

**PENGARUH ADIKSI *MOBILE GAME ONLINE* TERHADAP TINGKAT
RELIGIUSITAS DIKALANGAN MAHASISWA (STUDI KASUS
MAHASISWA PAI ANGKATAN 2016)**

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Studi Islam
Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia untuk memenuhi salah
satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd)



Oleh:
Najmi Maghfirul 'Azizi
16422156

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN STUDI ISLAM
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

YOGYAKARTA

2020

**PENGARUH ADIKSI *MOBILE GAME ONLINE* TERHADAP TINGKAT
RELIGIUSITAS DIKALANGAN MAHASISWA (STUDI KASUS
MAHASISWA PAI ANGKATAN 2016)**

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Studi Islam
Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Untuk memenuhi salah
satu syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

Najmi Maghfirul 'Azizi
16422156

Dosen Pembimbing:

Burhan Nudin, S.Pd.I., M.Pd.I

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN STUDI ISLAM
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2020

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Najmi Maghfirul 'Azizi
NIM : 16422156
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Agama Islam
Judul Penelitian : Pengaruh Adiksi *Mobile Game Online* Terhadap Tingkat Religiusitas Dikalangan Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Pai Angkatan 2016)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan basil karya sendiri dan tidak ada basil karya orang lain kecuali yang diacu dalam penulisan ini dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan basil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempenanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian, pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 28 Agustus 2020



Najmi Maghfirul 'Azizi

LEMBAR PENGESAHAN



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
Jl. Kalurung km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext. 4511 / (0274) 898462
F. (0274) 898463
E. fia@uii.ac.id
W. fia.uii.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Panitia Ujian Program Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 17 September 2020
Nama : NAJMI MAGHFIRUL 'AZIZI
Nomor Mahasiswa : 16422156
Judul Skripsi : Pengaruh Adiksi Mobile Game Online terhadap Tingkat Religiusitas Dikalangan Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa PAI Angkatan 2016)

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta

TIM PENGUJI

Ketua
Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I, M.Pd.I (.....)

Penguji I
Drs. H. A.F. Djunaidi, M.Ag (.....)

Penguji II
Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I, M.Pd. (.....)

Pembimbing
Burhan Nudin, S.Pd.I., M.Pd.I. (.....)

Yogyakarta, 17 September 2020



Dr. H. Tamyiz Mukharrom, MA

REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertanda tangan di bawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi :

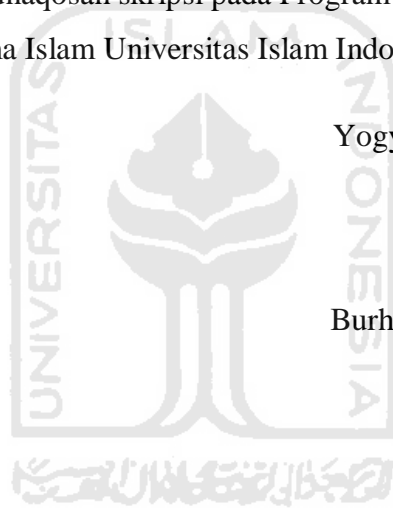
Nama : Najmi Maghfirul 'Azizi
NIM : 16422156
Judul Penelitian : Pengaruh Adiksi *Mobile Game Online* Terhadap Tingkat Religiusitas Dikalangan Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Pai Angkatan 2016)

Menyatakan bahwa, berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini, serta dilakukan segala perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti sidang munaqosah skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 28 Agustus 2020



Burhan Nudin, S.Pd.I., M.Pd.I



NOTA DINAS

Yogyakarta, 9 Muharram 1442 H

28 Agustus 2020 M

Hal : Skripsi
Kepada : Yth Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam
Universitas Islam Indonesia
Di Yogyakarta

Assalamualaikum Warohmatullaahi Wabarakaatuh

Berdasarkan penunjukan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat nomor. 993/Dek/60/DAATI/FAINIU2020, tanggal 13 lull 2020 M bertepatan pada 22 Dzulqadah 1441 H, atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi Saudara :

Nama : Najmi Maghfirul 'Azizi
Nomor Pokok/NIMKO : 16422156
Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Tahun Akademik : 2019/2020
Judul Skripsi : Efektivitas Pembelajaran Akidah Akhlak Di Sekolah Menggunakan Aolikasi Google Classroom Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Tahun Ajaran 2019/2020

Setelah kami teliti dan kami adakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami bertepatan bahwa skripsi saudara diatas memenuhi syarat untuk diajukan ke siding munaqosah Fakultas Ilmu Agam Islam Universitas Islam Indonesia.

Demikian, semoga dalam waktu dekat bisa dimunaqosahkan, dan bersama ini kami kirimkan 4 (empat) eksemplar skripsi yang dimaksud.

Wassalamu'alaikum Warohmatullaahi Wabarakaatuh

Dosen Pembimbing,



Burhan Nudin, S.Pd.I., M.Pd.I

MOTTO

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْعُرْفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأُولَئِكَ هُمُ
الْمُفْلِحُونَ

“Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar; merekalah orang-orang yang beruntung.”

(QS. Ali ‘Imran: 104)¹

“ لا يحتقر من دونك فلكل شيء مزية ”

“Janganlah engkau merendahkan selain dirimu karena setiap orang pasti punya kelebihan”



¹ <https://quran.kemenag.go.id>

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil 'alamin

Sujud syukurku kusembahkan kepadaMu ya Allah, Tuhan Yang Maha Agung dan Maha Tinggi. Atas segala kehendakMu saya menjadi pribadi yang lebih baik. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal untuk masa depan, dalam meraih cita-cita. Dengan ini kupersembahkan karya sederhana ini :

Bapak Teguh AH dan Ibu Siti Kuswati.

Kedua orang tua saya, yang telah membiayai kuliah S1 di Universitas Islam Indonesia serta memberi banyak kasih sayang, motivasi, nasehat, bimbingan serta dukungan materi.

Ali Mufid Bukhori dan Novita Sari.

Kakak saya, yang telah mendukung saya selama kuliah di Universitas Islam Indonesia.

Afnan Rohadatul Aisy dan Aqillah Habibatur Rofi'ah.

Kedua adik saya, yang telah memberikan semangat dan selalu merepotkan saya.

Semua sahabat saya

Terimakasih selalu bertanya skripsi sampai mana.

ABSTRAK

PENGARUH ADIKSI *MOBILE GAME ONLINE* TERHADAP TINGKAT RELIGIUSITAS DIKALANGAN MAHASISWA (STUDI KASUS MAHASISWA PAI ANGKATAN 2016)

Oleh:
Najmi Maghfirul 'Azizi

Penelitian ini dilatar belakangi dengan maraknya *mobile game online* di kalangan mahasiswa, banyak dari mahasiswa memainkan permainan daring tersebut secara sendiri maupun bersama-sama. Di lain kesempatan para mahasiswa memainkannya seolah sampai melupakan waktu. Peneliti melihat fenomena tersebut terdorong untuk meneliti hal tersebut dengan tujuan apakah ada pengaruh pada *mobile game online* pada tingkat religiusitas.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan termasuk dalam jenis deskriptif kuantitatif. Responden penelitian nya adalah mahasiswa aktif angkatan 2016. Penelitian ini berlokasi di Program studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia. Sampel ditentukan dengan teknik *simple random sampling*. Variabel dalam penelitian ini adalah 2 variabel yaitu *mobile game online* dan tingkat religiusitas. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner yang disebarakan kepada responden secara *online* menggunakan *Google Form*. Teknik analisis data menggunakan regresi linier sederhana yang diolah dengan bantuan komputer program SPSS versi 23 *for windows*

Hasil dari penelitian ini adalah tidak ada pengaruh antara *mobile game online* terhadap tingkat religiusitas mahasiswa Pendidikan Agama Islam angkatan 2016 yang ditunjukkan dengan nilai signifikansi yaitu sebesar 0,558 lebih besar dari nilai probabilitas 0,05 ($0,558 > 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh antara *mobile game online* (X) terhadap tingkat religiusitas (Y).

Kata kunci: *Mobile Game Online*, Religiusitas,

ABSTRACT

THE EFFECT OF ONLINE MOBILE GAME ADDICTIONS ON THE LEVEL OF RELIGIUSITY AMONG STUDENTS (CASE STUDY OF PAI FORCE 2016 STUDENTS)

By
Najmi Maghfirul 'Azizi

This research is motivated by the rise of online mobile games among students, many of whom play online games individually or collectively. On other occasions the students played it as if they had forgotten the time. Researchers saw that this phenomenon was compelled to examine this with the aim of whether there was an influence on online mobile games at the level of religiosity.

This research uses a quantitative approach and is included in the descriptive quantitative type. The research respondents were active students of class 2016. This research is located in the Islamic Religious Education Study Program, Islamic University of Indonesia. Smapel is determined by simple random sampling technique. The variables in this study were 2 variables, namely online mobile games and the level of religiosity. The instrument used was a questionnaire that was distributed to respondents online using Google Form. The data analysis technique used simple linear regression which was processed with the help of a computer program SPSS version 23 for windows.

The result of this study is that there is no influence between online mobile games on the level of religiosity of Islamic Education students class of 2016 which is indicated by a significance value of 0.558 which is greater than the probability value 0.05 ($0.558 > 0.05$). So it can be concluded that there is no influence between online mobile games (X) on the level of religiosity (Y).

Keywords: *Online Mobile Game, Religiosity,*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum warohmatullohi wabarokatuhu

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةَ وَالسَّلَامَ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ
أَجْمَعِينَ . أَمَّا بَعْدُ .

Segala puji bagi Allah SWT, Dzat yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, yang menanamkan rasa cinta dan kasih sayang-Nya kepada seluruh hambanya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan lancar tanpa halangan suatu apapun, iringan Shalawat Salam terukir dengan indah kami haturkan kepada Rasulullah Muhammad SAW, teladan seluruh umat, semoga kita mendapat syafaat kelak di hari kiamat.

Ucapan syukur Alhamdulillah, sungguh sebuah karunia besar yang Allah titipkan berkat usaha dan do'a yang dipanjatkan penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi tanpa kendala yang berarti dengan judul “Pengaruh Adiksi *Mobile Game Online* Terhadap Tingkat Religiusitas Dikalangan Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa PAI Angkatan 2016)”

Iringan do'a dan motivasi dari berbagai pihak banyak memberikan kontribusi dalam proses penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan dan ketulusan hati pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.


2. Dr. H. Tamyiz Mukharrom, MA, selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
3. Dr. Rahmani Timorita, M.Ag selaku ketua jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
4. Moh. Mizan Habibi, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku ketua prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
5. Ibu Afifah Adawiyah S.Pd.I., M.Pd., selaku sekretaris program studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.
6. Bapak Burhan Nudin.S.Pd.I., M.Pd.I. selaku dosen pembimbing akademik serta dosen pembimbing yang senantiasa membimbing dengan tulus dan sabar. Dengan penuh perhatian selalu memberikan motivasi, ilmu, do'a, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. yang turut serta selalu memberikan motivasi dari semester awal hingga akhir.
7. Kepada seluruh dosen program studi Pendidikan Agama Islam, semoga Allah selalu memberi kebarokahan umur, rezeki, ilmu dan nikmat dalam iman Islam.
8. Kepada Ayah, Ibu, Kakak dan Adik yang selalu memberi semangat untuk terus semangat belajar.
9. Kepada seluruh keluarga besar Mbah Guru yang selalu memotivasi.
10. Teman-teman seperjuangan PAI angkatan 2016 khususnya PAI kelas D yang telah berjuang bersama selama ini.

11. Kepada teman-teman sekaligus sahabat penulis cahyo, alvian, dani, fredy, farhan, dede, andrian, hilman dan yang lain tidak dapat penulis sebut satu persatu, yang telah membantu dan memberikan support penulis dalam mengerjakan karya tulis dari awal hingga akhir.

Jazakumullah khairan katsira, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan keridhoan, kasih sayang, nikmat Islam, Iman dan Ihsan serta Hidayah-Nya kepada kita.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Besar harapan penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi diri penulis sendiri dan bagi semua pihak yang membacanya. *Aamiin*.

