

Hubungan Bermain *Game Online* Dengan Tingkat Kedisiplinan Beribadah Shalat Lima Waktu Mahasiswa IAIN Kediri

Salsabila Najmi Nuha¹, Prima Ayu Rizqi Mahanani², Tasmin³

^{1, 2, 3} Komunikasi dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri Kediri

*Penulis koresponden: SalsabilaNajmiNuha@gmail.com

Abstract: *Prayer is a very important pillar of Islam and must be done by a Muslim because the first deed that will be reckoned on the day of judgment is prayer. Prayers must be done at their own time, no one is left out, and done with full awareness, self-control and a sense of responsibility. Researchers found indiscipline in praying five times a day among IAIN Kediri students, allegedly due to playing online games. Therefore, researchers want to prove whether there is a relationship between playing online games and the level of discipline in praying five times a day among IAIN Kediri students. To measure playing online games using media exposure with indicators of duration, frequency and attention. Meanwhile, to measure the level of discipline in the five daily prayers using behavioral effects that occur with indicators of punctuality, orderliness, responsibility and willingness or desire. This study uses a quantitative approach. The method used was a survey/questionnaire filled out by 100 respondents using accidental sampling, that is, respondents were met by chance and deemed suitable to be used as samples. The sample criteria are IAIN Kediri students who play online games. The test used in this research uses the nonparametric Spearman correlation method. The research results show a significance value of $0.000 < 0.01$, so the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. This means that there is a relationship between playing online games and the level of discipline in praying the five daily prayers of IAIN Kediri students. The correlation coefficient value = -0.379 is in the range $0.20 - 0.40$, which means the level of relationship is weak. The minus (-) sign indicates the relationship is negative. This means that there is a negative relationship with a significant weak strength between playing online games and the level of discipline in praying the five daily prayers of IAIN Kediri students.*

Keywords: *Correlation; Online Games; The Discipline of Five Daily Prayers.*

Abstrak: Shalat merupakan rukun Islam yang sangat penting dan harus dilakukan oleh seorang muslim karena amal yang pertama kali akan dihisab di hari pembalasan adalah shalat. Shalat harus dikerjakan pada waktunya masing-masing, tidak satu pun yang ditinggalkan, serta dilakukan dengan penuh kesadaran, penguasaan diri dan rasa tanggung jawab. Peneliti menemukan ketidaksiplinan shalat lima waktu dikalangan mahasiswa IAIN Kediri diduga karena bermain *game online*. Oleh karena itu, peneliti ingin membuktikan apakah ada hubungan antara bermain *game online* dengan tingkat kedisiplinan beribadah shalat lima waktu pada mahasiswa IAIN Kediri. Untuk mengukur bermain *game online* menggunakan terpaan media dengan indikator durasi, frekuensi dan atensi. Sedangkan untuk mengukur tingkat kedisiplinan shalat lima waktu menggunakan efek behavioral yang terjadi dengan indikator ketepatan waktu, ketertiban, tanggung jawab dan kemauan atau kehendak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan adalah survei/angket yang diisi oleh 100 responden dengan cara accidental sampling, yaitu responden ditemui secara kebetulan dan dirasa cocok untuk dijadikan sampel. Kriteria sampelnya adalah mahasiswa IAIN Kediri yang bermain *game online*. Uji yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji nonparametrik metode korelasi Spearman. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,01$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat hubungan antara bermain *game online* dengan tingkat kedisiplinan beribadah shalat lima waktu mahasiswa IAIN Kediri. Nilai koefisien korelasi = $-0,379$ berada pada rentang $0,20 - 0,40$ yang berarti tingkat hubungannya lemah. Tanda minus menunjukkan hubungannya negatif. Artinya, terdapat hubungan yang negatif dengan kekuatan lemah yang signifikan antara bermain *game online* dengan tingkat kedisiplinan beribadah shalat lima waktu mahasiswa IAIN Kediri.

Kata kunci: Hubungan; *Game Online*; Kedisiplinan Shalat Lima Waktu.

PENDAHULUAN

Ibadah yang diwajibkan bagi setiap muslim adalah shalat. Shalat merupakan salah satu rukun Islam yang sangat penting setelah syahadat dan ibadah yang paling baik dan sempurna di mata Tuhan. Perintah shalat tidak disampaikan oleh malaikat, tetapi langsung oleh Allah. Allah SWT menganugerahkannya kepada Rasulullah SAW dengan menghadap-Nya secara langsung di tempat yang paling mulia (Ath-Thayyar, 2006).

