjakan salat fardu setelah selesai bermain game online	F	29 11%	89 32%	112 40%	48 17%	278 100%
4	Saya merasa gelisah/tidak tenang jika menunda salat fardu	UF	5 2%	10 3%	119 43%	144 52%	289 100%
5	Saya akan berhenti sebentar saat bermain game online jika sudah masuk waktu salat fardu dan segera mengerjakan salat fardu	UF	3 1%	64 23%	128 46%	85 30%	278 100%

No	Intensitas Bermain Game Online	F/UF	STS	TS	S	SS	Total
6	Saya jarang mengerjakan salat fardu di awal waktu jika sedang bermain game online	F	39 14%	123 44%	100 36%	16 6%	278 100%
7	Saya akan tetap bermain game online walau sudah masuk waktu salat	F	57 20%	139 50%	74 27%	8 3%	278 100%
8	Saya terkadang mengabaikan waktu salat fardu saat sedang asik bermain game online	F	72 26%	118 43%	73 26%	15 5%	278 100%
9	Kegiatan bermain game online sering menyita waktu salat fardu	F	31 11%	88 32%	111 40%	48 17%	278 100%
10	Kegiatan saya dalam bermain game online tidak menyita waktu salat fardu	UF	12 4%	67 24%	142 51%	57 21%	278 100%
11	Saya selalu mengerjakan salat fardu tepat waktu meskipun sedang bermain game online	UF	5 2%	102 37%	122 44%	49 17%	278 100%
12	Saya biasanya menunda salat fardu karena sedang bermain game online	F	44 16%	121 43%	103 37%	10 4%	278 100%
13	Saya tahu waktu masuk salat fardu tetapi saya tetap bermain game online	F	43 15%	121 44%	100 36%	14 5%	278 100%
14	Saat saya mendengar azan maka saya berhenti bermain game online	UF	10 4%	81 29%	134 48%	53 19%	278 100%
15	Ketika waktu salat fardu telah tiba tetapi saya masih asik bermain game online	F	30 11%	137 49%	100 36%	11 4%	278 100%
16	Ketika waktu salat fardu telah tiba saya berhenti bermain game online	UF	8 3%	73 26%	145 52%	52 20%	278 100%
17	Asik bermain game online membuat saya lupa mengerjakan salat fardu	F	83 30%	120 43%	56 20%	19 7%	278 100%
18	Pada waktu salat fardu telah tiba saya tetap memilih bermain game online	F	63 23%	151 54%	52 19%	12 4%	278 100%

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

F : *Favorable*

UF : *Unfavorable*

% : Persentase

Berdasarkan tabel 4.15 dapat diketahui sebagian distribusi jawaban mahasiswa menyetujui (49%) terkadang masih melanjutkan bermain game online walaupun azan sudah berkumandang, (40%) menyetujui mengerjakan salat fardu setelah selesai bermain game online, (51%) dan

juga menyetujui bahwa bermain game online sering menyita waktu salat fardu.

Berdasarkan nilai mean pada skala prokrastinasi salat fardu adalah 39.46 dan nilai standar deviasi adalah 9.581 maka dapat dikategorikan subjek dengan kategori rendah, sedang dan tinggi. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh kategorisasi sebagai berikut.

TABEL 4. 16 KATEGORISASI VARIABEL PROKRASTINASI SALAT FARDU

Interval skor	Frekuensi	Persentase(%)	Kriteria
$X < 31$	38	13,7	Rendah
$31 \leq X < 49$	190	68,3	Sedang
$X \geq 49$	50	18.0	Tinggi
Jumlah	289	100,0	

Berdasarkan kategorisasi yang telah dilakukan, maka dapat diketahui pada variabel prokrastinasi salat fardu didapati hasil dalam kategori rendah sebanyak 41 subjek dengan persentase 14,2%, kategori sedang sebanyak 203 subjek dengan persentase 70,2%, dan kategori tinggi sebanyak 45 subjek dengan persentase 15,6%.

kemudian distribusi frekuensi menurut kategori karakteristik mahasiswa dapat dilihat pada tabel berikut.

