

**PENGARUH MEDIA SOSIAL DAN GAME ONLINE TERHADAP
PELAKSANAAN IBADAH SISWA KELAS X DESAIN
KOMUNIKASI VISUAL SMKN 01 BENGKULU SELATAN**



TESIS

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Ilmu Pendidikan Agama Islam**

Oleh:

AGUNG WAHYUDIN
NIM. 2223540004


**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PROGRAM PASCASARJANA (S2)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
2024**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING
SETELAH UJIAN TESIS**


Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dr. Oolbi Khoiri, M.Pd.I
NIP. 198107202007101003


Dr. Pasmal Chandra, M.Pd.I
NIP. 198905142020121003

**Mengetahui
Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam,**


Dr. Nurlaili, M.Pd.I
NIP. 197507022000032002

Nama : Agung Wahyudin
NIM : 2223540004
Tanggal Lahir : 26 Februari 2000



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telpun (0736) 51276-51171-51172, Fax. (0736) 51171-51172
 Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

PENGESAHAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS

Tesis yang berjudul:
Pengaruh Media Sosial Dan Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah
Siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual SMKN 01 Bengkulu Selatan.

Penulis

AGUNG WAHYUDIN
NIM. 2223540004

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis Program Pascasarjana Magister
 (S2) Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang dilaksanakan
 pada hari Senin, 30 September 2024.

No	Penguji	Tanggal	Tanda Tangan
1	(Dr. Nurlaili, M.Pd.I) (Ketua Penguji)	02 / 10 / 2024	
2	(Dr. Adam Nasution, M.Pd.I) (Sekertaris)	01 / 10 / 2024	
3	(Prof. Dr. Suhirman, M.Pd) (Anggota)	01 / 10 / 2024	
4	(Dr. Mindani, M.Ag) (Anggota)	01 / 10 / 2024	

Mengetahui

Bengkulu, Oktober 2024



Rektor UIN FAS Bengkulu

Direktur PPs UIN FAS Bengkulu

Prof. Dr. H. Zulkarnain, M.Pd
NIP.196201011994031005

Prof. Dr. Rohimin, M.Ag
NIP.196405311991031001

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar magister (M.Pd) dari Program Pascasarjana (S2) UINFAS Bengkulu seluruhnya merupakan karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Tesis yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian Tesis ini bukan hasil karya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Bengkulu,.....Juli 2024
Yang Menyatakan,



Agung Wahyudin
NIM. 2223540004

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Prof. Dr. Imam Mahdi. SH, MH**
NIP : **196503071989031005**
Jabatan : **Ketua Tim Deteksi Plagiasi Karya Ilmiah Tugas Akhir Mahasiswa Pascasarjana UIN FAS Bengkulu**

Telah dilakukan verifikasi plagiasi melalui *Aplikasi Turnitin* Terhadap Tesis Mahasiswa di bawah ini:


Nama : **Agung Wahyudin**
NIM : **2223540004**
Program Studi : **Pendidikan Agama Islam**
Judul : **Pengaruh Media Sosial Dan Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual SMKN 01 Bengkulu Selatan**

Yang bersangkutan dapat diterima dengan indikasi plagiasi sebesar 19 %. Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Apabila terdapat kekeliruan dalam verifikasi ini maka akan dilakukan tinjau ulang kembali.

Mengetahui
Ketua Verifikasi


Prof. Dr. Imam Mahdi. SH, MH
NIP. 196503071989031005

Bengkulu, September 2024
Petugas Deteksi Plagiasi


Dr. Nurlaili, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197507022000032002

MOTTO

Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum, sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri. (QS Ar Rad: 11)

Barang siapa keluar untuk mencari sebuah ilmu, maka ia akan berada di jalan Allah hingga ia kembali. (HR Tirmidzi)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmaanirrahiim.....

Dengan segala puja dan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan atas dukungan dan doa dari orang-orang tercinta, akhirnya Tesis ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia penulis haturkan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, karena hanya atas izin dan karuniaNya, maka tesis ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga pada Tuhan penguasa alam yang meridhoi dan memberikan segala nikmat kepada kita semua.
2. Ayahanda Suhan dan Ibunda Septi Hariana yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan penulis, karena tiada kata seindah lantunan do'a dan tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap dari orang tua. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan orang tua, karena itu terimalah persembahan bakti dan cintaku untuk kalian Ayah dan Ibuku.
3. Adikku tercinta Miranti Wahyuni, terimakasih banyak atas segala dukungan dan do'a yang diberikan untuk kesuksesan penulis.
4. Bapak dan Ibu Dosen Pembimbing, Penguji, Pengajar yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan penulis, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya, agar penulis menjadi lebih baik. Terimakasih banyak Bapak dan Ibu Dosen, jasa kalian akan selalu terkenang di hati.
5. Almamater kebanggaanku Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah merubah pola pikirku, sikap, dan pribadi menjadi lebih baik.
6. Sahabat-sahabat Prodi PAI, tanpa semangat dan dukungan serta do'a kalian semua, takkan mungkin penulis sampai disini, terimakasih atas semangat dan kenangan kebersamaan selama ini.

Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk kalian semua, akhir kata penulis persembahkan Tesis ini untuk kalian semua, orang-orang yang penulis sayangi. Dan semoga Tesis ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan dimasa yang akan datang, Aamiin.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah swt yang telah memberikan kekuasaan fisik dan mental sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis ini yang berjudul "Pengaruh Media Sosial Dan Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual SMKN 01 Bengkulu Selatan" Shalawat dan salam penulis sampaikan pada junjungan kita nabi besar Muhammad SAW yang telah mengobarkan obor-obor kemenangan dan mengibarkan panji-panji kemenangan di tengah dunia saat ini.

Dengan segala ketekunan, kemauan dan bantuan dari berbagai pihak maka penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan sebaik-baiknya dan penulis juga dapat mengatasi permasalahan, kesulitan, hambatan dan rintangan yang terjadi pada diri penulis.

Penulis juga menyadari bahwa tesis ini memiliki banyak kekurangan, baik dari segi bahasa, maupun metodologinya. Untuk itu, segala kritik, saran dan perbaikan dari semua pihak akan penulis terima dengan lapang dada dan senang hati.

Kepada semua pihak yang telah sudi membantu demi kelancaran penyusunan tesis ini, penulis hanya dapat menyampaikan ungkapan terimakasih, terkhusus penulis ucapkan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zulkarnain Dali, M.Pd, selaku rektor UINFAS Bengkulu, yang telah memberikan izin, dorongan, dan bantuan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan hingga penulisan tesis ini selesai.
2. Bapak Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag, selaku Direktur Program Pasacsarjana UINFAS Bengkulu, yang banyak memberikan nasihat dan dorongan dalam menyelesaikan penulisan tesis ini.
3. Ibu Dr. Nurlaili, M.Pd.I, selaku Ketua Program Studi PAI Program Pascasarjana UINFAS Bengkulu.
4. Bapak Dr. Qolbi Khoiri, M.Pd.I selaku pembimbing I yang telah banyak membimbing, mengarahkan dan meluangkan waktu serta pikiran guna membimbing penulis dalam penyelesaian tesis ini
5. Bapak Dr. Pasmah Chandra, M.Pd.I selaku pembimbing II yang telah banyak membimbing, mengarahkan dan meluangkan waktu serta pikiran guna membimbing penulis dalam penyelesaian tesis ini.
6. Kepala Sekolah SMKN 01 Bengkulu Selatan yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian di sekolah tersebut.
7. Guru-guru dan staf Tata Usaha SMKN 01 Bengkulu Selatan yang telah memberi bantuan dalam rangka penyusunan tesis ini.
8. Segenap civitas Akademisi Pascasarjana Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu dalam kata pengantar ini.

Harapan dan doa penulis semoga amal dan jasa baik semua pihak yang telah membantu penulis diterima Allah SWT dan dicatat sebagai amal baik serta diberikan balasan yang berlipat ganda.

Akhirnya semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya maupun para pembaca umumnya, Amin.

Bengkulu, September 2024
Penulis,



Agung Wahyudin
NIM. 2223540004

UNIVERSITY OF BENGKULU

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA SOSIAL DAN GAME ONLINE TERHADAP PELAKSANAAN IBADAH SISWA KELAS X DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SMKN 01 BENGKULU SELATAN

Penulis :

AGUNG WAHYUDIN
NIM 2223540004

Pembimbing :