Yogyakarta, 27 Agustus 2020



Najmi Maghfirul 'Azizi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
REKOMENDASI PEMBIMBING.....	iv
NOTA DINAS	v
MOTTO.....	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	4
1. Manfaat Teoritis	4
2. Manfaat Praktis	5
E. Sistematika Pembahasan	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Pustaka	7
B. Landasan Teori	16
1. Mobile Game Online	16
2. Jenis Mobile Game Online	18
3. Religiusitas	23
4. Kerangka Berfikir.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Jenis penelitian dan Pendekatan	32
B. Subjek dan objek penelitian	33
C. Tempat dan Lokasi penelitian	33

1. Tempat Penelitian.....	33
2. Lokasi Penelitian.....	34
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	35
1. Variabel	35
2. Definisi Operasional.....	36
E. Populasi dan Sampel Penelitian.....	36
1. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	38
F. Teknik Pengumpulan Data.....	40
G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrument.....	41
1. Uji Validitas	41
2. Uji Reliabilitas	42
H. Uji Asumsi.....	43
1. Uji Normalitas.....	43
2. Uji Linieritas	44
3. Uji Homogenitas	44
I. Teknik Analisis Data	45
1. Regresi Linier Sederhana.....	45
2. Analisis Deskriptif	45
J. Pengujian Hipotesis	46
BAB IV PEMBAHASAN.....	48
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	48
1. Lokasi Penelitian.....	48
2. Visi,Misi dan Tujuan.....	48
B. Tahapan Pelaksanaan Penelitian.....	50
1. Tahapan Persiapan	50
2. Uji Try Out Instrument.....	50
C. Teknik Analisis Data	52
1. Uji Asumsi	52
D. Hasil Analisis Data	56
1. Uji Regresi Linier Sederhana.....	56
E. Pembahasan.....	61

BAB V PENUTUP	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
Lampiran 1: Kuesioner try out pertama	
Lampiran 2 : Kuesioner Penelitian	
Lampiran 3 : Tabel tabulasi olah data	
Lampiran 4 : Tabel tabulasi olah data	
Lampiran 5 : Surat Izin Penelitian	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Operasional dan Indikator Variabel	34
Tabel 3.2 Populasi Penelitian	35
Tabel 3.3 Pembagian Skor	37
Tabel 3.4 Kisi-kisi angket Mobile Game Online.....	37
Tabel 3.5 Kisi-kisi angket Tingkat Religiusitas	38
Tabel 4.1 <i>Try out</i> uji validitas.....	49
Tabel 4.2 Uji Reliabilitas	50
Tabel 4.3 Kuesioner	51
Tabel 4.4 Uji Normalitas.....	53
Tabel 4.5 Uji Linieritas	54
Tabel 4.6 Uji Homogenitas	54
Tabel 4.7 Nilai Korelasi	55
Tabel 4.8 Tingkat Keeratan Variabel X dan Y.....	56
Tabel 4.9.....	57
Tabel 4.10.....	59
Tabel 4.11 Tingkat Persentase Jawaban Kuesioner.....	61
Tabel 4.12 Tingkat Persentase Jawaban Kuesioner.....	62
Tabel 4.13 Tingkat Persentase Jawaban Kuesioner.....	63
Tabel 4.14 Tingkat Persentase Jawaban Kuesioner.....	64
Tabel 4.15 Tingkat Persentase Jawaban Kuesioner.....	65

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini seakan tidak ada henti-hentinya menghasilkan produk yang begitu banyak. Produk yang dihasilkan tentu guna menjangkau kebutuhan kehidupan manusia seperti pengetahuan, kesehatan sampai sekadar hiburan. Ada begitu banyak media hiburan yang dihasilkan oleh perkembangan teknologi, salah satunya ialah *game online*. *Game online* sendiri merupakan suatu permainan digital yang dimainkan menggunakan jaringan intrnet secara *online*. Diawal kemunculannya, *video game* terus berkembang pesat hingga saat ini, dari yang aksesnya menggunakan konsol permainan, komputer sampai secara *mobile*. Pemain yang *game online* sendiri bukan hanya anak kecil saja, namun mayoritas adalah para remaja hingga mahasiswa.

Di zaman *Millenial* ini, *game online* seolah sudah menjadi sebuah sosial media yang tidak hanya digunakan sekadar mengisi waktu luang tetapi banyak yang memainkannya dengan serius, adanya *e-Sport* atau sebuah turnamen *game online* berskala cukup besar membuat banyak orang berlomba-lomba untuk memainkannya sampai menjadi profesional. Pengertian secara umum dari *e-Sport* adalah suatu kegiatan adu ketangkasan antar individu atau kelompok yang tidak terbatas hanya pada kegiatan fisik dan dilakukan dengan

menggunakan alat yang menjalankan fungsinya secara elektronik.² Ada begitu banyak jenis *mobile game online* yang dimainkan banyak orang saat ini, mulai dari jenis peperangan hingga strategi. Dari memainkannya dirumah hingga di warung makan yang lainnya. hal ini menyebabkan terjadinya ketercanduan kepada *game online*. Kecanduan game online merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive disorder*.³

Game saat ini tidak seperti game terdahulu, jika dahulu game hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, game bisa dimainkan 100 orang lebih sekaligus dalam waktu yang bersamaan. Walaupun game ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya, bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain game.

Prilaku memainkan *game online* secara berlebihan atau kecanduan juga berdampak negatif, salah satunya lalai didalam kehidupan nyata karena sudah terlalu jauh masuk didalam *game* tersebut. Sebegitu menyenangkan bermain *game online* hingga lupa waktu, tak sedikit dari pemain yang melalaikan kewajibannya sebagai seorang muslim seperti sholat lima waktu dan kegiatan yang lain. *Game online* yang dimainkan secara *mobile* layaknya zat adiktif yang dapat membuat seseorang kecanduan. Kekalahan demi

² Nila Vania Utama Dewi, *Hubungan Kerja Antara Atlit E-Sports Dengan Pengusaha Cv Pemberi Kerja*, Jurnal, Vol. 2, No. 1, Januari 2017, Hal. 260.

³ Mimi Ulfa, *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*, Jurnal Sosiologi, Vol. 4, No. 1, Februari 2017, Hal. 1.

kekalahan yang dirasakan oleh setiap pemain akan menghasilkan suatu lisan yang keluar sangat kasar bahkan sampai mengamuk. Emosi yang berlebihan menjadi salah satu penyebabnya. Bukan hanya orang dewasa namun juga merambah ke anak kecil yang ikut memainkannya menjadi buruk juga.

Mudah dan mudahnya akses untuk memainkan *game online* juga menjadi salah satu faktor yang menjadikan banyak ketercanduan terhadap *game online*. Hanya bermodal *smartphone* dan jaringan *internet*, Jaringan internet merupakan hubungan dari beragam jaringan komputer di dunia yang saling integrasi membentuk suatu komunikasi global. Internet merupakan gabungan dari berbagai LAN dan WAN yang berada di seluruh jaringan komputer di dunia, sehingga terbentuk jaringan dengan skala yang lebih luas dan global. Internet merupakan ikon dari perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini. Sehingga, hal ini yang membuat setiap individu terus berusaha agar dapat mengikuti setiap perkembangan teknologi yang ada, maka pengetahuan semakin bertambah dan maju seiring perkembangan zaman. Mulai dari perkantoran hingga ke sekolah-sekolah, kini berusaha menggunakan kecanggihan internet untuk melakukan aktivitas sehari-hari.⁴ Pemain dapat menghabiskan waktu sepenuh hari hanya untuk bermain *game online*. Salah satu contohnya di terdapat di kalangan mahasiswa, di kehidupan yang tergolong bebas, mereka menghabiskan waktunya sepanjang hari dengan bermain *game online*.

⁴ Wiharsono Kurniawan, *Jaringan Komputer* (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2007), hal.

Berdasarkan observasi yang dilakukan dikalangan mahasiswa, intensitas rata-rata bermain *game online* pada mahasiswa menghabiskan waktu 3 – 5 jam dalam sehari. Hal ini menunjukkan bahwa kehidupan rata-rata mahasiswa sebagian besar dihabiskan dengan bermain *game online*, terlebih dimainkan secara *mobile* yang membuatnya menjadi lebih portable. Fenomena tersebut sangat menarik untuk diteliti, maka dari itu penulis mengajukan penelitian yang berjudul “Hubungan Antara Tingkat Religiusitas Dengan *Mobile Game Online* Dikalangan Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Pai Angkatan 2016)”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang penelitian yang penulis angkat, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu adakah pengaruh penggunaan *mobile game online* terhadap terhadap pada tingkat religiusitas mahasiswa PAI angkatan 2016 ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka rumusan masalah ini adalah :

1. Untuk mengetahui tingkat religiusitas pada mahasiswa PAI angkatan 2016.
2. Untuk mengetahui bagaimana bentuk penggunaan *mobile game online* pada mahasiswa PAI angkatan 2016.
3. Untuk mengetahui hubungan antara tingkat religiusitas dengan penggunaan *mobile game online* pada mahasiswa PAI angkatan 2016.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis :

Secara teoritis sebagai tambahan referensi bagi akademisi dan seluruh masyarakat agar dapat belajar dari hasil penelitian ini sehingga bisa membantu dan memecahkan masalah-masalah pada rendahnya tingkat religiusitas di kalangan mahasiswa.

2. Manfaat Praktis:

Secara praktis diharapkan agar semua pihak dapat mengetahui apakah tingkat religiusitas seseorang bisa menurun oleh *mobile game online*, sehingga dapat menjadi informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan tingkat religiusitas seseorang.

E. Sistematika Pembahasan

Secara umum pembahasan skripsi ini dibagi menjadi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian isi dan yang terakhir bagian akhir. Dari tiga bagian tersebut ada lima bab yang setiap bab mempunyai pembahasan tersendiri.

BAB I : Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II: Kajian Pustaka

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang dijadikan dasar acuan dalam analisis penelitian ini (landasan teori, penelitian terdahulu, kerangka pikir, dan pengembangan hipotesis).

BAB III: Metode Penelitian

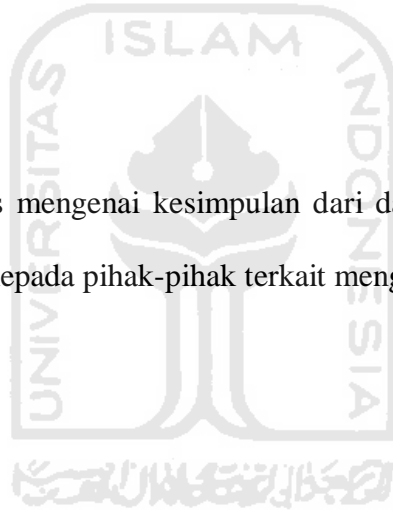
Bab ini membahas mengenai materi penelitian, objek dan subjek penelitian, pengumpulan data, populasi dan sampel penelitian, definisi variable penelitian, definisi operasional variabel, prosedur penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV: Analisis Data Dan Pembahasan

Bab ini membahas isi pokok dari penelitian yang berisi deskripsi objek penelitian, analisis data, dan pembahasannya sehingga dapat diketahui hasil analisis yang diteliti mengenai hasil pembuktian hipotesis dan pengaruh variabel independen.

BAB V: Penutup

Bab ini membahas mengenai kesimpulan dari data penelitian yang telah diambil, saran-saran kepada pihak-pihak terkait mengenai hasil dari penelitian yang telah dilakukan.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Sebelum memulai penelitian ini, penulis telah melakukan beberapa kajian pustaka dan mendapatkan beberapa kajian yang relevan dan sesuai dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini. Diantaranya karya-karya terdahulu di antaranya:

1. Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling, ditulis oleh Ridwan Syahrani, mahasiswa FKIP Universitas Tadulako jurusan Bimbingan dan Konseling, Sulawesi Tengah tahun 2015 dengan judul *Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya*. Penelitian ini menggunakan dua sampel yang berbeda. Dengan menarik kesimpulan bahwa faktor yang menyebabkan perilaku kecanduan akan *game online* berawal dari faktor keluarga dan faktor sosial. Dalam keluarga sendiri memiliki fasilitas yang dibutuhkan seorang *gamers*. Faktor lain yang menjadi penyebab kecanduan bermain *game online* adalah pengaruh dari lingkungan serta adanya keingintahuan tentang jenis game dan keinginan yang besar untuk memainkannya. Dari beberapa faktor diatas memberikan dampak yang negatif dan positif. Dampak negatif yang diberikan, anak akan menjadi bandel dalam artian menjadi anak yang susah untuk disuruh oleh orang tua ketika asik bermain game, menjadi lupa waktu, bolos saat pelajaran disekolah dan anak akan

menjadi kurang bergaul dan hanya akan aktif di dunia maya. Dampak yang diberikan tidak selalu negatif, ada pula dampak positif yang diberikan seperti anak akan mendapatkan pengetahuan teknologi dan internet yang lebih baik serta lebih memahami bahasa Inggris yang terdapat di *game online* dan internet.

Ketergantungan siswa terhadap *game online* merupakan suatu kasus yang perlu ditangani secara khusus dengan penelusuran kasus yang lebih baik, karena jika dibiarkan akan berakibat negatif bagi siswa dalam pembelajarannya dan psikologis siswa tersebut.⁵ Penelitian ini juga memberikan beberapa cara penanganan untuk menghindari seorang anak menjadi kecanduan bermain *game online*, seperti memberikan pengertian tentang penggunaan fasilitas yang menunjang *game online*, pengawasan anak yang dilakukan setiap hari dengan melihat kegiatannya, mengatur uang jajan anak sesuai kebutuhan, membuat jadwal dan peraturan di rumah dan juga menyarankan orangtua untuk mencoba bermain bersama sehingga waktu mengontrol aktifitas anak dalam bermain *game online* akan lebih mudah. Pendekatan penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti, memfokuskan pada hubungan religiusitas seorang mahasiswa dengan *mobile game online* serta menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif.