TABEL 4. 17 DISTRIBUSI FREKUENSI RESPONDEN MENURUT KARAKTERISTIK

No.	Faktor	Kategori	Kriteria			Jumlah	Total
			R	S	T		
1	Usia	a.17-18	4	39	5	48	278
		b.19-20	14	67	16	97	
		c.21-22	19	69	20	10	
		d.23-24	3	15	4	22	
		e. >25	1	2	-	3	
2	Jenis Kelamin	a.Laki-laki	37	185	39	250	278
		b.Perempuan	4	18	6	28	
3	Fakultas	a.FTK	15	77	18	114	
		b.FEBI	6	30	2	34	

No.	Faktor	Kategori	Kriteria			Jumlah	Total
			R	S	T		
		c.FASYA	6	29	8	44	278
		d.FUH	10	32	11	53	
		e.FDIK	4	23	7	33	
4	Angkatan	a.2018	2	1	2	5	278
		b.2019	4	16	5	25	
		c.2020	14	55	7	76	
		d.2021	6	31	14	51	
		e.2022	7	41	7	55	
		f.2023	8	49	9	66	

Dari tabel 4.17 diketahui bahwa skor tinggi paling banyak ada pada responden laki-laki dengan jumlah 39 responden.

4. Uji Hipotesis

Uji regresi linear sederhana dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya kontribusi yang ditimbulkan oleh kedua variabel baik secara positif ataupun negatif. Analisis regresi linear sederhana juga dapat mengetahui seberapa besar pengaruh atau kontribusi yang dihasilkan variabel X terhadap variabel Y. Uji regresi linear sederhana yang dilakukan peneliti menggunakan SPSS statistics 22 untuk menjawab hipotesis penelitian sebagai berikut.

Ha : Ada kontribusi dari intensitas bermain game online terhadap prokrastinasi salat fardu pada mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.

Ho : Tidak ada kontribusi dari intensitas bermain game online terhadap prokrastinasi salat fardu

Hasil uji regresi linear sederhana dapat dilihat pada tabel berikut.

TABEL 4. 18 HASIL UJI DESKRIPTIF DAN KORELASI ANTAR VARIABEL

Variabel	Mean	SD	1	2
1. Intensitas	29.59	4.997	-	0,522
2. Prokrastinasi	39.66	8.845	-	-

Berdasarkan tabel 4.18, hasil analisis menemukan bahwa skor rata-rata pelaku intensitas bermain game online sebesar $M=29,59$, $SD=4,997$ dan skor rata-rata prokrastinasi salat fardu sebesar $M=39,66$, $SD=8,845$. Hasil uji korelasi menunjukkan bahwa intensitas bermain game online mempunyai hubungan yang cukup besar atau sedang terhadap prokrastinasi salat fardu, $r = 0,552$; $n=278$; $p < 0,01$; two tailed. Arah hubungan dapat diartikan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game online semakin tinggi pula perilaku prokrastinasi salat fardu.

TABEL 4. 19 KOEFISIEN DETERMINASI**Variables Entered/Removed^a**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Intensitas ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Prokrastinasi

b. All requested variables entered.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.522 ^a	.272	.270	7.560

a. Predictors: (Constant), Intensitas

b. Dependent Variable: Prokrastinasi

Berdasarkan tabel 4.19 *Model Summary* dapat dilihat R sebesar 0,522 yang berarti intensitas bermain game online mempunyai kontribusi terhadap prokrastinasi salat fardu. Koefisien R sebesar 0,272. Hal ini menunjukkan varian dari intensitas bermain game online terhadap prokrastinasi salat fardu sebesar (27,2%), sedangkan (72,8%) merupakan faktor lain.