1. Dr. Qolbi Khoiri, M.Pd.I
2. Dr. Pasmah Chandra, M.Pd.I

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisa deskripsi penggunaan media sosial dan game online pada siswa di SMKN 01 Bengkulu Selatan, Kecamatan Kota Manna, Kabupaten Bengkulu Selatan, menganalisa deskripsi pelaksanaan ibadah siswa di sekolah tersebut, dan mengetahui pengaruh penggunaan media sosial dan game online terhadap pelaksanaan ibadah siswa di sekolah tersebut.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode korelasi, yaitu penelitian yang selain mencari hubungan, juga digunakan untuk memprediksi antara satu variabel dengan variabel yang lain. Pada penelitian ini populasinya adalah 115 siswa. Sedangkan penentuan jumlah sampel dari populasi sebesar 28 orang sample menggunakan teknik yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto, dengan taraf kesalahan 25%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1). deskripsi penggunaan Media Sosial Instagram Pada Siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual SMKN 01 Bengkulu Selatan jumlah presentasinya 100%. Sedangkan penggunaan game online mobile legend dari 28 responden; yang menggunakannya berjumlah 24 responden dengan persentase 86%, dan yang tidak menggunakannya berjumlah 4 responden dengan persentase 14%, 2). deskripsi pelaksanaan ibadah sholat fardhu 5 waktu dalam sehari, siswa kelas x desain komunikasi visual SMKN 01 Bengkulu Selatan, siswa yang selalu melaksanakan ada 3(11%), 2(7%) menjawab sering, 17(61%) menjawab kadang-kadang, 6(21%) menjawab tidak pernah dan 3). pengaruh penggunaan media sosial Instagram dan game online mobile legend terhadap pelaksanaan ibadah sholat fardhu siswa sangat signifikan yaitu sebesar 72.0%. Sedangkan 28% dipengaruhi oleh variabel lainnya.

Kata Kunci: Media Sosial, Game Online, Pelaksanaan Ibadah.

ملخص

تأثير وسائل التواصل الاجتماعي وألعاب الإنترنت على تنفيذ العبادة بين طلاب الصف العاشر في تصميم الاتصالات البصرية في المدرسة الثانوية المهنية الحكومية رقم 01 بنكولو الجنوبية

كاتب:

أغونغ وحيو الدين

رقم الطالب 2223540004

تحت الإشراف:

1. الدكتور قلبي خيرى

2. الدكتور باسما شاندرنا

هدف هذه الدراسة هو تحليل وصف استخدام وسائل التواصل الاجتماعي وألعاب الإنترنت بين الطلاب في المدرسة الثانوية المهنية الحكومية رقم 01 بنكولو الجنوبية، تحديداً في مدينة منا، ولاية بنكولو الجنوبية. كما يهدف إلى تحليل وصف ممارسات العبادة لدى الطلاب في المدرسة وتحديد تأثير استخدام وسائل التواصل الاجتماعي وألعاب الإنترنت على تنفيذ العبادة لدى الطلاب.

تبنى هذه الدراسة منهجاً كمياً يستخدم التحليل الارتباطي والانحدار الخطي، بهدف استكشاف العلاقات والتنبؤ بالمتغيرات. يبلغ عدد الطلاب في السكان 115 طالباً، مع عينة تم اختيارها من 28 طالباً باستخدام تقنية طورها سهارسيمي أريكونتو، بمعدل خطأ يبلغ 25٪.

تشير النتائج إلى أن: (1) استخدام وسائل التواصل الاجتماعي إنستغرام بنسبة 100٪ بين طلاب الصف العاشر في تصميم الاتصالات البصرية في المدرسة الثانوية المهنية الحكومية رقم 01 بنكولو الجنوبية. أما بالنسبة للعبة *Mobile Legends* على الإنترنت، فقد استخدمها 24 من الأشخاص المستجيبين من إجمالي 28 (86٪)، بينما لم يستخدمها 4 أشخاص (14٪). (2) بالنسبة لتنفيذ الصلوات الخمس الفريضة في اليوم، يؤدي 3 طلاب (11٪) دائماً، ويؤدي 2 طلاب (7٪) في كثير من الأحيان، ويؤدي 17 طالباً (61٪) بين الحين والآخر، بينما لا يؤدي 6 طلاب (21٪) أبداً. (3) تأثير استخدام وسائل التواصل الاجتماعي إنستغرام ولعبة *Mobile Legends* على تنفيذ الصلوات الخمس الفريضة لدى الطلاب يكون ذا أهمية كبيرة بنسبة 72.0٪، بينما يتأثر الـ 28٪ المتبقي بمتغيرات أخرى.