⁵ Ridwan Syahrani, "Ketergantungan Game Online Dan Penanganannya", *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, Vol. 1, No. 1, Juni 2015, hal. 91.

2. Skripsi yang ditulis oleh Alrieza Mufajri Sasmitho, mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2010 dengan judul, Hubungan Antara Religiusitas Dengan Konsep Diri Mahasiswa Program Studi Bimbingan Dan Konseling Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2010. Penelitian ini merupakan penelitian krelatif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini memfokuskan pada hubungan antara religiusitas dengan konsep diri mahasiswa Prodi BK angkatan 2010. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 75 orang mahasiswa Prodi BK angkatan 2010. Menggunakan metode pengumpulan data jenis skala dan teknik analisis data uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas, dan uji linieritas. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui tingkat religiusitas, konsep diri serta hubungan antara religiusitas dengan konsep diri mahasiswa Prodi BK angkatan 2010.⁶ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada variabelnya yaitu konsep diri dengan *mobile game online*.
3. Jurnal Psikologi yang ditulis oleh Yola Tiaranita, Salma Dias Saraswati, Fuad Nashori, mahasiswa Universitas Islam Indonesia tahun 2017 dengan judul Religiusitas, Kecerdasaan Emosi, Dan Tawadhu Pada Mahasiswa Pascasarjana. Penelitian ini merupakan suatu penelitian korelasi yang melibatkan tiga variabel yaitu religiusitas dan kecemasan emosi sebagai

⁶ Alrieza Mufajri Sasmitho, "Hubungan Antara Religiusitas Dengan Konsep Diri Mahasiswa Program Studi Bimbingan Dan Konseling Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2010", *Skripsi*, September 2013, hal. 73.

variabel bebas, dan tawadhu' sebagai variabel tergantunya⁷. Jurnal ini bertujuan meneliti pengaruh religiusitas dan kecerdasan emosi terhadap tawadhu' mahasiswa pascasarjana UII. Subjek penelitian ini berjumlah 117 mahasiswa pascasarjana UII. Kesimpulan jurnal ini terdapat hubungan positif yang signifikan antara religiusitas terhadap tawadhu'. Artinya, semakin tinggi religiusitas yang dimiliki mahasiswa, maka semakin tinggi pula sikap tawadhu' yang dimilikinya. Hal ini berlaku sebaliknya, semakin rendah religiusitas mahasiswa, maka semakin rendah pula sifat tawadhu' yang dimilikinya. Perbedaan dengan penelitian yang akan diteliti adalah pada variabelnya yaitu tingkat religiusitas dengan *mobile game online*, sedangkan penelitian ini membahas tentang religiusitas, kecerdasan emosi dan tawadhu pada mahasiswa.

4. Skripsi yang ditulis oleh Gery Fernando R, mahasiswa Universitas Lampung tahun 2018 dengan judul, *Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Perilaku Sosial Dan Prestasi Belajar*. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui dan menjelaskan hubungan antara bermain *game online* dengan perilaku sosial dan prestasi belajar. Populasi dari penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik penelitian sensus dengan jumlah responden sebanyak 49 siswa dan menggunakan data primer dan sekunder, teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara memberikan kuesioner, wawancara dan observasi atau pengamatan.

⁷Yola Tiaranita, Salma Dias Saraswati, Fuad Nashori, "Religiusitas, Kecerdasan Emosi, Dan Tawadhu Pada Mahasiswa Pascasarjana", *Jurnal Psikologia*, vol 2, No. 1, Januari 2017, hal. 31.

Lokasi pengambilan data berlokasi di sekolah menengah pertama Bandar Lampung. Menggunakan teknik penelitian deskriptif kuantitatif yaitu penelitian menggunakan fakta-fakta yang ingin diketahui dengan data berupa angka⁸. Dengan tiga variabel yang berbeda yaitu bermain *game online*, perilaku sosial dan prestasi belajar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti penulis adalah pada jumlah variabel dan jenis variabel.

5. Skripsi yang ditulis oleh Khoirul Anam, mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2014 dengan judul, Fenomena Maraknya Game Online Di Kalangan Mahasiswa (Studi Tentang Perilaku Mahasiswa Penggemar Game Di Daerah Demangan Catur Tunggal Depok Sleman Yogyakarta). Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Dengan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, pustaka atau dokumentasi.⁹ Teknik sampling yang digunakan adalah dengan purposive sampling. Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan gambaran umum mengenai berbagai perilaku mahasiswa penggemar *game online* dan mengetahui

⁸ Gery, "Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Perilaku Sosial Dan Prestasi Belajar", *Skripsi*, Lampung: Universitas Lampung, Tahun 2018, hal 47.

⁹ Khoirul Anam, "*Fenomena Maraknya Game Online Di Kalangan Mahasiswa (Studi Tentang Perilaku Mahasiswa Penggemar Game Online Di Daerah Demangan Catur Tunggal Depok Sleman Yogyakarta)*", *Skripsi*, Lampung: Universitas Lampung, Tahun 2018, hal 53.

faktor-faktor pendorong mahasiswa menjadi kecanduan bermain *game online*.

Perbedaan skripsi ini dengan penelitian yang akan diteliti oleh penulis terletak pada metode penelitiannya, yaitu metode kualitatif dengan kuantitatif. Terlebih variabel yang digunakan di skripsi ini tentang *game online* dan mahasiswa, sedangkan penelitian yang akan diteliti oleh penulis adalah religiusitas dan mahasiswa.

6. Skripsi yang ditulis oleh Farida Mariyatul Kiftiah, mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2017 dengan judul, *Hubungan Antara Religiusitas Dengan Motivasi Berprestasi Pada Anak Panti Asuhan Nurul Haq Banguntapan, Bantul*. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui hubungan antara religiusitas dengan motivasi berprestasi pada anak di Panti Asuhan Nurul Haq, yang berlokasi di Banguntapan Bantul dengan hipotesa bahwa ada hubungan positif antara religiusitas dengan motivasi berprestasi pada anak, semakin tinggi religiusitas maka semakin tinggi motivasi berprestasinya. Teknik penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah pendekatan kuantitatif dengan subjek sebanyak 36 orang. Teknik pengambilan datanya menggunakan teknik *random sampling* serta pengumpulan datanya menggunakan skala, dokumentasi dan wawancara.¹⁰ Perbedaan penelitian

¹⁰ Farida Mariyatul Kiftiah, "Hubungan Antara Religiusitas Dengan Motivasi Berprestasi Pada Anak Panti Asuhan Nurul Haq Banguntapan, Bantul", *Skripsi*, Yogyakarta: IAIN Sunan Kalijaga, 2018, hal. 39.

ini terletak pada variabelnya yaitu hubungan antara religiusitas dengan motivasi belajar, subjeknya pada anak panti asuhan. Sedangkan penelitian yang akan diteliti penulis menggunakan variabel religiusitas dengan *mobile game online*, subjeknya para mahasiswa.

7. Jurnal yang ditulis oleh Nety Afriana, Dewi Riswandi, Loliyana, mahasiswa Universitas Lampung tahun 2018 dengan judul, *Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Di Rumah Dengan Sikap Disiplin Siswa*. Penelitian ini mempunyai tujuan mengetahui hubungan kebiasaan bermain *game* dengan sikap disiplin, metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan teknik *sampling area* sebanyak 20 dan jumlah total sampel adalah 100 siswa. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah adanya hubungan bahwa siswa yang sering bermain *game online* di rumah akan menghasilkan sikap disiplin yang kurang baik di sekolah. Hal itu disebabkan karena terlalu seringnya siswa bermain *game online*, apalagi fasilitas yang disediakan di rumah sangat memadai. Individu yang mengalami kebiasaan bermain *game online* menjadi mudah marah saat tidak mempunyai waktu untuk bermain *game online*¹¹. Perbedaan penelitian ini adalah terletak pada variabelnya yaitu hubungan *game online* dengan sikap siswa dan juga subjeknya adalah siswa sekolah menengah pertama, sedangkan penelitian yang akan diteliti penulis adalah hubungan tingkat

¹¹ Afriana, Dewi Riswandi, Loliyana, "Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Di Rumah Dengan Sikap Disiplin Siswa", *Jurnal*, 2018, hal. 7.

religiusitas dengan *mobile game online*, subjek yang digunakan adalah para mahasiswa.

8. Skripsi yang ditulis Agung Salim, mahasiswa Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar tahun 2016 dengan judul, Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Alauddin Makassar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif yang datanya berupa angka-angka yang diolah menggunakan analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial dengan regresi linear sederhana. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar angkatan 2014 yang berjumlah 192 mahasiswa. Sedangkan sampelnya adalah 16% dari jumlah populasi yaitu 30 mahasiswa, dengan cara pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*. Tujuan penelitian ini adalah Apakah terdapat pengaruh *game online* terhadap perilaku belajar mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada variabel nya yaitu, perilaku belajar dengan tingkat religiusitas.
9. Skripsi yang ditulis Fina Hilmuniati, mahasiswa Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta tahun 2011 dengan judul, *Dampak Bermain Game Online Dalam Pengalaman Ibadah Shalat Anak Kelurahan*

Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan naturalistik untuk mencari dan menemukan pemahaman tentang fenomena yang terjadi. Tujuan dari penelitian ini tidak lain adalah untuk mencari tahu bagaimana pengaruhnya bermain game terhadap rajin atau malasnya mengerjakan shalat lima waktu dan ketepatan waktu shalat.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak yang berusia tujuh tahun sampai duabelas tahun sebanyak delapan anak yang bermain di warung internet, dan hasil yang ditemukan dipenelitian ini adalah seluruhnya malas dan tidak tepat waktu saat mengerjakan shalat, namun ada beberapa anak yang setelah bermain *game* langsung mengerjakan shalat.¹² Perbedaan yang mendasar dengan penelitian yang akan diteliti oleh penulis adalah variabel, subjek penelitian dan metode penelitiannya, variabel pada penelitian ini adalah dampak *game online* terhadap pengalaman ibadah shalat, subjek pada penelitian ini adalah anak-anak yang berusia tujuh sampai duabelas tahun dan metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Sedangkan penelitian yang akan diteliti oleh penulis adalah tingkat religiusitas dengan *mobile game online*, subjeknya juga menggunakan mahasiswa dan metode yang digunakan adalah kuantitatif.

¹² Fina Hilmuniati, "Dampak Bermain Game Online Dalam Pengalaman Ibadah Shalat Anak Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan", *Skripsi*, Jakarta, UIN Syarif Hidayatullah, 2011, hal. 33.

Dari seluruh penelitian terdahulu disbanding penelitian yang akan diteliti, ada beberapa perbedaan yang mendasar yaitu penelitian yang akan diteliti lebih spesifik meneliti para mahasiswa PAI UII angkatan 2016 dalam masalah *mobile game online* terhadap tingkat religiusitas. Karena beberapa hal yang peneliti temukan di lapangan seperti ketergantungannya para mahasiswa dalam bermain *mobile game online*. Hal tersebut membuat peneliti mencari tahu lebih dalam hal tersebut.

B. Landasan Teori

1. *Mobile Game Online*

Game adalah bentuk kegiatan untuk menghibur diri sendiri serta menghilangkan rasa penat dalam melakukan aktivitas keseharian¹³. Sesuai perkembangan zaman, *game* atau permainan juga ikut berkembang. Teknologi dan informasi yang semakin maju membuat berbagai macam *game* menjadi mengalami perubahan. Adapun definisi *game* yang lain adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebastanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut¹⁴. Salah satu *game* yang paling diminati adalah *game online*. *Game online* adalah suatu permainan yang dimainkan dengan menggunakan jaringan

¹³ Drajat Edy Kurniawan, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta", *Jurnal Konseling*, Vol. 3 No. 1, Januari 2017, hal. 98.

¹⁴ Nurlaela, "Dampak Game Online Terhadap Moral Anak Di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur", Skripsi, Makassar: Universitas Negeri Makassar, Tahun 2017, hal. 96.

maupun *wlan*. *Game online* biasa dimainkan di perangkat keras seperti personal komputer, konsol permainan sampai *handphone* atau secara *mobile*.