Shalat mendidik manusia dalam manajemen waktu. Shalat lima waktu terikat dengan waktu maka mereka yang shalat harus prihatin dan peka terhadap waktu pelaksanaannya. Shalat dianggap tidak sah apabila dilaksanakan di luar waktu dengan sengaja dan akan mendatangkan dosa. Jika diterapkan pada kehidupan sehari-hari maka akan menjadikan seseorang yang menghargai waktu. Shalat juga bisa melatih kedisiplinan. Di antara hal yang wajib dilakukan sebelum shalat adalah wudhu. Wudhu dianggap tidak sah apabila tidak dilakukan dengan tertib. Tertib yang dimaksud adalah yang awal didahulukan dan yang kemudian diakhirkan. Hal tertib seperti ini mampu melahirkan insan yang paham prosedur dan disiplin sekaligus menjadikannya seseorang yang efisien dalam mengerjakan pekerjaan yang dilakukan (Abidin, 2008).

Kedisiplinan shalat lima waktu adalah suatu kepatuhan dan kesanggupan menjalankan ibadah shalat lima waktu. Shalat harus dikerjakan pada waktunya masing-masing dan tidak satu pun ditinggalkan, timbul karena penuh kesadaran, penguasaan diri, dan rasa tanggung jawab. Jadi, kedisiplinan shalat lima waktu merupakan bentuk ketaatan dalam melaksanakan ibadah shalat sesuai dengan syariat, peraturan, dan tata tertib yang sudah diberlakukan (Mahudi, 2018). Oleh karena itu, sebagai seorang muslim seharusnya bertekad untuk melaksanakan shalat tepat waktu dan tidak menunda-nunda apalagi melalaikannya. Al-Qur'an mengancam orang-orang yang meremehkan kewajiban shalat hingga terlewat waktunya.

IAIN Kediri sendiri adalah perguruan tinggi Islam yang menyelenggarakan pendidikan akademik dengan ilmu keagamaan Islam yang cukup banyak dibandingkan dengan perguruan tinggi umum. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh lembaga yaitu menghasilkan lulusan yang berkualitas, memiliki ilmu keislaman yang baik sehingga dapat menerapkan nilai-nilai Islam yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Namun, di IAIN Kediri terdapat masalah kedisiplinan beribadah shalat lima waktu yang menurun, salah satunya disebabkan oleh bermain *game online*.

Efek media menurut Steven M. Chaffee dapat dilihat dari tiga pendekatan. Pertama, efek dari media massa yang berkaitan dengan pesan maupun media itu sendiri. Kedua, melihat jenis perubahan yang terjadi pada diri khalayak. Perubahan dapat berupa perubahan sikap, perasaan, dan perilaku atau dengan istilah dikenal sebagai perubahan kognitif, afektif dan behavioral. Efek kognitif terjadi bila ada perubahan pada apa yang diketahui, dipahami, atau dipersepsi. Efek afektif timbul bila ada perubahan pada apa yang dirasakan, disenangi, atau dibenci. Efek ini berhubungan dengan emosi, sikap, atau nilai. Efek behavioral merujuk pada perilaku nyata yang dapat diamati meliputi pola-pola tindakan, kegiatan, atau kebiasaan berperilaku. Ketiga, observasi terhadap khalayak yang dikenai efek media massa (Ardianto

et al., 2017). Dalam penelitian ini, peneliti hanya membatasi pada efek behavioral saja. Efek behavioral ini terjadi pada kedisiplinan beribadah shalat lima waktu. Ketika azan berkumandang, mereka yang bermain *game online* seolah tidak mendengar dan tetap memilih untuk melanjutkan aktivitas bermain *game online*, menunda pelaksanaan ibadah shalat lima waktu hingga shalat fardhu di akhir waktu.