TABEL 4. 20 REGRESI LINEAR SEDERHANA

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	5898.232	1	5898.232	103.202	.000 ^b
	Residual	15773.983	276	57.152		
	Total	21672.216	277			

a. Dependent Variable: Prokrastinasi

b. Predictors: (Constant), Intensitas

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	95.0% Confidence Interval for B		Correlations		
	B	Std. Error	Beta			Lower Bound	Upper Bound	Zero-order	Partial	Part
	1 (Constant)	12.338	2.728				4.524	.000	6.969	17.708
Intensitas	.923	.091	.522	10.159	.000	.744	1.102	.522	.522	.522

a. Dependent Variable: Prokrastinasi

Berdasarkan tabel 4.20 Pada tabel koefisien nilai a sebesar 12.338 dan nilai b sebesar 0,923. Sehingga melalui rumus $Y = a + bx$, maka $Y = 12.338 + 0,923x$. Dapat diartikan jika mahasiswa menambah intensitas bermain game online 1 (satu) kali lebih tinggi maka akan melambat-lambatkan salat

fardu juga satu kali lebih lambat (0,923). Koefisien bernilai positif artinya terjadi hubungan positif antara intensitas bermain game online dan prokrastinasi salat.

Pada hasil uji regresi menunjukkan bahwa intensitas bermain game online secara signifikan memprediksi prokrastinasi salat fardu pada mahasiswa, ($\beta=0,522$; $t=276=10.159$; $p< 0,005$; 95% CI dari B [0,774; 1,102]) (Hipotesa alternative diterima). Intensitas bermain game online memiliki nilai koefisien regresi yang positif terhadap prokrastinasi salat fardu mahasiswa. Artinya setiap mahasiswa yang naik intensitas bermain game onlinenya satu kali akan mengalami kenaikan rasa malas untuk mengerjakan salat fardu satu kali. Sebaliknya jika intensitas bermain game onlinenya diturunkan satu kali maka waktu, maka mengerjakan salat fardu akan lebih cepat satu kali.

E. Pembahasan

1. Tingkat Intensitas Bermain Game Online pada Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin

Berdasarkan data lapangan menunjukkan intensitas bermain game online yang dimiliki mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin dengan kategori rendah sebanyak 44 mahasiswa sebesar (15,8%), kategori sedang sebanyak 186 mahasiswa (66,9%), dan kategori tinggi sebanyak 48 mahasiswa (17,3%). Dari data tersebut tingkat intensitas bermain game online yang dimiliki mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin didominasi pada kategori tingkat sedang.

Intensitas bermain game online adalah seberapa sering seseorang melakukan aktivitas bermain game online. Terlalu berlebihan bermain game online bisa menyebabkan seseorang kecanduan game online dan akan mengalami berbagai berdampak negatif, seperti kesulitan dalam mengatur diri saat bermain game online. Hal ini sejalan dan diperkuat oleh penelitian Lukman dan Faradilla Firdaus³ yang mengatakan bahwa durasi dan intensitas bermain game yang tinggi dan tidak terkontrol dapat menyebabkan kecanduan dan sulit mengontrol diri.

Adapun hasil perolehan data berdasarkan durasi penggunaan game online mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin dalam satu hari dengan berdurasi kurang dari 3 jam (62%) sebanyak 171 mahasiswa, dan penggunaan game online satu hari berdurasi lebih dari 3 jam (38%) sebanyak 107 mahasiswa. Irpan Ali Rahman, Dini Ariani dan Nurul Ulfah⁴ mengatakan durasi bermain game online yang mencapai 3 jam atau lebih dapat menyebabkan dampak negatif salah satunya kecanduan atau menjadi pecandu game online

Menurut teori Thorndike dan Skinner, siapa yang menguasai stimulus dan respon sebanyak-banyaknya maka individu tersebut dikategorikan sebagai orang yang pandai dan berhasil didalam mengontrol dirinya. Selain itu pembentukan Antara stimulus dan respon tentunya harus dilakukan bertahap dan berulang-ulang. Hubungan Antara stimulus dan respon dapat terjadi melalui interaksi yang terjadi di dalam lingkungan. Terkadang karena

³Lukman and Faradilla Firdaus, "Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Pemain PUBG," *Journal Of Art, Humanity & Social Studies* Vol.1, no. 6 (2021).