Pada era perkembangan teknologi saat ini, diskriptif seringkali disebut sebagai era gangguan, hal ini disebabkan karena perkembangan teknologi informasi yang kian berkembang secara cepat. Teknologi selain memberikan inovasi juga memaksa system konvensional menjadi ditinggalkan¹⁵. Seperti dalam dunia game, pada zaman dulu *mobile game online* belum *sebooming* seperti sekarang ini, para orang-orang masih memainkan permainan jadul dan tradisional. Didalam *Game online* ada dua unsur utama yaitu *server* dan *client*, *server* adalah suatu pusat dari jaringan dalam menyediakan permainan yang menghubungkan para *client* atau pemain, sedangkan *client* adalah pengguna *game online* yang menggunakan kemampuan yang disediakan oleh *server*. Pada dasarnya *game online* merupakan suatu tindakan sosial, karena terdapat interaksi secara virtual dengan pemain lainnya. Interaksi yang dilakukan bisa melalui suara atau bahkan melalui *video*.

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams (2006) menjelaskan bahwa *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah

¹⁵ Burhan Nudin, "Konsep Pendidikan Islam pada Remaja", *Jurnal Literasi*, Vol. 9 No. 1, 2020, hal. 73.

mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan¹⁶.

2. Jenis *Mobile Game Online*

Ada banyak *genre* atau jenis *mobile game online* mulai dari permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus¹⁷. Ada dua jenis *mobile game online* yang sering dimainkan saat ini, yaitu *moba* dan *battle royale*.

a. MOBA

Moba atau singkatan dari *Multiplayer Online Battle Arena*, adalah jenis permainan yang menggunakan strategi sebagai kunci kemenangan dan dimainkan oleh lebih dari satu orang yang ada di dalam arena, biasanya 5 vs 5, dan tujuannya adalah menghancurkan base utama musuh¹⁸. *Game online* jenis ini biasa dimainkan di perangkat personal komputer maupun *smartphone* atau *mobile*. Namun saat ini lebih banyak dimainkan di *smartphone* karena lebih mudah. Ada beberapa judul *mobile game online* ini seperti *Mobile Legend*, *Arena Of Valor* dan lain sebagainya.

¹⁶ Rolling, Andrew, Ernest Adams, 2006. *Fundamentals of Game Design*, Prentice Hill.

¹⁷ Gery, "Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Perilaku Sosial Dan Prestasi Belajar", *Skripsi*, Lampung: Universitas Lampung, Tahun 2018, hal 3

¹⁸ 6 Game Moba Terbaik yang Lagi Ngehits, diakses melalui website, <https://www.shopback.co.id/blog/5-game-moba-terbaik-yang-lagi-ngehits>, pada hari Kamis 5 Desember 2019 pukul 21.11 WIB

b. *Battle royale*

Battle royale adalah jenis *game online* dengan system permainan dimana pemain akan berjuang dengan kemampuannya sendiri maupun secara tim untuk menjadi yang terakhir. Sama halnya dengan jenis *game moba*, Jenis *battle royale* juga dapat dimainkan di perangkat personal komputer, konsol permainan maupun *smartphone* atau secara *mobile*. Alur jenis permainan ini cukup sederhana, pemain akan ditempatkan disebuah tempat bersama musuh, yang kemudian para pemain akan mencari senjata dan berbagai perlengkapan yang bisa ditemukan di berbagai lokasi yang ada pada peta. Setelah itu, pemain diharuskan mengeliminasi semua lawan dengan senjata yang dimiliki¹⁹. Ada beberapa judul *mobile game online* ini seperti *Playerunknown's Battlegrounds Mobile*, *Fornite Mobile*, *Call of Duty Mobile* dan lain sebagainya.

c. *FPS*

FPS singkatan dari *First Person Shoter* adalah jenis *game* yang menggunakan sudut pandang layaknya manusia normal. Biasanya *game* jenis ini bertemakan tentang peperangan atau pertempuran yang menggunakan senjata api. permainan tembak-menembak dengan tampilan pada layar pemain adalah sudut pandang tokoh karakter

¹⁹ Jaka, "Sejarah Game Battle Royale PUBG Bukan yang Pertama!", dikutip dari, <https://jalantikus.com/tips/sejarah-game-battle-royale/>, tanggal 5 Desember 2019.

yang dimainkan, tiap tokoh karakter mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam tingkat akurasi menembak, dan reflek menembak. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang, pemain ini bisa berupa misi melumpuhkan penjahat maupun alien, kadang juga sejumlah pemain dibagi beberapa tim yang bertugas melumpuhkan tim lainnya, sebelum dilumpuhkan. Ciri utama lain adalah penggunaan senjata genggam jarak jauh Banyak judul *game* yang menggunakan di jenis ini seperti contoh *Call of duty*, *Point Blank* dan masih banyak lainnya. *Game* jenis ini juga tersedia di mode *online* dan *offline*, untuk memainkannya pun juga bisa melalui personal komputer, konsol *game* dan *mobile*.

d. *RTS*

RTS singkatan dari *Real Time Strategi* merupakan jenis *game* yang meminta pemainnya menjadi seorang pemimpin, membangun desa, mengelola sumber daya manusianya, pemerintahan hingga membangun pertahanan dan bertempur. merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya satu karakter saja akan tetapi banyak karakter. Biasanya *game* jenis ini hanya membutuhkan satu pemain, dalam *game* ini pemain diharapkan bisa mengambil keputusan yang bijak dan benar sehingga negara atau desa yang dipimpin bisa berkembang dengan baik. Ada beberapa judul *game* ini seperti *Age of Empire*, *Warcraft* dan *Rise of Nations*.

e. *RPG*

RPG merupakan singkatan dari *Role Playing Game*, di jenis ini biasanya pemain akan memilih karakter mereka sendiri sesuai keinginan, mempunyai keunggulan di sisi cerita yang terkesan dongeng kerajaan. *Game* ini bisa dimainkan secara *online* maupun *offline*.

Sistem permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan. Asal tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan akhir permainan ini. Ada beberapa judul dengan jenis *game* ini, seperti *Final Fantasy*, *Ragnarok* dan masih banyak lainnya.

f. *Adventure game*

Adventure games permainan ini yang menggunakan tokoh karakter fiksi yang bertugas mengeksplorasi memecahkan sebuah misteri atau kasus, memburu harta karun, maupun menyelamatkan tokoh karakter buatan. Banyak dari *game* ini diangkat dari sebuah novel populer maupun film bioskop. Contohnya yaitu *Indiana Jones* yaitu permainan petualangan yang dimana pemain dituntut untuk menjalankan misi seperti mencari harta karun dengan cara memecahkan teka-teki dan apabila misi tersebut telah selesai dilaksanakan maka dilanjutkan

dengan misi berikutnya. Game jenis ini lebih mengutamakan segi cerita dan pengalaman bermain yang seru, pemain di ajak untuk menjelajahi setiap sisi di dalam game tersebut.

g. *Construction and Simulaton Games (CMSs)*

Di *game* ini pemain tidak akan bermain seperti berperang maupun berpetualang namun pemain akan diarahkan untuk mengatur, membangun dan memimpin didalam *game* tersebut. Mensimulasikan proyek membangun sebuah kota, pemain diharuskan membangun sebuah kota lengkap dengan fasilitas publik maupun fasilitas pemerintah seperti gedung, alat transportasi publik, taman, sekolah, rumah sakit, tempat beribadah, pabrik, bandara, stasiun, bank dan bangunan lainnya. Saat membangun kota tersebut pemain juga harus memperhatikan sumber daya ekonomi, kenyamanan para penduduknya dalam beraktifitas yang mungkin terganggu saat pembuatan jembatan penyebrangan dan lain-lain. Contohnya Sim City yaitu pemainnya berperan sebagai walikota yang di tugaskan untuk mengubah lahan di sekitarnya dan kemudian mendesain dan mengembangkan sebuah pemukiman yang nantinya akan menjadi kota besar.

Pemain juga dapat meletakkan zona untuk membangun daerah komersial, industrial, atau perumahan, dan juga membangun dan memperbaiki layanan umum, transportasi dan utilitas agar sukses pemain juga harus mengurus keuangan, lingkungan dan kualitas kehidupan bagi para penduduknya pada permainan ini, kota terletak di

sebuah wilayah luas²⁸ yang dibagi menjadi bagian, yang kesemuanya dapat dibangun. Pemain dapat membuat kota di tiga jenis luas bagian, yaitu kecil, sedang, dan besar. Jika diukur pada kehidupan nyata, bagian yang terkecil memiliki luas 1 kilometer, sedangkan yang terbesar memiliki luas 4 kilometer

h. Simulation game

Game jenis ini lebih mengarah kepada simulasi, seperti mengendarai mobil, motor bahkan sampai pesawat. Yang ditawarkan pada jenis *game* ini adalah pengalaman atau sensasi yang dirasakan benar-benar nyata

3. Religiusitas

Religiusitas adalah internalisasi nilai-nilai agama dalam diri seseorang. Internalisasi di sini berkaitan dengan kepercayaan terhadap ajaran-ajaran agama baik di dalam hati maupun dalam ucapan²⁰. Religiusitas juga bisa diartikan sebagai hubungan yang mengikat antara diri manusia dengan hal-hal di luar diri manusia yaitu Tuhan, dalam religi umum terdapat aturan-aturan atau kewajiban yang harus dilaksanakan yang berfungsi untuk mengikat dan menguntungkan diri seseorang atau sekelompok orang dalam hubungan dengan tuhan sesama dan alam semesta²¹. Religiusitas selalu dikaitkan dengan ibadah, karena ibadah merupakan suatu tolak ukur seberapa tinggi religiusitas orang tersebut.

²⁰ Yola Tiaranita, Salma Dias Saraswati, Fuad Nashori, *Religiusitas*, Hal. 29.

²¹ Said Alwi, *Perkembangan Religiusitas Remaja*, (Yogyakarta: Kaukabah Dipantara, 2014), hal.1.

Menurut Gazalba religiusitas berasal dari kata religi dalam bahasa Latin religio yang akar katanya adalah religure yang berarti mengikat dengan demikian, mengandung makna bahwa religi atau agama pada umumnya memiliki aturan-aturan dan kewajiban-kewajiban yang harus dipatuhi dan dilaksanakan oleh pemeluknya. Kesemuanya itu berfungsi mengikat seseorang atau sekelompok orang dalam hubungannya dengan Tuhan, sesama manusia, dan alam sekitarnya²². Menurut Majid religiusitas adalah tingkah laku manusia yang sepenuhnya dibentuk oleh kepercayaan kepada kegaiban atau alam gaib, yaitu kenyataan-kenyataan supra-empiris²³.

Berdasar pengertian yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa religiusitas merupakan ketaatan seseorang terhadap ajaran agama yang dianutnya dan diimplementasikan di kehidupan sehari-harinya. Individu yang religius tidak akan sebatas mengetahui segala perintah dan larangan agamanya akan tetapi mentaati dan melaksanakan segala perintah agama dan meninggalkan segala larangannya²⁴. Religiusitas berperan penting bagi kehidupan, fungsinya sebagai ukuran keimanan seseorang. Seperti halnya yang tertulis dalam kitab suci Alqur'an pada surah Al Baqoroh ayat 43 :

وَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ وَآتُوا الزَّكَاةَ وَارْكَعُوا مَعَ الرَّاكِعِينَ (٤٣)

²² Ghufron, M. Nur & Risnawita, *Teori-teori Psikologi* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. 2012), Hal.17.

²³ Nur Kholis Madjid, *Islam, Kemoderenan dan Ke-Indonesiaan* (Bandung: Penerbit Mizan, 2012), Hal.102.

²⁴ Sepri Ridho, "Game Online Dan Religiusitas Remaja (Studi Di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara)", *Skripsi*, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018, hal. 32.

“ Dan dirikanlah shalat, tunaikanlah zakat dan ruku'lah beserta orang orang yang ruku'.”²⁵

Pada ayat ini menjelaskan memerintahkan orang-orang Yahudi untuk masuk ke dalam Islam dengan mengerjakan shalat secara benar dan menunaikan zakat sehingga mereka tergolong orang-orang yang ruku', yakni tergolong ummat Nabi Muhammad shallallahu 'alaihi wa sallam. Ada juga yang menafsirkan ayat "dan ruku'lah beserta orang yang ruku'" adalah perintah mengerjakan shalat berjama'ah dan ada pula yang mengartikan: tunduklah kepada perintah-perintah Allah bersama orang-orang yang tunduk. Sebagian ulama berdalil dengan ayat ini untuk menerangkan wajibnya shalat berjama'ah, yaitu dari ayat "dan ruku'lah beserta orang yang ruku'", yakni shalatlah beserta orang yang shalat. Disebutnya shalat dengan ruku' menunjukkan bahwa ruku' merupakan rukun shalat, dan tidak dinamakan shalat jika tidak ada ruku'nya. Disebutkan bagian dari gerakan shalat, yaitu ruku' untuk shalat menunjukkan wajibnya ruku'.