Pada penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh terhadap perilaku yang menyimpang moral pada anak. Bagi sebagian orang, perubahan perilaku mungkin tidak terlihat secara langsung. Namun, perubahan perilaku sosial dapat dirasakan oleh orang di sekitar, seperti orang yang kecanduan bermain *game online* menjadi orang yang acuh terhadap sekitar (Wahyuni, 2021). Menurut Rollys, seseorang yang memiliki sifat adiksi terhadap *game online* memiliki interaksi sosial yang kurang baik, termasuk dengan keluarga, teman maupun lingkungan sekeliling mereka. Sebaliknya, interaksi dengan sesama pemain *game online* bisa semakin erat karena mereka terus-menerus memainkan *game online* bersama dengan waktu yang cukup lama (Saputra, 2020). Pengaruh *game online* tidak hanya ada pada interaksi sosial saja, tetapi juga dapat berpengaruh terhadap kedisiplinan dalam melaksanakan ibadah. Seperti mengakhirkan shalat lima waktu, melalaikan, hingga mengganggu konsentrasi (Efendi, 2020).

Observasi awal dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data yang berhubungan dengan bermain *game online* dan tingkat kedisiplinan beribadah shalat lima waktu mahasiswa IAIN Kediri. V dan I mengatakan bahwa bermain *game online* itu seperti candu. Kalau tidak memainkan game tersebut, merasa ada yang kurang sehingga timbul perasaan untuk terus-menerus memainkan game tersebut. R mengatakan dia lebih memilih untuk melanjutkan bermain *game online* daripada mendahulukan shalat lima waktu karena merasakan keseruan dan nyaman dengan teman-teman yang bermain *game online* bersama sedangkan D biasanya mengakhirkan pelaksanaan ibadah shalat lima waktu. Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas, peneliti ingin mengukur besarnya hubungan bermain *game online* dengan tingkat kedisiplinan beribadah shalat lima waktu pada mahasiswa IAIN Kediri. Oleh karena itu, peneliti mengambil sebuah judul “Hubungan Bermain *Game Online* dengan Tingkat Kedisiplinan Beribadah Shalat Lima Waktu Mahasiswa IAIN Kediri”

Rumusan masalahnya adalah “Apakah ada hubungan yang signifikan antara bermain *game online* dengan tingkat kedisiplinan beribadah shalat lima waktu mahasiswa IAIN Kediri?” dan tujuan penelitian ini untuk mengukur berapa besar hubungan antara bermain *game online* dengan tingkat kedisiplinan beribadah shalat lima waktu mahasiswa IAIN Kediri.

METODE

Metode yang dipakai adalah metode kuantitatif. Teknik yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah analisis korelasi. Analisis korelasi digunakan untuk mengukur derajat hubungan antar variabel (Algifari, 1997). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif IAIN Kediri yang berjumlah 10.290 mahasiswa. Untuk mencari banyaknya sampel dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus dari *Slovin* $n = \frac{N}{1+N.e^2}$ dengan taraf signifikan 10% maka dapat dihitung $n = \frac{10.290}{1+290.0,1^2} = 99,037$ dibulatkan 100.

Teknik yang digunakan untuk mengambil sampel adalah *accidental sampling* yakni teknik penentuan sampel yang berdasarkan kebetulan. Siapa saja yang ditemui secara kebetulan oleh peneliti dan orang tersebut dirasa cocok untuk dijadikan sumber data, maka orang tersebut dapat dijadikan sampel (Sugiyono, 2013). Penelitian dilakukan saat peneliti bertemu dengan mahasiswa IAIN Kediri yang saat itu sedang bermain *game online* di warung kopi kemudian mengajukan kuesioner. Teknik yang dipakai dalam pengukuran data kuesioner memakai skala Likert dengan skala 1 sampai 5 serta teknik analisis data: uji validitas, uji reliabilitas, dan uji korelasi Spearman.

Teori yang digunakan yaitu teori efek media dengan menggunakan variabel independen dan dependen. Variabel independen adalah bermain *game online* dengan indikator dari terpaan media yaitu durasi, frekuensi, dan atensi. Terpaan media berusaha mencari data audiens tentang penggunaan media, baik jenis media, frekuensi penggunaan, maupun durasi penggunaan (Ardianto et al., 2017). Variabel dependen adalah tingkat kedisiplinan beribadah shalat lima waktu. kedisiplinan shalat lima waktu adalah bentuk ketaatan dalam melaksanakan shalat lima waktu sesuai dengan syariat, peraturan, dan tata tertib yang sudah diberlakukan (Mahudi, 2018) Kedisiplinan beribadah shalat lima waktu menggunakan indikator ketepatan waktu, ketertiban, tanggung jawab dan kemauan atau kehendak (Siswanto, 2013).