⁴Irpan Ali Rahman, Dini Ariani, and Nurul Ulfah, "Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja," *Jurnal Mutiara Ners* Vol.5, no. 2 (2022): 86.

berasal di dalam suatu lingkungan maka secara tidak langsung terbawa untuk mengamati lingkungan tersebut dan kemudian secara alami diri menyesuaikan tingkah laku dengan lingkungan. Maka dari situ dapat terlihat bahwa lingkungan mempengaruhi perubahan tingkah laku seseorang. Sedangkan secara psikologis, seluruh perilaku manusia, kepribadian dan temperamen ditentukan oleh pengalaman inderawi atau *sensory experience*. Dimana pikiran dan perasaan adalah hasil dari perilaku dimasa lalu. Sehingga asumsi bahwa pengalaman adalah yang paling berpengaruh terhadap pembentukan perilaku. Semakin sering suatu tingkah laku dilatih maka asosiasinya semakin kuat. Seperti halnya dengan hukum dari hubungan Antara stimulus dan respon itu sendiri cenderung diperkuat bila hal tersebut menyenangkan dan cenderung melemah apabila hal tersebut tidak memuaskan.⁵

Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa perilaku manusia didorong oleh kebutuhan untuk memperbanyak kesenangan dan mengurangi penderitaan, karena pada dasarnya manusia menyukai hal-hal yang membuat kalbunya bahagia seperti halnya bermain game online.

Dalam Islam Allah memperingati manusia seperti dalam Firman-Nya dalam Q.S al-An'am/6:32, Allah berfirman:

وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَهَوًى وَلَلْآخِرَةُ خَيْرٌ لِّلَّذِينَ يَتَّقُونَ أَفَلَا تَعْقِلُونَ

Artinya : “Dan kehidupan dunia ini, hanyalah permainan dan senda gurau. Sedangkan negeri akhirat itu, sungguh lebih baik bagi orang-orang yang bertakwa. Tidakkah kamu mengerti?”

⁵Zulfitria, Happy Indira Dewi, and Ahmad Susanto, *Belajar Dan Pembelajaran Untuk Bakat Anak* (Jakarta: UM Jakarta Press, 2020), 31.

Berdasarkan uraian tersebut, bahwa kehidupan dunia ini tidak lain sekedar permainan dan hiburan. Bagi orang-orang yang mengabaikan hari kebangkitan maka mereka sangat mencintai dunia, seperti bermain game online yang berlebihan, dengan memperoleh kesenangan dan kepuasan yang dihabiskan hanya dalam permainan tanpa memikirkan kegiatan lain. Dapat disimpulkan bahwa bermain game online secara berlebihan tidak mengandung manfaat dan bahkan menyebabkan kerusakan atau berdampak negative bagi kehidupan.

2. Tingkat Prokrastinasi Salat Fardu pada Mahasiswa UIN Antsari Banjarmasin

Dengan adanya intensitas bermain game online dapat mengakibatkan penundaan-penundaan dalam melaksanakan salat fardu. Hal ini disebut dengan prokrastinasi salat fardu. Menurut Ghufron⁶ setiap seseorang melakukan perilaku menantang dalam penundaan suatu tugas disebut procrastinator dan seorang procrastinator tidak memperdulikan apakah penundaan itu beralasan ataupun tidak.

Hasil analisi data didapatkan bahwa tingkat prokrastinasi salat fardu pada mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin dengan kategori rendah sebesar (13,7%) sebanyak 38 mahasiswa, tingkat sedang sebesar (68,3%) sebanyak 190 mahasiswa, dan tingkat tinggi sebesar (18%) sebanyak 50 mahasiswa. Berdasarkan data tersebut maka tingkat prokrastinasi salat fardu yang dimiliki

⁶Ghufron and Rini Risnawita S, *Teori-Teori Psikologi*.

mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin paling banyak didominasi pada tingkatan sedang. Artinya dari keseluruhan responden memiliki perilaku prokrastinasi salat fardu paling banyak pada tingkatan sedang.