Menurut Glock dan Stark religiusitas merupakan keseluruhan dari fungsi jiwa individu mencakup keyakinan, perasaan dan perilaku yang diarahkan secara sadar dan sungguh-sungguh pada ajaran agamanya²⁶. Menurutny , ada lima dimensi yang mencakup tata cara ibadah serta pengalaman dan pengetahuan agama dalam diri individu. Berdasar teori yang digunakan, dimensi religiusitas yang digunakan peneliti adalah :

²⁵ QS Al-Baqoroh, (2: 43).

²⁶ Jalaludin , *Psikologi Agama* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008), Hal. 81

a. Dimensi keyakinan, yaitu tingkatan seorang individu dalam meyakini hal dogmatic dalam agama. Dimensi ini menunjuk pada seberapa tingkat keyakinan Muslim terhadap kebenaranajaran-ajaran agamanya, terutama terhadap ajaran-ajaran yang bersifat fundamental dan dogmatik menyangkut keyakinan pada Allah SWT, Malaikat, Rasul. Setiap agama mempertahankan seperangkat kepercayaan di mana para penganut diharapkan akan taat. Walaupun demikian, isi dan ruang lingkup keyakinan bervariasi, tidak hanya diantara agama-agama tetapi juga diantara tradisi-tradisi agama yang sama. Dengan indikator sebagai berikut :

- 1) Percaya kepada Allah SWT
- 2) Percaya kepada malaikat
- 3) Percaya kepada kitab Alquran
- 4) Percaya kepada rasul
- 5) Percaya kepada hari kiamat
- 6) Percaya kepada qodha' dan qodar

b. Dimensi peribadatan, yaitu tingkat seorang individu dalam mengerjakan kewajiban maupun sunnah agamanya. Dimensi ini mencakup perilaku pemujaan, ketaatan, dan hal-hal yang dilakukan orang untuk menunjukkan komitmen atau tingkat kepatuhan Muslim terhadap agama yang dianutnya menyangkut pelaksanaan shalat, puasa, zakat, haji. Praktik-praktik keagamaan ini terdiri atas dua kelas penting, yaitu ritual dan ketaatan Adapun indikatornya sebagai berikut :

- 1) Mengerjakan sholat lima waktu
- 2) Menjalankan ibadah puasa
- 3) Membaca al-Quran

c. Dimensi penghayatan, yaitu penggambaran seseorang dalam hal keagamaan yang pernah dialami dan dirasakan . Dimensi ini memperhatikan fakta bahwa semua agama mengandung pengharapan-pengharapan tertentu. Dimensi ini berkaitan dengan pengalaman keagamaan, perasaan-perasaan, persepsi-persepsi, dan sensasi-sensasi yang dialami seseorang atau didefinisikan oleh suatu kelompok keagamaan yang melihat komunikasi Seperti indikator sebagai berikut :

- 1) Khusyuk dalam sholat
- 2) Khusyuk dalam berdoa
- 3) Khusyuk dalam berdzikir

d. Dimensi pengetahuan, yaitu seberapa jauh seseorang mengetahui ilmu pengetahuan didalam agamanya. Dimensi ini menunjuk pada seberapa tingkat pengetahuan dan pemahaman Muslim terhadap ajaranajaran pokok dari agamanya, terutama tentang ajaran-ajaran pokok dari agamanya, sebagaimana yang terdapat dalam kitab suci dengan harapan bahwa orang-orang yang beragama paling tidak memiliki sejumlah minimal pengetahuan mengenai dasar-dasar keyakinan, kitab suci dan tradisi-tradisi. Dimensi ini menyangkut pengetahuan tentang isi pokok Al-Quran, hukum-hukum Islam, sejarah Islam. Seperti indikator sebagai berikut :

- 1) Pengetahuan tentang hukum-hukum islam
- 2) Pengetahuan tentang isi dari al-Quran
- 3) Pengetahuan tentang keislaman

e. Dimensi pengalaman, yaitu sejauh mana perilaku dan sikap seseorang yang telah beragama, dimensi ini menunjukkan efek dari ajaran agama tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dimensi ini mengacu pada identifikasi akibat-akibat keyakinan keagamaan, praktik, pengalaman, dan pengetahuan seseorang dari hari ke hari. Menunjuk pada tingkatan perilaku Muslim yang dimotivasi oleh ajaran-ajaran agamanya Dengan indikator sebagai berikut :

- 1) Ahlak
- 2) Mematuhi norma-norma islam

4. Kerangka Berpikir

Menurut Sugiyono, kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah didefinisikan sebagai masalah yang penting.

Berdasar latar belakang dan landasan teori yang telah diuraikan, maka dapat diambil suatu kerangka pemikiran sebagai berikut. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan *mobile game online* terhadap tingkat religiusitas seseorang, saat ini banyak mahasiswa yang lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* bersama teman-temannya hingga lupa waktu dan tak sedikit yang melalaikan kewajibannya sebagai seorang muslim. Seiring berkembangnya zaman, *game online* bukan hanya sebatas fasilitas untuk menghilangkan rasa bosan, namun sudah menjadi sebuah kewajiban bagi segelintir orang dari anak-anak sampai orang dewasa.

Tak heran banyak kasus tentang kecanduan sampai pemborosan uang orang tua diberbagai tempat. Penggunaan *game online* yang dulu hanya bisa dimainkan disebuah alat khusus untuk memainkannya sekarang sudah lebih mudah aksesnya, hanya bermodalkan sebuah ponsel sudah bisa memainkan *game online* atau biasa disebut *mobile game online*.

Terlebih lagi terdapat turnamen *mobile game online* yang banyak diadakan di berbagai event dan lokasi, dari yang hanya sekedar untuk bersenang-senang sampai kelas dunia. Hal tersebut juga menjadi salah satu faktor menjadi naiknya penggunaan *mobile game online*. Mereka yang

termotivasi untuk menjadi seorang pemain yang profesional karena hobbi yang dimiikinya. Awalnya banyak stigma negative mengenai *game online* hingga diadakannya sebuah turnamen yang dimnamakan *esport*, Secara harfiah, *eSport* merupakan singkatan dari electronic sport atau olahraga elektronik. *eSport* adalah bidang olahraga yang menggunakan game sebagai bidang kompetitif.²⁷ Sama saja dengan pemain olahraga cabang lainnya, para pemain *esport* ini juga dijuluki seorang atlit.

Namun dari banyaknya segi positif yang didapatkan tentu ada juga segi negatifnya, para pemain *mobile game online* tersebut cenderung hanya focus terhadap permainnanya dan sangat optimis tanpa menghiraukan tentang kewajiban bahkan kesehatannya. Tak sedikit dari mereka yang menghiraukan kewajibanya sebagai seorang muslim seperti sholat lima waktu, membaca alqur'an dan lain sebagainya. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan bahwa apakah ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan *mobile game online* terhadap tingkat religiusitas seseorang, khususnya pada mahasiswa. Pada pengamatan yang dilakukan oleh penulis, rata-rata mahasiswa bisa menghabiskan waktunya 3-5 jam perhari untuk bermain *game online* diponsel.

Berikut ini adalah bagan kerangka berpikir pada penelitian ini :

²⁷ Dio Firdaus, "Mengenal Apa Itu eSport, Sejarah Singkatnya dan Profesi yang Ada Di Dalamnya", dikutip dari, <https://games.grid.id/read/152269824/mengenal-apa-itu-esport-sejarah-singkatnya-dan-profesi-yang-ada-di-dalamnya>, pada tanggal 21 September 2020



Keterangan : X = Variabel bebas (*Mobile Game Online*)
 Y = Variabel Terikat (Religiusitas)

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode merupakan suatu hal yang sangat penting demi tercapainya suatu tujuan penelitian. Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.²⁸ Terdapat bermacam-macam metode penelitian yang dapat diaplikasikan dengan adanya penyesuaian permasalahan, tujuan, obyek, dan data penelitian. Metode dalam rancangan perencanaan dimulai dengan mengadakan observasi dan evaluasi terhadap penelitian yang sudah dikerjakan dan diketahui, sampai pada penetapan kerangka konsep dan hipotesis penelitian yang perlu pembuktian lebih lanjut. Rancangan pelaksanaan penelitian meliputi proses percobaan ataupun pengamatan serta memilih pengukuran variable, prosedur dan teknik sampling, instrumen, pengumpulan data analisis data yang terkumpul, dan pelaporan hasil penelitian.

A. Jenis penelitian dan Pendekatan

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif yaitu data penelitian meliputi angka-angka dan analisis menggunakan statistik.²⁹ Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai penelitian yang berlandaskan filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, penggunaan data menggunakan

²⁸ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta,2010), hal. 3

²⁹ Ibid., hal. 7.

instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.³⁰

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif deskriptif yaitu penelitian yang bertujuan menggambarkan secara sistematis dan akurat fakta dan karakteristik mengenai populasi atau mengenai bidang tertentu. Untuk itu tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui secara mendalam tentang hubungan antara tingkat religiusitas dengan *mobile game online* di kalangan mahasiswa angkatan 2016 program studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

B. Subjek dan Objek penelitian

Subjek penelitian adalah suatu yang diteliti baik orang, benda ataupun lembaga. Subjek penelitian pada dasarnya adalah yang akan dikenakan kesimpulan hasil penelitian. Di dalam subjek penelitian inilah terdapat objek penelitian.³¹ Dan istilah yang lain digunakan untuk menyebut subjek penelitian adalah responden. Adapun responden yang akan di ambil pada penelitian ini adalah mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia angkatan 2016.

³⁰ *Ibid.*, hal 14

³¹ Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2007), hal 35.

C. Tempat dan Lokasi penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan di Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agam Islam Universitas Islam Indonesia.

2. Lokasi penelitian

Lokasi dari penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Ilmu Agama Islam Jurusan Pendidikan Agama Islam yang terletak di Gedung K.H.A. Wahid Hasyim Kampus Terpadu UII, Jl. Kaliurang KM 14.5 Sleman Yogyakarta.

D. Variabel penelitian dan Definisi operasional

1. Variabel

Variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai suatu apapun (orang, obyek, benda atau kegiatan) yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.³²Maka dalam suatu penelitian ini, peneliti menetapkan 2 variabel penelitian yang terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas (Independen) dan variabel terikat (dependen).

a. Variabel Independen

Variabel independen disebut juga variabel bebas. Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen atau terikat.³³ Dan

³² *Ibid*, hal 38

³³ Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*. (Bandung : Alfabeta, 2012), hal. 32.

variabel independen (bebas) dilambangkan dengan huruf (X). Maka dalam penelitian ini terdapat suatu variabel Independen yaitu *mobile game online*.

b. Variabel Dependen

Variabel dependen dalam istilah sering juga sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variable bebas dan bisa dilambangkan dengan huruf (n). Dalam penelitian ini yang menjadi variable dependen (terikat) adalah tingkat religiusitas di program studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

2. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dalam pembahasan ini adalah sebagai berikut sebagai tambahan penjelasan:

a. Mobile game online

Mobile game online adalah sebuah permainan *online* yang menggunakan sebuah jaringan *internet* sebagai *server* dan *client*, untuk memainkannya menggunakan perangkat keras seperti personal komputer, konsol game ataupun secara *mobile*.

b. Tingkat religiusitas

Tingkat religiusitas adalah seberapa tinggi suatu keadaan atau kepercayaan didalam dirinya untuk berperilaku sesuai dengan agama yang dianutnya.

Tabel 3.1
Definisi Operasional dan Indikator Variabel

Variabel	Definisi Operasional	Indikator
Mobile Game Online (x)	<i>Mobile game online</i> adalah sebuah permainan <i>online</i> yang menggunakan sebuah jaringan <i>internet</i> sebagai <i>server</i> dan <i>client</i> .	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berapa lama waktu bermain <i>game online</i> dalam sehari 2. Frekuensi bermain <i>game online</i> 3. Ketertarikan terhadap <i>game online</i>
Tingkat Religiusitas Variabel (y)	Tingkat religiusitas adalah seberapa tinggi suatu keadaan atau kepercayaan didalam dirinya untuk berperilaku sesuai dengan agama yang dianutnya.	<ol style="list-style-type: none"> 4. Keyakinan terhadap tuhan Allah SWT 5. Ketaatan dalam melaksanakan sholat lima waktu 6. Pengetahuan terhadap ilmu agama 7. Akhlak dalam menjalankan norma agama

E. Populasi dan sampel penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.³⁴ Penelitian ini menarik kesimpulan bahwa populasi adalah jumlah keseluruhan unit analisis yang akan diselidiki karakteristiknya. Sehubungan dengan uraian tersebut,

³⁴ Ibid., hal. 61.

maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia angkatan 2016.

Sedangkan sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Dalam pengertian lainnya sampel merupakan bagian dari populasi yang ingin diteliti. Untuk itu dalam pengambilan sampel harus bersifat representative (mewakili). Menurut Suharsimi Arikunto dalam pengambilan sampel, jika subjeknya kurang dari 100 orang sebaiknya diambil semuanya, jika subjeknya besar lebih dari 100 orang maka dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih.³⁵ Populasi pada penelitian ini berjumlah 160 mahasiswa dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.2
Populasi Penelitian

No	Angkatan	Jumlah
1	2016	160
	Total	160

Dalam penelitian ini, subjek akan diambil sebesar 25% dari jumlah populasi yaitu 40 orang.