Valid document
Validated & Verified By :

Ka. UPT BAHASA
UIN KAS KENKULU

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF SOCIAL MEDIA AND ONLINE GAMES ON THE IMPLEMENTATION OF WORSHIP AMONG GRADE X STUDENTS OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN AT SMKN 01 SOUTH BENGKULU"

Author:

AGUNG WAHYUDIN
Student ID 2223540004

Supervisors:

1. Dr. Qolbi Khoiri, M.Pd.I
2. Dr. Pasmah Chandra, M.Pd.I

The aim of this research is to analyze the description of social media and online game usage among students at SMKN 01 South Bengkulu, specifically in the City of Manna District, South Bengkulu Regency. It also aims to analyze the description of students' worship practices at the school and determine the influence of social media and online games on students' worship practices.

This study employs a quantitative approach with correlational and linear regression analyses, aimed at exploring relationships and predicting variables. The population consists of 115 students, with a sample size of 28 students determined using a technique developed by Suharsimi Arikunto, with a 25% margin of error.

The results indicate that: 1) 100% of Grade X Visual Communication Design students at SMKN 01 South Bengkulu use Instagram for social media. For the online game Mobile Legends, out of 28 respondents, 24 (86%) use it while 4 (14%) do not. 2) Regarding the implementation of the five daily prayers (salat fardhu), 3 students (11%) always perform them, 2 (7%) do so frequently, 17 (61%) do it sometimes, and 6 (21%) never do. 3) The influence of Instagram and Mobile Legends on students' performance of salat fardhu is highly significant at 72.0%, with the remaining 28% influenced by other variables.

Keywords: Social Media, Online Games, Worship Implementation.

Valid document

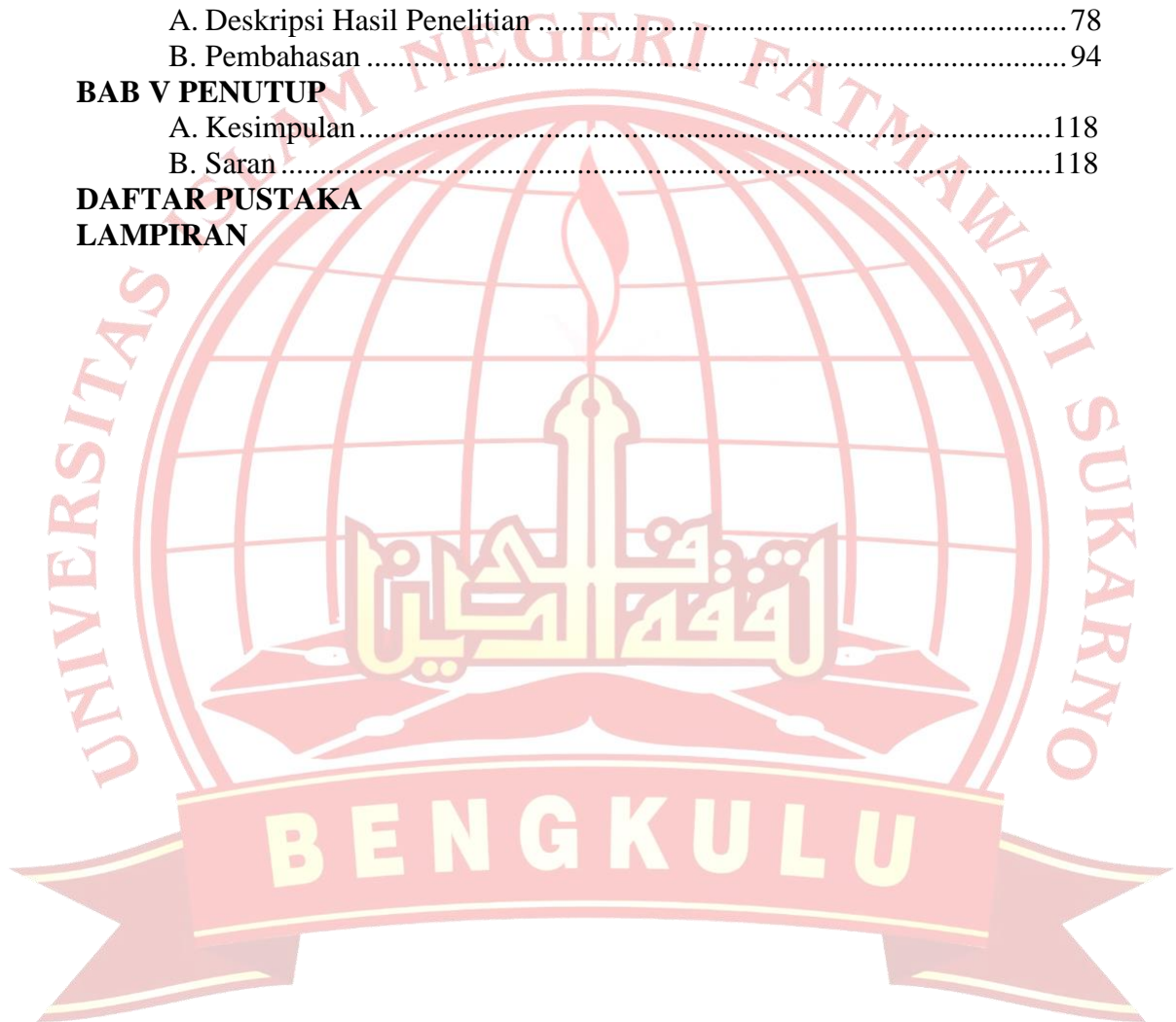
Validated & Verified By :