Ketika individu memiliki perilaku prokrastinasi salat pada dirinya maka individu tersebut cenderung mengalami kesulitan dalam mengatur waktunya untuk menuntaskan suatu kegiatan atau pekerjaan. Hal ini sejalan dan diperkuat oleh penelitian Exa Yuni Nafia⁷ yang mengatakan bahwa tingkat prokrastinasi salat fardu pada subjek penelitiannya dikategorikan tinggi sebanyak 9 responden dengan persentase sebesar (15,8%). Mengenai ini mahasiswa yang memiliki perilaku prokrastinasi salat fardu tidak mampu dalam mengatur waktunya untuk mengerjakan salat fardu dan kegiatan lainnya.

Skinner berpendapat bahwa tujuan psikologi adalah mengontrol tingkah laku. *Reward* dan *reinforcement* merupakan faktor penting. Teori ini juga disebut dengan *operant conditioning*. *Operant conditioning* adalah suatu proses penguatan perilaku operans yang dapat mengakibatkan perilaku tersebut dapat diulang kembali atau menghilang sesuai keinginan. *Operant conditioning* menjamin respon terhadap stimuli. Jika tidak menunjukkan stimuli maka orang sekitar tidak dapat membimbing untuk mengarahkan tingkah lakunya. Orang sekitar memiliki peran penting dalam mengontrol dan mengarahkan dalam proses sehingga tercapai tujuan yang diinginkan yaitu

⁷Nafia, "Pengaruh Intensitas Menonton Drama Korea Terhadap Prokrastinasi Salat Fardu Pada Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin."

tidak berlebihan dalam bermain game online dan tidak menunda-nunda salat fardu.⁸

Menunda-nunda suatu pekerjaan juga menjadi suatu hal yang dilarang Allah SWT seperti dalam surah Al-Ashr: 103/1-3 yaitu :

وَالْعَصْرِ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَّصَوْا
بِالْحَقِّ وَتَوَّصَوْا بِالصَّبْرِ

Artinya: “Demi masa. Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasehat menasehati supaya mentaati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menetapi kesabaran.”

Surah diatas menjelaskan bahwa manusia diperintahkan untuk menghargai setiap waktu yang diberikan oleh Allah SWT dengan tidak mengerjakan sesuatu yang sia-sia dan tidak bermanfaat seperti melaksanakan salat fardu dengan tepat waktu termasuk dalam menghargai waktu.

Allah SWT menciptakan manusia bertujuan untuk beribadah kepada-Nya. Allah SWT mewajibkan pada setiap hamba-Nya untuk mendirikan salat fardu lima waktu. Dalam kajian tasawuf, secara umum ada dua makna sufistik salat. Pertama, salat adalah *mi'raj* artinya mendaki, *taraqqi* menuju Allah. Setiap kali hamba Allah akan mendaki (*mi'raj*) pada saat itu Allah akan turun. Misalnya bagi orang yang salat, tetapi salat itu tidak pernah mengangkatnya maka salatnya diragukan, karena merasa tidak dekat dengan Allah, artinya orang tersebut baru salat secara lahiriyah dan secara sufistik belum menimbulkan perubahan yang ada dalam dirinya. Sebab tujuan dari salat

⁸Zulfitria, Dewi, and Susanto, *Belajar Dan Pembelajaran Untuk Bakat Anak*, 37.

bukan sekedar gerakan-gerakan badan, tetapi adanya keterkaitan hati dengan Allah. Kedua, salat yang bisa menjadi kekuatan spiritual. Dalam konteks inilah bisa dimengerti bahwa fungsi salat dalam persepsi Al-Qur'an diklaim mampu mencegah kemungkaran. Salat juga sebagai sumber segala kekuatan dan penolong. Jika salat tidak mampu mencegah kemungkaran, atau jika seseorang tidak dapat mewujudkan perilaku baik dalam kehidupannya, maka nilai ibadahnya menurut syariat akan sia-sia bahkan akan menuai kecelakaan.⁹ Hal ini sesuai dengan firman-Nya dalam QS. al-Maun/107:4-5.

فَوَيْلٌ لِّلْمُصَلِّينَ الَّذِيْنَ هُمْ عَن صَلَاتِهِمْ سَاهُونَ

Artinya: “Maka kecelakaanlah bagi orang-orang yang shalat, (yaitu) orang-orang yang lalai dari shalatnya.”