Penelitian ini hanya meneliti mahasiswa Program studi Pendidikan Agama Islam angkatan 2016. Sehingga penelitian ini menggunakan teknik sampling *simple random sampling*. Teknik ini digunakan karena pengambilan populasi dilakukan secara acak dan memberikan kesempatan yang sama pada setiap responden secara proporsional.³⁶

³⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), hlm. 112

³⁶ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010,) hal. 82.

1. Instrument dan teknik pengumpulan data

a. Instrument penelitian

Instrumen adalah suatu alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi kuantitatif tentang variasi karakteristik variabel secara objektif.³⁷ Instrument yang digunakan adalah berupa angket (kuesioner) yang di buat melalui *google form* dan akan disebarakan kepada mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia angkatan 2016.

Pengembangan instrumen berdasarkan pada teori yang telah disusun, kemudian dikembangkan dalam indikator-indikator dan dijadikan acuan atau patokan dalam penyusunan butir-butir pernyataan.

Penyusunan pernyataan-pernyataan yang ada dalam angket berdasarkan pada skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena alam.³⁸ Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert dengan pembagian skor sebagai berikut :

³⁷ Ibnu Hadjar, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif Pendidikan*, (Surabaya: PT. Raja Grafindo Persada, 1996), hlm. 160

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabta, 2010), hlm. 134

Tabel 3.3
Pembagian Skor

Penilaian	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
N	Netral	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Angket yang digunakan adalah sifat nya tertutup, karena responden tinggal memilih jawaban yang telah disediakan dan diharapkan responden memilih jawaban yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Adapun kisi-kisi sebagai dasar penyusunan angket sebagai berikut:

Tabel 3.4
Kisi-kisi angket *Mobile Game Online*

No.	Variabel	Aspek	Indikator	Item	Jumlah
1.	<i>Mobile Game Online</i>	Intensitas Penggunaan	Berapa lama waktu bermain <i>game online</i> dalam sehari	1,2,3,4	4
2.		Tingkat Ketertarikan	Frekuensi bermain <i>game online</i>	5,6,7	3
3.		Reaksi penggunaan	Ketertarikan terhadap <i>game online</i>	8,9,10, 11	4
Jumlah					11

Tabel 3.5
Kisi-kisi angket Tingkat Religiusitas

No.	Variabel	Aspek	Indikator	item	Jumlah
1.	Tingkat Religiusitas	Keyakinan	Keyakinan terhadap tuhan Allah SWT	12,13,14	3
2.		Peribadatan	Ketaatan dalam melaksanakan sholat lima waktu	15,16,17, 18	4
3.		Penghayatan		19,20,21	3
4.		Pengetahuan	Pengetahuan terhadap ilmu agama	22,23,24, 25	4
5.		Pengalaman	Akhlak dalam menjalankan norma agama	26,27,28	3
Jumlah					17

F. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam suatu penelitian bertujuan untuk mengungkapkan fakta mengenai variabel yang telah ditentukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Terdapat beberapa metode pengumpulan data yang umum digunakan, antara lain: kuesioner, wawancara, angket, tes tertulis atau ujian, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara menyebar angket ke beberapa mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia angkatan 2016 secara *online* maupun *offline*. Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan yang tertulis

kepada responden untuk dijawabnya.³⁹ Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah sifatnya tertutup, karena responden tinggal memilih jawaban yang telah disediakan.

Menggunakan data utama dan data sekunder, data utama berupa hasil dari angket yang telah disebar dan data sekunder, data sekunder adalah data yang diambil melalui studi pustaka. Data dikumpulkan melalui berbagai referensi buku-buku

G. Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen

Validitas dalam penelitian ini merupakan karakteristik utama yang harus dimiliki oleh setiap tolak ukur⁴⁰. Selain validitas, reliabilitas juga komponen utama yang harus dimiliki oleh setiap alat ukur. Reliabilitas berasal dari kata *reliability*, suatu pengukuran yang mampu menghasilkan data yang memiliki tingkat reliabilitas tinggi disebut pengukuran yang reliabel. Reliabel artinya mampu menghasilkan skor yang cermat dengan error pengukuran kecil⁴¹.

1. Uji validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengukur tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrumen. Suatu instrumen dapat dikatakan valid apabila mempunyai validitas yang tinggi.⁴² Sebaliknya, apabila instrumen yang kurang valid berarti memiliki tingkat validitas yang rendah. Uji validitas

³⁹ *Ibid.*, hal. 199.

⁴⁰ Saifuddin Azwar, *Penyusunan Skala Psikologi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012, hal.

⁴¹ *Ibid.*, hal. 111

⁴² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1998), hlm. 160

diperlukan dalam penelitian ilmiah yang merupakan dasar untuk mempercayai bahwa instrumen tersebut benar-benar layak digunakan dalam penelitian.

Rumusan yang digunakan untuk menguji validitas instrumen adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien validitas

N = jumlah subjek atau responden

$\sum X$ = jumlah skor butir pernyataan

$\sum Y$ = jumlah skor total pernyataan

$\sum XY$ = jumlah perkalian skor butir dengan skor total

$\sum X^2$ = total kuadrat skor butir pernyataan

$\sum Y^2$ = total kuadrat skor total pernyataan⁴³

2. Uji reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.⁴⁴ Dalam penelitian ini untuk mencari reliabilitas yang digunakan adalah Uji *Reliability Alpha Cronbach*

⁴³ *Ibid.*, hal. 213.

⁴⁴ *Ibid.*, hal 178

dengan bantuan *software* SPSS 23 for Windows. Uji reliabilitas dalam penelitian ini instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrument

k = banyaknya butir pernyataan

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varian butir

σ_t^2 = varian total⁴⁵

Jika nilai alpha > 0.7 artinya reliabilitas mencukupi (sufficient reliability), sementara jika alpha > 0.80 ini mensugestikan seluruh item reliabel dan seluruh tes secara konsisten memiliki reliabilitas yang kuat.

H. Uji Asumsi (Uji Normalitas, Uji Linieritas dan Uji Homogenitas)

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah bertujuan untuk mengetahui apakah data yang bersangkutan berdistribusi normal atau tidak. Penghitungan uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan variabel bebas dengan variabel terikat bersifat normal. Penelitian ini melakukan uji normalitas dengan program SPSS 23 for Windows. Uji normalitas ini menggunakan rumus Chi Kuadrat. Adapun rumus chi kuadrat adalah:

$$\chi^2 = \sum \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

⁴⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), hlm. 239

Keterangan:

χ^2 = Chi kuadrat

f_o = frekuensi yang diperoleh dari sampel

f_h = frekuensi harapan (frekuensi yang diharapkan)⁴⁶

2. Uji Linieritas

Perhitungan uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel bebas dengan variabel terkait bersifat linier atau tidak. Penelitian ini melakukan uji linieritas dengan program SPSS 23 *for Windows*. Kedua variabel diuji dengan menggunakan uji F:

$$F_{reg} = \frac{RK_{reg}}{RK_{res}}$$

Keterangan:

Freg = harga bilangan untuk garis regresi

RKreg = rerata kuadrat garis regresi

RKres = rerata kuadrat garis residu⁴⁷

3. Uji homogenitas

Uji Homogenitas harga varian dilakukan pada tahap awal saat menganalisis data. Uji ini bertujuan untuk memastikan apakah asumsi homogenitas pada setiap kategori data telah terpenuhi atau belum, jika

⁴⁶ *Ibid.*, hal. 312.

⁴⁷ Alfi Rifatul, "Pengaruh Karakteristik Generasi Z Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Angkatan 2017 & 2018 Universitas Islam Indonesia Yogyakarta", *Skripsi*, Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2019, hal 42

asumsi homogenitas telah terbukti maka peneliti dapat melaksanakan tahap analisis data selanjutnya.⁴⁸ Uji homogenitas ini menggunakan program SPSS 23 *for Windows*.

I. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah penelitian selesai mengumpulkan seluruh data yang diperlukan. Adapun analisis data kuantitatif, yaitu analisis data dalam bentuk angka-angka yang dihasilkan melalui rumus statistik.

1. Regresi Linier Sederhana

Untuk analisis data peneliti menggunakan Regresi Linier Sederhana. Regresi linier sederhana yaitu variabel dipengaruhi (dependent) oleh variabel lainnya. Variabel yang mempengaruhi ini disebut dengan variabel bebas (independent) atau dalam kajian regresi disebut prediktor. Selanjutnya, variabel yang dipengaruhi ini disebut variabel terikat atau disebut juga variabel kriterium⁴⁹

2. Analisis Deskriptif

Data yang di dapatkan dari laporan kemudian disajikan dalam bentuk deskripsi data dari masing-masing variabel. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yaitu statistik yang bertujuan untuk menganalisis data dengan cara

⁴⁹Muhamad Idrus, *Metode Penelitian Ilmu Sosial*, (Yogyakarta, Erlangga, 2009), hal. 177-178.

mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul secara faktual tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. ⁵⁰Hasil dari kesimpulan tersebut kemudian diterjemahkan dalam bentuk kata-kata sehingga akan dapat dipahami makna yang terkandung. Pengujian Hipotesis

Analisis data yang digunakan untuk pengujian hipotesis penelitian ini adalah Analisis Regresi Linier Sederhana. Idrus menyatakan bahwa:

“Regresi linier sederhana atau regresi linier, yaitu variabel dipengaruhi (dependent) oleh variabel lainnya. Variabel yang mempengaruhi ini disebut dengan variabel bebas (independent) atau disebut dengan predictor. Selanjutnya variabel yang dipengaruhi disebut dengan variabel terikat atau disebut dengan variabel kriterium.”⁵¹

Teknis analisa statistik ini untuk mengetahui pengaruh antara dua variabel atau lebih. Yaitu, variabel *Mobile Game Online* (X) dan tingkat religiusitas mahasiswa PAI UII angkatan 2016 (Y) dengan menggunakan bantuan *software SPSS* versi 23 *for Windows*.

J. Pengujian Hipotesis

Hipotesis merupakan anggapan atau dugaan sementara yang perlu diuji benar atau tidak benar mengenai suatu hal, hipotesis yang berkaitan tentang asumsi dalam suatu penelitian memiliki manfaat bagi proses penelitian agar

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabta, 2010), hal. 147.

⁵¹Muhammad Idrus, *Metode Penelitian Ilmu Sosial Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2009), Edisi Kedua, hal. 177-178.

efektif dan efisien. Adapun rumusan hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah:

1. H_0 : Ada pengaruh antara *mobile game online* dengan tingkat religiusitas pada mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
2. H_1 : Tidak ada pengaruh antara *mobile game online* dengan tingkat religiusitas pada mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.



BAB IV

PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang akan dituju adalah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia, Program Studi Pendidikan Agama Islam telah terakreditasi A dari Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN-PT) yang berlaku sejak tanggal 30 Mei 2015 sampai 30 Mei 2020 berdasarkan Keputusan BAN-PT No.502/SK/BAN-PT/Akred/S/V/2015.⁵²

Program Studi Pendidikan Agama Islam Berada Di Gedung K.H.A. Wahid Hasyim Kampus Terpadu Jalan Kaliurang KM 14.5 Sleman Yogyakarta.

2. Visi, Misi dan Tujuan

a. Visi Program Studi Pendidikan Agama Islam

Menjadi inspirator pengembangan pendidikan dan keguruan agama Islam yang berkualitas, profesional dan kompetitif di Asia Tenggara pada tahun 2016.⁵³

⁵² “Visi Misi dan Kompetensi Lulusan”, <https://islamic-education.uui.ac.id/tentang-kami/visi-misi-dan-kompetensi-lulusan/> dikutip tanggal 15 Agustus 2020

⁵³ *Ibid.*

b. Misi Program Studi Pendidikan Agama Islam

- 1) Menyiapkan pendidik dan konsultan profesional dalam bidang pendidikan agama Islam yang memiliki integritas dan komitmen terhadap keunggulan kompetensi, kompetitif dan inovatif.
- 2) Menyiapkan lulusan yang berkompeten dalam pendidikan dan keguruan pendidikan agama Islam dengan kekhasan *Credible, Capable, Confidence, Communicative* dan *Uswah*.
- 3) Mengembangkan ilmu pendidikan Islam melalui pengajaran, penelitian, pengabdian pada masyarakat dan dakwah Islamiyah sebagai perwujudan Catur Dharma.⁵⁴

c. Tujuan Program Studi Pendidikan Agama Islam

Program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia yang ingin diwujudkan adalah menghasilkan lulusan yang memiliki kriteria sebagai berikut:

⁵⁴ *Ibid.*

- 1) *Credible*, yang berarti lulusan dapat dipercaya, memiliki tanggung jawab dan berkompeten di bidang pendidikan agama Islam.
- 2) *Capable*, yang berarti lulusan memiliki kecakapan dan keterampilan keguruan yang profesional.
- 3) *Confidence*, yang berarti lulusan memiliki rasa percaya diri dan mampu mengaktualkan potensinya.
- 4) *Communicative*, yang berarti lulusan mampu berkomunikasi secara efektif, persuasif dan responsif.
- 5) *Uswah*, yang berarti lulusan berkepribadian, berakhlak mulia dan dapat menjadi teladan yang baik.⁵⁵

B. Tahapan Pelaksanaan Penelitian

1. Tahapan Persiapan

Persiapan angket untuk digunakan dalam penelitian adalah melakukan *try out* atau uji coba terhadap kuesioner. *Try out* dilakukan untuk menguji validitas dan reliabilitas angket. *Try out* dilakukan kepada 31 responden.