PEMBAHASAN

1. Bermain *Game Online* Mahasiswa IAIN Kediri

Berikut hasil dari responden terhadap variabel X dengan indikator dari terpaan media meliputi:

- Durasi: durasi penggunaan media terkait dengan menghitung berapa lama audiens bergabung dengan suatu media, yaitu berapa jam per hari atau berapa lama (menit).
- Frekuensi: frekuensi penggunaan media berkaitan dengan menghitung berapa kali (hari) seseorang menggunakan media dalam satu minggu.
- Atensi: atensi terjadi bila mengonsentrasikan diri pada salah satu alat indera dan mengesampingkan masukan-masukan melalui alat indera lainnya. Perhatian penuh terhadap *game online* dapat mengesampingkan kegiatan lain yang seharusnya dilakukan.

Tabel 1 Deskriptif Statistik Indikator untuk Variabel X

	<i>N</i>	<i>Range</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Mean</i>	<i>Std Deviation</i>
Durasi	100	9	4	13	9,61	2,069
Frekuensi	100	10	5	15	9,77	2,127
Atensi	100	14	4	18	9,40	3,490
<i>Valid N (listwise)</i>	100					

Sumber: Output SPSS 26

Selanjutnya memasukkan hasil tersebut pada pedoman kategorisasi lima tingkat (sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi) dibawah ini:

Tabel 2 Pedoman Kategorisasi

Kategori	Pedoman
Sangat rendah	$X \leq M - 1,5SD$
Rendah	$M - 1,5SD < X \leq M - 0,5SD$
Sedang	$M - 0,5SD < X \leq M + 0,5SD$

Tinggi	$M + 0,5SD < X \leq M + 1,5SD$
Sangat tinggi	$M + 1,5SD < X$

Tabel 3 Kategorisasi Indikator untuk Variabel X

Durasi		
Skor	Kategori	Frequency
$X \leq 7$	Sangat rendah	9
$7 < X \leq 9$	Rendah	20
$9 < X \leq 11$	Sedang	31
$11 < X \leq 13$	Tinggi	35
$13 < X$	Sangat tinggi	5
Frekuensi		
Skor	Kategori	Frequency
$X \leq 7$	Sangat rendah	4
$7 < X \leq 9$	Rendah	26
$9 < X \leq 11$	Sedang	26
$11 < X \leq 13$	Tinggi	36
$13 < X$	Sangat tinggi	8
Atensi		
Skor	Kategori	Frequency
$X \leq 4$	Sangat rendah	0
$4 < X \leq 8$	Rendah	30
$8 < X \leq 11$	Sedang	34
$11 < X \leq 15$	Tinggi	28
$15 < X$	Sangat tinggi	8

Rata-rata durasi bermain *game online* berada dalam kategori sedang. Hal itu didapatkan dari nilai rata-rata (*mean*) 9,61 yang masuk dalam interval $9 < X \leq 11$. Durasi bermain *game online* dikatakan sedang karena bermain selama 3-5 jam dalam satu hari, rendah 1-2 jam dalam satu hari, dan tinggi lebih dari 5 jam dalam satu hari (Husna et al., 2017).

Rata-rata frekuensi bermain *game online* berada dalam kategori sedang. Hal itu didapatkan dari nilai rata-rata (*mean*) 9,77 yang masuk dalam interval $9 < X < 11$. Frekuensi bermain *game online* dikatakan sedang karena bermain 3-5 hari dalam satu minggu, rendah 2 hari dalam satu minggu, dan tinggi bermain setiap hari dalam satu minggu (Husna et al., 2017).

Rata-rata atensi bermain *game online* berada dalam kategori sedang. Hal itu didapatkan dari nilai rata-rata (*mean*) 9,40 yang masuk dalam interval $8 < X \leq 11$. Mahasiswa tidak sepenuhnya menaruh perhatian pada saat bermain *game online*, tidak sampai melupakan waktu, tidak mengesampingkan kegiatan yang lain, interaksi dengan keluarga dan teman masih terjalin dengan baik, dan tidak sampai sengaja meninggalkan shalat karena bermain *game online*.