Ka. UPT BAHASA
UNPAS BENGKULU

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING UNTUK UJIAN TESIS	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	iv
PERNYATAAN BEBAS PELAGIASI	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Batasan Masalah	12
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian	13
F. Kegunaan Penelitian	13
G. Sistematika Pembahasan	14
BAB II KERANGKA TEORI	
A. Tinjauan Pustaka / Kerangka Teori	16
1. Media Sosial	16
a) Pengertian Media Sosial.....	16
b) Pengertian Instagram.....	18
c) Karakteristik Instagram.....	24
d) Dampak Instagram	25
e) Hukum Instagram Menurut Pandangan Islam	28
2. Game Online	30
a) Pengertian Game Online	30
b) Pengertian Mobile Legends.....	34
c) Karakteristik Mobile Legends.....	38
d) Dampak Mobile Legends	38
e) Hukum Mobile Legends Dalam Islam	42
3. Ibadah.....	44
a) Pengertian Ibadah.....	44
b) Pengertian Sholat	48
c) Makna Sholat Fardhu	49
d) Ketentuan Dalam Sholat Fardhu	52
e) Rukun Sholat.....	53
B. Penelitian Yang Relevan	54
C. Kerangka Berpikir	57
D. Hipotesis Penelitian	58
BAB III METODE PENELITIAN	

A. Jenis Penelitian	60
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	62
C. Populasi dan Sample Penelitian.....	62
D. Variabel Penelitian	64
E. Teknik Pengumpulan Data	65
F. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	68
G. Teknik Analisis Data	72
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian	78
B. Pembahasan	94
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	118
B. Saran	118
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Siswa Kelas X DKV SMKN 01 Bengkulu Selatan	61
Tabel 3.2 Data Siswa Kelas X DKV 1 SMKN 01 Bengkulu Selatan	61
Tabel 3.3 Data Siswa Kelas X DKV 2 SMKN 01 Bengkulu Selatan	63
Tabel 3.4 Data Siswa Kelas X DKV 3 SMKN 01 Bengkulu Selatan	65
Tabel 3.5 Jumlah Sample Siswa Kelas X DKV SMKN 01 Bengkulu Selatan	68
Tabel 3.6 Sample Penelitian Kelas X DKV SMKN 01 Bengkulu Selatan	68
Tabel 4.1 Tabulasi Angket Seluruh Responden Variabel X1 Media Sosial Instagram	90
Tabel 4.2 Tabulasi Angket Seluruh Responden Variabel X2 Game Online Mobile Legend.....	91
Tabel 4.3 Tabulasi Angket Seluruh Responden Variabel Y Pelaksanaan Ibadah Sholat Fardhu.....	93
Tabel 4.4 Distribusi Nilai r tabel Signifikansi 5% dan 1%	95
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas	96
Tabel 4.6 Uji Reliabilitas X1 Media Sosial Instagram.....	98
Tabel 4.7 Uji Reliabilitas X2 Game Online Mobile Legends	98
Tabel 4.8 Uji Reliabilitas Y Pelaksanaan Ibadah Sholat Fardhu.....	98
Tabel 4.9 Uji t (Uji Signifikan Parsial)	100
Tabel 4.10 Uji-F (Uji Signifikan Simultan) Anova.....	101
Tabel 4.11 Hasil Uji R^2 (Uji Koefisien Determinasi).....	102
Tabel 4.12 Interpretasi Nilai R	103
Tabel 4.13 Hasil Uji Analisis Regresi Linear Berganda	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Instagram.....	20
Gambar 2.2 Display Instagram.....	20
Gambar 2.3 Logo Mobile Legends.....	34
Gambar 2.4 Display Mobile Legends.....	34