2. Uji Try Out Instrument

a. Uji Validitas

Uji validitas pada instrument menggunakan bantuan *software SPSS 22 for Windows* pada 31 responden. Instrument berjumlah 28 butir pertanyaan, dengan variabel *mobile game online* dan tingkat

⁵⁵ *Ibid.*

religiusitas. Untuk uji validitas pada tabel “*Corrected Item Total Correlation*”

Berikut ini tabel hasil pada *Corrected Item Total Relation*

Tabel 4.1
Try out uji validitas

Variabel	Aspek	Validitas			
		No. Item	Tabel	r hitung	Keterangan
<i>Mobile Game Online</i>	Intensitas Penggunaan	1	0,442	0,355	VALID
		2	0,404	0,355	VALID
		3	0,256	0,355	TIDAK VALID
		4	0,482	0,355	VALID
	Tingkat Ketertarikan	5	0,502	0,355	VALID
		6	-0,026	0,355	TIDAK VALID
		7	0,459	0,355	VALID
	Intensitas Penggunaan	8	0,251	0,355	TIDAK VALID
		9	0,598	0,355	VALID
		10	0,449	0,355	VALID
		11	0,526	0,355	VALID
Tingkat Religiusitas	Keyakinan	12	0,007	0,355	TIDAK VALID
		13	0,482	0,355	VALID
		14	0,197	0,355	TIDAK VALID
	Peribadatan	15	0,131	0,355	TIDAK VALID
		16	0,186	0,355	TIDAK VALID
		17	0,048	0,355	TIDAK VALID
		18	0,457	0,355	VALID
	Penghayatan	19	0,4	0,355	VALID
		20	0,124	0,355	TIDAK VALID
		21	0,208	0,355	TIDAK VALID
	Pengetahuan	22	0,146	0,355	TIDAK VALID
		23	0,227	0,355	TIDAK VALID
		24	0,451	0,355	VALID
		25	0,021	0,355	TIDAK VALID
	Pengalaman	26	0,219	0,355	TIDAK VALID
		27	-0,116	0,355	TIDAK VALID
		28	0,547	0,355	VALID

Valid atau tidaknya butir soal ditentukan dengan membandingkan hasil rhitung dengan rtabel Product Moment. Dengan jumlah responden 31 menurut rtabel $N-1= 24$ dan taraf signifikansi =5% maka rtabel= 0,355 Berdasarkan hasil dari rhitung tiap butir soal jika dibandingkan dengan rtabel, maka butir soal yang tidak valid adalah jika rhitung <rtabel yaitu pada butir soal ke.3,6,8,12,14,15,16,17,20,21,22,23,25,26 dan 27.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Instrument yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya. Uji reliabilitas yang digunakan adalah uji *Reliability Alpha Cronbach's* dengan bantuan SPSS 23 *for windows*. Dari hasil uji coba yang dilakukan pada 40 responden.

Berikut ini tabel hasil pada *hasil uji reliabilitas*

Tabel 4.2
Uji Reliabilitas
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.611	28

C. Teknik Analisis Data

1. Uji Asumsi

Pada pengujian asumsi normalitas, linieritas dan homogen. Menggunakan 13 butir pernyataan yang akan disebarakan ke 40 responden utama yaitu mahasiswa Pendidikan Agama Islam angkatan 2016.

Tabel 4.3
Kuesioner

No	Variabel	Aspek	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
				Sangat setuju (Ss)	Setuju (S)	Netral (N)	Tidak setuju (Ts)	Sangat tidak setuju (Stj)
1	<i>Mobile Game Online</i>	Intensitas Penggunaan	Saya sangat sering bermain game online di smarphone					
2			Saya pernah meninggalkan sholat saat saya bermain game online di smartphone					
3			Saya sangat senang apabila bermain game online di smartphone bersama teman					
4		Tingkat Ketertarikan	Saya pernah membeli aitem di dalam game dengan uang sungguhan					
5			Saya selalu mengikuti perkembangan					

			<i>tren game online di smartphone</i>					
6		Reaksi pengg unaan	Saya akan marah apabila kalah berkali-kali dalam bermain game online					
7	Saya akan merasa tenang jika bermain game online di smartphone							
8	Saya sering <i>toxic</i> (mengeluarkan kata kata kasar) saat bermain game online di smartphone							
9	Tingkat Religiusitas	Keyakinan	Saya meyakini game online adalah penghambat kualitas iman saya					
10		Peribadatan	Saya selalu membaca al-Quran selepas sholat maghrib					
11		Penghayatan	Saya selalu khusyuk dalam berdoa					
12		Pengetahuan	Saya mengetahui pengetahuan tentang hukum-hukum islam					
13		Pengalaman	Saya sering mengucap kata kotor disaat marah maupun senang					

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah bertujuan untuk mengetahui apakah data yang bersangkutan berdistribusi normal atau tidak. Penghitungan uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan variabel bebas dengan variabel terikat bersifat normal. Uji ini menggunakan kolmoogorov-smirnov, dengan signifikansi dikatakan normal apabila $p > 0,05$. Penelitian ini melakukan uji normalitas dengan program SPSS 23 for Windows. maka hasil perhitungan didapat nilai *Mobile Game Online* (X) mempunyai tingkat signifikansi sebesar 0,200 yang berarti lebih besar $> 0,05$ ($p = 0,200 > 0,05$), Maka dapat dinyatakan bahwa distribusi kedua data adalah normal.

Berikut tabel hasil uji normalitas

Tabel 4.4
Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		40
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.99344157
Most Extreme Differences	Absolute	.108
	Positive	.108
	Negative	-.097
Test Statistic		.108
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

b. Uji Linieritas

Perhitungan uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel bebas dengan variabel terkait bersifat linier

atau tidak. Penelitian ini melakukan uji linieritas dengan program SPSS 23 for Windows.

Berikut tabel hasil uji linieritas

Tabel 4.5
Uji Linieritas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Tingkat Religiusitas * Mobile Game Online	Between Groups	(Combined)	63.733	17	3.749	.890	.592
		Linearity	1.421	1	1.421	.337	.567
		Deviation from Linearity	62.312	16	3.894	.925	.556
	Within Groups		92.667	22	4.212		
Total			156.400	39			

Hasil uji linieritas diatas menunjukkan bahwa *Deviation form Linearity* $p= 0,556$ ($p > 0,05$). Berdasarkan data tersebut taraf signifikansi 5% dapat disimpulkan bahwa antara 2 variabel *Mobile Game Online* (x) dan tingkat religiusitas (y) terdapat hubungan yang linear.

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk memastikan apakah asumsi homogenitas pada setiap kategori data telah terpenuhi atau belum jika asumsi homogenitas telah terbukti maka peneliti dapat melaksanakan tahap analisis data selanjutnya. Uji homogenitas ini menggunakan program SPSS 23 for Windows.

Berikut tabel hasil uji linieritas

Tabel 4.6
Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Mobile Game Online

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.659	7	31	.156

Hasil uji diatas menunjukkan nilai signifikansi $0,156 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan data *Mobile Game Online* mempunyai distribusi data homogen.

D. Hasil Analisis Data

1. Uji Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk menguji pengaruh satu variabel bebas terhadap variabel terikat. Rumus regresi sederhana adalah $y=a+bx$.

Untuk sementara mengetahui nilai koefisien regresi kita dapat mengacu pada tabel berikut:

Tabel 4.7
Nilai Korelasi/Hubungan

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.095 ^a	.009	-.017	2.020

a. Predictors: (Constant), Mobile Game Online

Tabel di atas menjelaskan nilai korelasi/hubungan (R) yaitu sebesar 0,095. Korelasi koefisien tersebut memiliki nilai hubungan sedang/cukup , karena terletak antara $\geq 0,09 - < 0,20$, sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat keeratan variabel *mobile game online* terhadap variabel tingkat religiusitas adalah sangat lemah/rendah. Adapun table tingkat keeratan sebagaimana berikut:

Tabel 4.8
Tingkat Keeratan Hubungan Variabel X dan variabel Y

Nilai Korelasi	Keterangan
0,00 - < 0,20	Hubungan sangat lemah
$\geq 0,20$ - < 0,40	Hubungan rendah
$\geq 0,40$ - < 0,70	Hubungan sedang
$\geq 0,70$ - < 0,90	Hubungan tinggi
$\geq 0,90$ - < 1,00	Hubungan sangat tinggi

Besarnya persentase pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang disebut koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,009, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas variabel *mobile game online* terhadap variabel tingkat religiusitas adalah sebesar 0,09%.

a. Uji hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian yaitu apakah ada pengaruh yang signifikan pada *mobile game online* terhadap tingkat religiusitas pada mahasiswa PAI. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan teknik regresi liner sederhana melalui korelasi pearson dengan bantuan program SPSS versi 23 *for windows*. Uji hipotesis korelasional dikatakan diterima apabila signifikansi korelasi antara kedua variabel $p < 0,05$ atau $p < 0,01$.

Tabel 4.9

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1.421	1	1.421	.349	.558 ^b
	Residual	154.979	38	4.078		
	Total	156.400	39			

a. Dependent Variable: Tingkat Religiusitas

b. Predictors: (Constant), Mobile Game Online

Pada tabel di atas menerangkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan dari variabel variabel *mobile game online* (X) terhadap variabel tingkat religiusitas (Y). Hasil output memperlihatkan bahwa harga F hitung = 0,349 dengan tingkat signifikansi/probabilitas 0,558 yang berarti bahwa $p=0,558 > 0,05$. Berdasarkan data tersebut maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel tingkat religiusitas.

Uji hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara dalam penelitian, yang mempunyai tujuan apakah nilai kefisien regresi bersifat signifikan atau tidak. Adapun rumusan hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah:

1. H_0 : Ada pengaruh antara *mobile game online* dengan tingkat religiusitas pada mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
2. H_1 : Tidak ada pengaruh antara *mobile game online* dengan tingkat religiusitas pada mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

Sementara itu untuk mengetahui apakah koefisien regresi bersifat signifikan atau tidak, dapat melakukan uji hipotesis dengan cara membandingkan nilai signifikan dengan nilai probabilitas 0,05.

- a. Uji hipotesis perbandingan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05

Pengambilan keputusan dalam uji regresi linier sederhana dengan melihat nilai signifikansi. hasil output spss adalah :

- 1) Jika nilai signifikan (Sig) lebih kecil < dari probabilitas 0.05 mengandung arti bahwa ada pengaruh *mobile game online* (X) terhadap tingkat religiusitas (Y).
- 2) Sebaliknya jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar > dari probabilitas 0.05 mengandung arti bahwa tidak ada pengaruh *mobile game online* (X) terhadap tingkat religiusitas (Y).

Tabel 4.10**Coefficients^a**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	17.370	1.179		14.728	.000
Mobile Game Online	-.034	.058	-.095	-.590	.558

a. Dependent Variable: Tingkat Religiusitas

Berdasarkan data analisis diatas diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,558 lebih besar dari nilai probabilitas 0,05 ($0,558 > 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh antara *mobile game online* (X) terhadap tingkat reigusitas (Y).