Tabel 4 Deskriptif Statistik Variabel X

	N	Range	Min	Max	Mean	Std Deviation
Bermain Game Online	100	26	16	42	28,78	5,609
Valid N (listwise)	100					

Tabel 5 Kategorisasi Variabel X

Skor	Kategori	Frequency	Percent
$X \leq 20$	Sangat Rendah	5	5
$20 < X \leq 26$	Rendah	21	21
$26 < X \leq 32$	Sedang	42	42
$32 < X \leq 37$	Tinggi	24	24

$37 < X$	Sangat Tinggi	8	8
Total		100	100

Distribusi pada variabel independen secara keseluruhan, mahasiswa yang bermain *game online* dengan kategori sangat rendah ada 5 orang atau 5%. Kategori rendah ada 21 orang atau 21%. Kategori sedang ada 42 orang atau 42%. Kategori tinggi ada 24 orang atau 24%. Kategori sangat tinggi ada 8 orang atau 8%.

Rata-rata tingkat bermain *game online* mahasiswa IAIN Kediri berada dalam kategori sedang. Hal itu dapat dilihat dengan berpedoman pada tabel kategorisasi dengan nilai rata-rata (mean) 28,78 yang masuk dalam interval $26 < X \leq 32$. Mereka menghabiskan durasi 3-5 jam dalam satu hari untuk bermain *game online*, bermain 3-5 hari dalam satu minggu, serta cukup memberikan atensi pada saat bermain *game online* sehingga kewajiban lainnya tidak sampai ditinggalkan, seperti beribadah shalat lima waktu.

2. Kedisiplinan Beribadah Shalat Lima Waktu Mahasiswa IAIN Kediri

Berikut hasil dari responden terhadap variabel Y dengan indikator kedisiplinan beribadah meliputi:

- Ketepatan waktu: ketepatan waktu dalam pelaksanaan shalat ada perbedaan pendapat. Ada yang menyatakan shalat pada waktu yang telah ditentukan dan sebagian lain berpendapat pada awal waktu (Safroedin, 2014).
- Ketertiban shalat: tertib dalam shalat adalah memenuhi seluruh syarat dan rukun. Tertib merupakan kegiatan mendahulukan yang harus didahulukan dan mengakhirkan yang harus diakhirkan (Mahudi, 2018).
- Tanggung jawab: shalat merupakan suatu kewajiban seorang muslim. Menjalankan shalat berarti melaksanakan kewajiban. Shalat dengan penuh penghayatan dan ikhlas akan menumbuhkan rasa tanggung jawab (Yosodipuro, 2011).
- Kemauan atau kehendak: Tanpa adanya dorongan yang kuat dari dorongan internal, maka tidak ada motivasi untuk melaksanakan sesuatu dan mudah terpengaruh oleh dorongan eksternal (Siswanto, 2013).

Tabel 6 Deskriptif Statistik Indikator untuk Variabel Y

	<i>N</i>	<i>Range</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Mean</i>	<i>Std Deviation</i>
Ketepatan Waktu	100	6	4	10	8,09	1,450
Ketertiban Shalat	100	8	7	15	12,59	1,944
Tanggung Jawab	100	6	4	10	8,40	1,310
Kemauan atau Kehendak	100	6	9	15	13,00	2,040
<i>Valid N (listwise)</i>	100					

Sumber: Output SPSS 26

Selanjutnya memasukkan hasil tersebut pada pedoman kategorisasi lima tingkat (sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi), hasilnya sebagai berikut:

Tabel 7 Kategorisasi Indikator untuk Variabel Y

Ketepatan Waktu		
Skor	Kategori	Frequency
$X \leq 6$	Sangat Rendah	3
$6 < X \leq 7$	Rendah	10
$7 < X \leq 9$	Sedang	40
$9 < X \leq 10$	Tinggi	27
$10 < X$	Sangat Tinggi	20
Ketertiban Shalat		
Skor	Kategori	Frequency
$X \leq 10$	Sangat Rendah	8

