

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PELAKSANAAN  
IBADAH SHOLAT LIMA WAKTU MAHASISWA FAKULTAS  
AGAMA ISLAM UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



Oleh :  
Nasrizen  
20070710001

**FAKULTAS AGAMA ISLAM  
JURUSAN KOMUNIKASI PENYIARAN ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2011**

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PELAKSANAAN  
IBADAH SHOLAT LIMA WAKTU MAHASISWA FAKULTAS  
AGAMA ISLAM UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh  
gelar Sarjana Sosial Islam (S.Sos.I) Strata Satu  
pada Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam (Dakwah)  
Fakultas Agama Islam  
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Oleh :

**Nasrizen**

NPM : 20070710001

**FAKULTAS AGAMA ISLAM  
JURUSAN KOMUNIKASI PENYIARAN ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2011**

## NOTA DINAS

Lampiran : 4 Eks. Sekripsi  
Hal : Persetujuan

Yogyakarta, 13 Desember 2011

Kepada Yth  
Dekan Fakultas Agama Islam  
Universitas Muhammadiyah  
Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah menerima dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya berpendapat bahwa skripsi saudara :

Nama : NASRIZEN

NPM : 20070710001

Judul : PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PELAKSANAAN IBADAH  
SHOLAT LIMA WAKTU MAHASISWA FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA

Telah memenuhi untuk diajukan pada ujian akhir tingkat Sarjana pada Fakultas Agama Islam Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Bersama ini saya sampaikan naskah skripsi tersebut, dengan harapan dapat diterima dan segera dimunaqasyahkan.

Atas pehatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing

Drs. M. Nurul Yamin, M.Si.

## **PENGESAHAN**

Judul Skripsi

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PELAKSANAAN IBADAH  
SHOLAT LIMA WAKTU MAHASISWA FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : **NASRIZEN**

NPM : **20070710001**

telah dimunaqasyahkan di depan sidang Munaqasyah Prodi Komunikasi dan  
Penyiaran Islam pada tanggal 14 Desember 2011 dan dinyatakan memenuhi syarat  
untuk diterima :

**Sidang Dewan Munaqasyah :**

Ketua Sidang : Dr .H Nawari Ismail, M.Ag (.....)

Pembimbing : Dr. H.M. Nurul. Yamien, Drs., M.Si (.....)

Penguji : Fathurrahman Kamal, Lc., M.S.I. (.....)

Yogyakarta, 20 Januari 2012  
Fakultas Agama Islam  
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta  
Dekan,

Dr .H Nawari Ismail, M.Ag

## **MOTTO**

***“Otak Jepang Hati Mekah”***

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini ku persembahkan kepada:

- ❖ Ayah dan Ibu tercinta, yangtak pernah berhenti memberikan dukungan dan do'a restunya kepadaku
- ❖ Calon pendamping hidupku Siska Indra yang telah memberikan semangat kepadaku
- ❖ Semua teman-temanku, yang yang telah banyak memberikan masukan dan motivasi kepadaku

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmad-nya, sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta” ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program pendidikan S1 pada jurusan Komunikasi Islam, Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Saya menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari keterbatasan kemampuan saya sehingga dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan kesalahan. Namun berkat bimbingan dan do’a restu dari berbagai pihak , akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Oleh karena itu , pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan beribu-ribu terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. H Nawari Ismail, M.ag selaku Dekan Fakultas Agama Islam
2. Bapak Drs. M Nurul Yamin, M.Si selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan baik saran , nasehat, dan kritik kepada saya sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini
3. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Agama Islam yang telah memberikan bekal ilmu selama saya kuliah

4. Bapak dan Ibu bagian Administrasi dan pengajaran Fakultas Agama Islam ( Bu Nurul, Pak Muji dll) yang telah memberikan pelayanan dengan baik selama saya kuliah
5. Mahasiswa / I Fakultas Agama Islam yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian skripsi ini
6. Ayah dan Ibu tercinta terimakasih atas semua dukungan dan do'a yang telah Ayan dan Ibuk berikan kepadaku
7. Teman-temanku semua satu perjuangan terimakasih atas semua dukungan yang telah kalian berikan kepadaku
8. Sobat-sobatku KPI 07 dan 08 ( Zen Faujan, Fahri dan Sangar Yamin) aku senang kenal dan berteman dengan kalian n makasih atas semua dukungannya selama ini
9. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, atas semua dukungannya baik langsung maupun tidak langsung selama penyusunan skripsi ini.

Saya menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu saran dan keritiknya yang bersifat membangun sangat-sangat saya harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, 13/12/2011

Penulis

**DAFTAR ISI**



Halaman Judul .....	i
Halaman Nota Dinas .....	.ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Halaman Motto.....	iv
Halaman Persembahan .....	v
Halaman Kata pengantar.....	vi
Daftar Isi .....	viii
Daftar Tabel .....	xi

## **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Kegunaan Penelitian .....	5
E. Kerangka Teoritik .....	6
1. Pengaruh .....	6
2. Game Online .....	6
3. Ibadah .....	16
4. Sholat .....	18
F. Metode Penelitian .....	23

1. Subyek Penelitian .....	24
2. Populasi dan Sampel .....	24
3. Teknik Pengambilan Sampel .....	25
4. Jenis Data .....	25
5. Teknik Pengumpulan Data .....	25
6. Analisis Data .....	27
G. Hipotesis .....	28
H. Sistematika Pembahasan .....	29

## **BAB II GAMBARAN UMUM FAKULTAS AGAMA ISLAM UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

A. Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta .....	
1. Sejarah Berdiri .....	30
2. Letak Geografis .....	30
3. Visi dan Misi .....	31
4. Tujuan .....	34
5. Sarana dan Fasilitas .....	36
6. Program Studi .....	37
7. Struktur Organisasi .....	40

## **BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. Karakteristik Responden .....	51
2. Deskripsi Pengaruh Terhadap Permainan Game Online .....	52
3. Deskriptif Pengaruh Terhadap Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu .....	53
4. Uji Hipotesis .....	54

#### **BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	60
B. Saran .....	61

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>62</b>
-----------------------------	-----------

#### **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Karakteristik responden berdasarkan program studi	51
Tabel 3.2. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin	51
Tabel 3.3. karakteristik responden berdasarkan umur	52
responden	52
Tabel 3.4. Deskriptif tingkat pengaruh game online	
Tabel 3.5. Deskriptif pengaruh terhadap pelaksanaan ibadah	
sholat lima	
Waktu	53
Tabel 3.6. Hasil uji korelasi pearson	54