Berkenaan dengan ayat di atas, sekalipun seorang hamba dijuluki sebagai ahli ibadah atau ahli salat lantaran mereka mengerjakan ibadah atau Salat tersebut, tetapi mereka telah kehilangan hakekat salat sebenarnya. Mereka dinyatakan Allah sebagai orang yang lalai dan lupa terhadap hakekat ibadahnya itu. Jadi secara jelas bahwa ibadah salat yang dimaksudkan di sini adalah bagaimana seorang hamba mengarahkan dirinya pada perilaku yang *ma'ruf* (positif) dalam kehidupannya.¹⁰

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain game online memiliki kontribusi positif dengan prokrastinasi salat fardu, mahasiswa yang intensitas bermain game online tinggi, sering mengalami kesulitan dalam melaksanakan salat tepat waktu. Jika intensitas

⁹Faridah, *Psikologi Ibadah: Menyingkap Rahasia Ibadah Perspektif Psikologi*, 106.

¹⁰Faridah, 107.

bermain game onlinenya rendah maka prokrastinasi salat fardunya juga rendah begitu juga sebaliknya bila intensitas bermain game online tinggi maka prokrastinasi salat fardunya juga tinggi.

3. Kontribusi Intensitas Bermain Game Online terhadap Prokratinasi Salat Fardu pada Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin

Dalam penelitian ini dilakukan uji regresi linier sederhana, untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain game online terhadap prokrastinasi salat fardu. Hasil statistik menunjukkan sebesar 0,923 dengan membuktikan bahwa kontribusi intensitas bermain game online terhadap prokrastinasi salat fardu adalah positif.

Kemudian dalam uji ini terdapat proporsi varian prokrastinasi salat fardu dengan nilai R Square 0,272. Artinya intensitas bermain game online memiliki angka yang koefisien regresi positif terhadap prokrastinasi salat fardu sebesar (27,2%), adapun (72,8%) dipengaruhi oleh faktor lain. Adapun dengan faktor ini berdasarkan hasil penelitian Susanti & Desi¹¹ prokrastinasi seseorang juga dapat dipengaruhi oleh kontrol diri yang rendah yang tidak mampu mengarahkan dan mengatur perilakunya kearah yang positif sehingga tidak dapat menyesuaikan perilakunya untuk menunjang ke hal-hal yang berhubungan dengan kegiatan lain. Dalam penelitian Pertiwi¹² juga menyebutkan bahwa mahasiswa yang mengalami prokrastinasi, individu

¹¹Elly Susanti and Desi Nurwidawati, "Hubungan Antara Kontrol Diri Dan Konformitas Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Program Studi Psikologi," *Character* Vol.2, no. 3 (2014).

¹²Gayatri Adhicipta Pertiwi, "Pengaruh Stres Akademik Dan Manajemen Waktu Terhadap Prokrastinasi Akademik," *Jurnal Ilmiah Psikologi* Vol.8, no. 4 (2020).

tersebut tidak bisa membagi waktunya dengan baik, mengalami kesulitan untuk memprioritaskan tugas yang mana yang akan dikerjakan terlebih dahulu yang menyebabkan salat fardu yang pada dasarnya sangat penting menjadi tertunda. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini (72,8%) dipengaruhi faktor lain seperti kontrol diri dan manajemen waktu. Intensitas bermain game online memberikan sumbangsiah terhadap prokrastinasi salat fardu hanya (27,2%) selebihnya dipengaruhi oleh faktor lain seperti yang disebutkan.

F. Keterbatasan Penelitian

1. Pengambilan data dengan membagikan instrument penelitian berupa kuesioner kepada mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin yang dilakukan secara online dan offline. Dalam prosesnya memakan banyak waktu karena menunggu responden.
2. Saat menyebar instrument penelitian, peneliti tidak menanyakan secara tertulis apakah responden benar-benar bermain game online atau tidak. Pertanyaan hanya ditanyakan secara lisan.
3. Jenis game online apa yang dimainkan responden tidak dipertanyakan secara spesifik dan tertulis