$10 < X \leq 12$	Rendah	18
$12 < X \leq 14$	Sedang	38
$14 < X \leq 16$	Tinggi	36
$16 < X$	Sangat Tinggi	0
Tanggung Jawab		
Skor	Kategori	Frequency
$X \leq 6$	Sangat Rendah	1
$6 < X \leq 8$	Rendah	23
$8 < X \leq 9$	Sedang	31
$9 < X \leq 10$	Tinggi	17
$10 < X$	Sangat Tinggi	28
Kemauan atau Kehendak		
Skor	Kategori	Frequency
$X \leq 6$	Sangat Rendah	7
$6 < X \leq 8$	Rendah	9
$8 < X \leq 9$	Sedang	23
$9 < X \leq 10$	Tinggi	51
$10 < X$	Sangat Tinggi	0

Rata-rata ketepatan waktu shalat lima waktu mahasiswa IAIN Kediri berada pada kategori sedang. Hal itu didapatkan dari nilai rata-rata (*mean*) 8,09 yang masuk dalam interval $7 < X \leq 9$. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa IAIN Kediri melaksanakan ibadah shalat lima waktu setiap hari, namun mereka masih sering menunda-nunda untuk melaksanakan ibadah shalat lima waktu.

Rata-rata ketertiban shalat lima waktu mahasiswa IAIN Kediri berada pada kategori sedang. Hal itu didapatkan dari nilai rata-rata (*mean*) 12,59 yang masuk dalam interval $12 < X \leq 14$. Hal ini menunjukkan bahwa mereka cukup disiplin dalam melaksanakan ibadah shalat lima waktu, yaitu berusaha tenang dan benar dalam melafazkan bacaan shalat, melaksanakan ibadah shalat lima waktu dengan sebaik-baiknya, dan memakai pakaian/mukena yang baik dan suci dalam melaksanakan ibadah shalat lima waktu.

Rata-rata tanggung jawab shalat lima waktu mahasiswa IAIN Kediri berada pada kategori sedang. Hal itu didapatkan dari nilai rata-rata (*mean*) 8,40 yang masuk dalam interval $6 < X \leq 14$. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa IAIN Kediri cukup tanggung jawab sebagai seorang muslim untuk menjalankan ibadah shalat lima waktu. Mereka melaksanakan ibadah shalat lima waktu karena kewajiban sebagai muslim dan sesibuk apapun tidak meninggalkan shalat lima waktu.

Rata-rata kemauan atau kehendak shalat lima waktu mahasiswa IAIN Kediri berada pada kategori sedang. Hal itu didapatkan dari nilai rata-rata (*mean*) 13,00 yang masuk dalam interval $12 < X \leq 14$. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa IAIN Kediri melaksanakan ibadah shalat lima waktu dengan ikhlas, atas kemauan sendiri, dan terbiasa melaksanakannya tanpa disuruh.

Tabel 8 Deskriptif Statistik Variabel Y

	<i>N</i>	<i>Range</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Mean</i>	<i>Std Deviation</i>
Kedisiplinan Beribadah Shalat Lima Waktu	100	22	28	50	42,08	5,577
Valid N (<i>listwise</i>)	100					

Tabel 9 Kategorisasi Variabel Y

Skor	Kategori	Frequency	Percent
$X \leq 34$	Sangat Rendah	6	6
$34 < X \leq 39$	Rendah	23	23
$39 < X \leq 45$	Sedang	31	31

$45 < X \leq 50$	Tinggi	32	32
$50 < X$	Sangat Tinggi	8	8
Total		100	100

Distribusi pada variabel independen secara keseluruhan, tingkat kedisiplinan mahasiswa IAIN Kediri dalam kategori sangat rendah ada 6 orang atau 6%. Kategori rendah ada 23 orang atau 23%. Kategori sedang ada 31 orang atau 31%. Kategori tinggi ada 32 orang atau 32%. Kategori sangat tinggi ada 8 orang atau 8%.

Rata-rata tingkat kedisiplinan beribadah mahasiswa IAIN Kediri berada dalam kategori sedang. Hal itu dapat dilihat dengan berpedoman pada tabel kategorisasi dengan nilai rata-rata (*mean*) 42,08 yang masuk dalam interval $39 < X \leq 45$. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa IAIN Kediri cukup disiplin dalam melaksanakan ibadah shalat lima waktu. Hal ini dapat dilihat pada indikator ketepatan waktu, ketertiban shalat, tanggung jawab, dan kemauan atau kehendak.

3. Tingkat Kedisiplinan Beribadah Shalat Lima Waktu Mahasiswa IAIN Kediri

Tabel 10 Hasil Uji Korelasi Spearman

<i>Correlations</i>			
		Bermain <i>Game</i> <i>Online</i>	Tingkat Kedisiplinan Beribadah Shalat Lima Waktu
<i>Spearman's rho</i>	Bermain <i>Game Online</i>	<i>Correlation Coefficient</i>	1.000
		<i>Sig. (2-tailed)</i>	-.379**
		<i>N</i>	.
		<i>N</i>	.000
	Tingkat Kedisiplinan Beribadah Shalat Lima Waktu	<i>Correlation Coefficient</i>	-.379**
		<i>Sig. (2-tailed)</i>	1.000
	<i>N</i>	.000	
	<i>N</i>	100	100

** . *Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).*

Sumber: Output SPSS 26

Berdasarkan hasil perhitungan uji korelasi Spearman, diketahui bahwa nilai koefisien korelasi = -0,379 dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,01$. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang menyatakan “ada hubungan antara bermain *game online* dengan tingkat kedisiplinan beribadah shalat lima waktu mahasiswa IAIN Kediri”, diterima. Nilai koefisien -0,379 berada pada rentang 0,20 – 0,40 yang berarti tingkat hubungan yang lemah dan tanda (-) menunjukkan hubungan negatif. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh, terdapat hubungan negatif dengan kekuatan lemah yang signifikan antara bermain *game online* dengan tingkat kedisiplinan beribadah shalat lima waktu mahasiswa IAIN Kediri. Meskipun bermain *game online*, mereka cukup disiplin menjalankan ibadah shalat lima waktu namun sesekali mereka menunda atau mengakhirkan shalat lima waktu.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan data, peneliti memperoleh kesimpulan yang diambil dari penelitian mengenai hubungan antara bermain *game online* dengan tingkat kedisiplinan beribadah shalat lima waktu mahasiswa IAIN Kediri. Nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang menyatakan “ada hubungan antara bermain *game online* dengan tingkat kedisiplinan beribadah shalat lima waktu mahasiswa IAIN Kediri”, diterima. Nilai koefisien korelasi sebesar -0,379 berada pada rentang 0,20 – 0,40 yang berarti tingkat

hubungannya lemah dan tanda negatif (-) pada -0,379 menunjukkan hubungan yang negatif. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif dengan kekuatan lemah yang signifikan antara bermain *game online* dengan tingkat kedisiplinan beribadah shalat lima waktu mahasiswa IAIN Kediri.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, D. Z. (2008). *Al-Quran for Life Excellence Tips-tips Cemerlang dari Al-Quran*. Mizan Publika.
- Algifari. (1997). *Analisis Statistik Untuk Bisnis Dengan Regresi, Korelasi, dan Nonparametrik* (1 ed.). BPF.
- Ardianto, E., Komala, L., & Karlinah, S. (2017). *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Simbiosis Rekatama Media.
- Ath-Thayyar, A. (2006). *Ensiklopedia Shalat*. Maghfirah Pustaka.
- Efendi, M. M. (2020). *Dampak Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Husna, N., Normelani, E., & Adyatma, S. (2017). Hubungan Bermain Games dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kecamatan Banjarmasin Barat. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 4.
- Mahudi, M. (2018). *Hubungan Kedisiplinan Melaksanakan Shalat Fardhu Dengan Akhlakul Karimah Remaja Dusun Kauman Desa Kotagajah Lampung Tengah*. Universitas Agama Islam Negeri Metro.
- Safrodin, M. (2014). *Sunah-Sunah Kecil Berpahala Besar*. Bunyan.
- Saputra, R. A. D. (2020). *Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online di Desa Singosaren*. Intitut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo.
- Siswanto, F. Z. (2013). Hubungan Antara Kedisiplinan Melaksanakan Sholat Wajib Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa di Fakultas Farmasi Universitas Ahmad Dahlan. *EMPATHY Jurnal Fakultas Psikologi*, 2(1).
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wahyuni, S. (2021). *Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Perilaku Menyimpang Anak SD Inpres Buttatianang II, Rappojawa, Kec. Tallo, Makassar*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Yosodipuro, A. (2011). *Miracle of Shalat Hajat*. Gramedia Pustaka Utama.