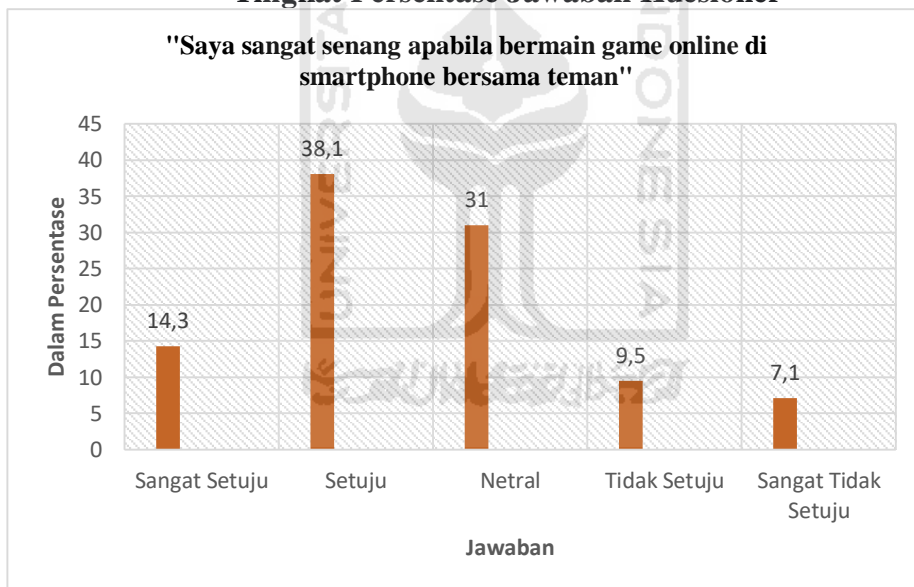
E. Pembahasan

Penelitian ini mempunyai tujuan apakah adiksi *mobile game online* berpengaruh terhadap tingkat religiusitas seseorang. Secara pribadi, ingin membuktikan bahwa *mobile game online* akan berpengaruh pada tingkat religiusitas seseorang, dengan melihat keadaan lingkungan sekitar peneliti yang mayoritas adalah pemain *mobile game online* aktif. Pengambilan data pada penelitian ini dengan menyebarkan kuesioner, sebanyak 40 mahasiswa mengisi kuesioner tersebut dengan rincian 42,9% (19 orang) mengisi berjenis kelamin perempuan dan sebanyak 54,8% (23 orang) berjenis kelamin laki-laki. Adapun syarat khusus bagi pengisi kuesioner adalah orang yang pernah bermain *game online* di *smartphone*. Sebanyak 28 butir pertanyaan disebar ke 30 responden pilihan untuk mengetahui validitas butir pertanyaan. Dari 28 butir tersebut menjadi sebanyak 13 butir pertanyaan yang mewakili 2 variabel yang masing-masing variabel *mobile game online* (x) sebanyak 8 butir pertanyaan dan tingkat religiusitas (y) sebanyak 5 butir pertanyaan. Dari 13 butir pertanyaan tersebut terdapat 7 indikator yaitu :

1. Berapa lama waktu bermain *game online* dalam sehari
2. Frekuensi bermain *game online*
3. Ketertarikan terhadap *game online*
4. Keyakinan terhadap tuhan Allah SWT
5. Ketaatan dalam melaksanakan sholat lima waktu
6. Pengetahuan terhadap ilmu agama
7. Akhlak dalam menjalankan norma agama

Mobile game online pada awalnya hanya dimainkan hanya untuk mengisi waktu senggang namun untuk sekarang sudah menjadi rutinitas dan dimainkan bersama sama, tidak jarang memainkannya hingga lupa waktu, hal ini dibuktikan pada butir pertanyaan “saya sangat senang apabila bermain game online di *smartphone* bersama teman” mendapatkan respon sebanyak 14,3% sangat setuju, 38,1% setuju dan 31% netral. Hal ini membuktikan bahwa bermain *game online* di *smartphone* memang sangat menyitawaktu dan perhatian. Seperti pada tabel grafik berikut ini:

Tabel 4.11
Tingkat Persentase Jawaban Kuesioner

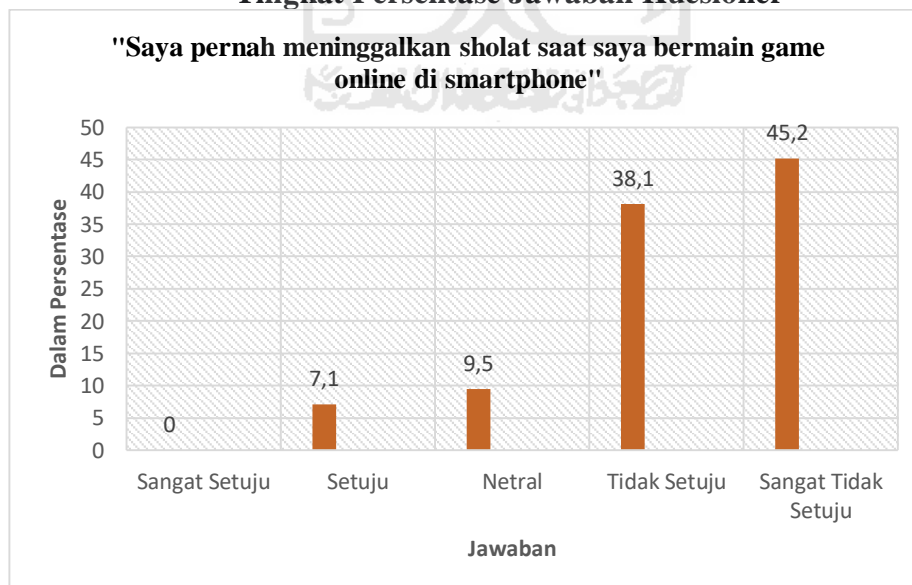


Sedangkan religiusitas adalah semua hal yang berkaitan dengan persoalan hidup terhadap tuhan, termasuk beribadah dan lainnya. Religiussitas dapat diartikan sebagai seberaa jauh pengetahuan, seberapa tingkat keyakinan dan

seberapa istiqomah pelaksanaan ibadah serta seberapa dalam penghayatan atas agama yang dianutnya.⁵⁶

Mahasiswa yang bermain game online di smartphone mereka nampaknya mempunyai batas waktu tersendiri dalam bermain. Seperti berhenti sejenak saat mendengar suara adzan dan segera melaksanakan sholat. Hal ini dapat dilihat pada hasil dari kusioner dengan pernyataan “Saya pernah meninggalkan sholat saat saya bermain game online di smartphone” mendapat respon sebanyak 45,2% tidak setuju, 38,1% sangat tidak setuju dan 7,1% menyatakan setuju. Hal ini membuktikan bahwa lebih dari 50% menyatakan tidak pernah meninggalkan sholat saat bermain game online di smartphone. Dengan melihat persentase setinggi itu nampaknya mahasiswa menyadari betapa pentingnya menjaga kualitas iman mereka. Seperti pada tabel grafik berikut ini:

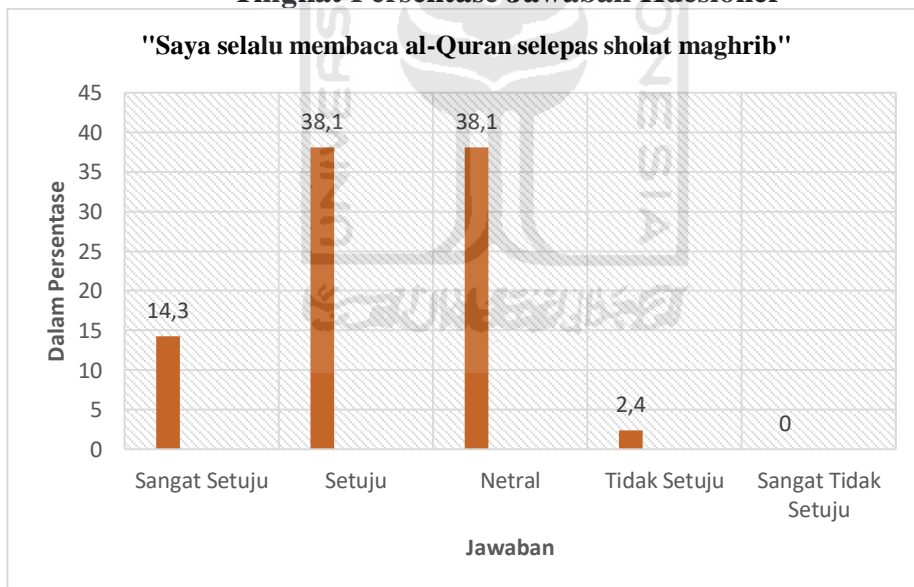
Tabel 4.12
Tingkat Persentase Jawaban Kusioner



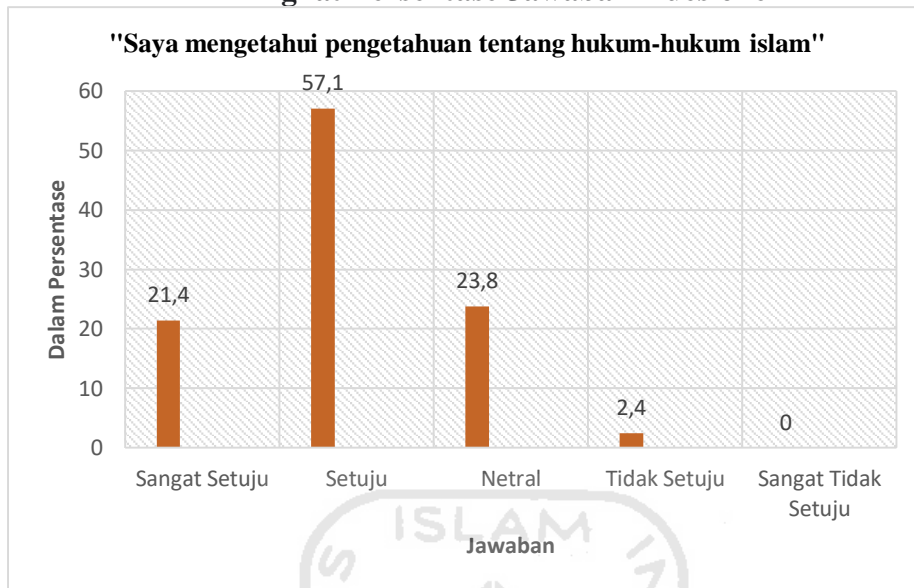
⁵⁶ Fuad Nashori dan Rachmi Diana Mucharam, *Mengembangkan Kreatifitas dalam Perspektif Psikologi Islam*, (Yogyakarta: Menara Kudus, 2002), hal. 45.

Tingkat kualitas iman mahasiswa Pendidikan Agama Islam angkatan 16 dapat diukur dengan melihat di beberapa respon terhadap kuesioner, seperti pada kuesioner dengan pernyataan “Saya selalu membaca al-Quran selepas sholat maghrib” mendapatkan respon sebanyak 38,1% sangat setuju dan 21,4% menyatakan setuju. Dan jika ditotal lebih dari 50%. Di pernyataan “Saya mengetahui pengetahuan tentang hukum-hukum islam” mendapatkan respon sebanyak 57,1% setuju dan 16,7% sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas iman mahasiswa berada di titik yang baik. Seperti pada tabel grafik berikut ini:

Tabel 4.13
Tingkat Persentase Jawaban Kuesioner

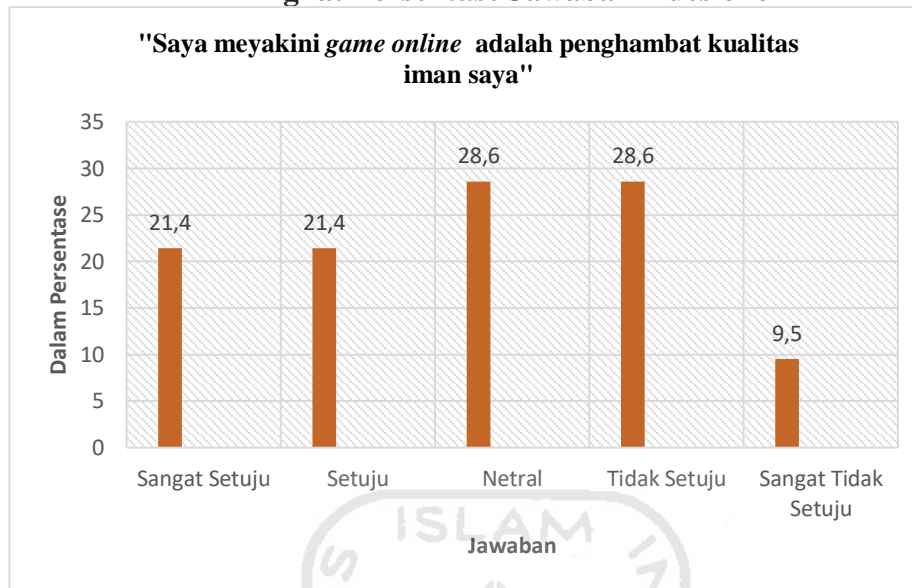


Tabel 4.14
Tingkat Persentase Jawaban Kuesioner



Namun tidak sedikit juga memberikan respon bahwa game online adalah penghambat kualitas iman, hal ini dibuktikan dengan butir pertanyaan “Saya meyakini game online adalah penghambat kualitas iman saya” mendapat respon sebanyak 11,9% sangat setuju, 21,4% setuju, 28,6% netral dan sisanya tidak setuju. Hal ini membuktikan masih banyak mahasiswa yang tersadar bahwa bermain game online di smartphone bisa menjadi peluang untuk menghambat kualitas iman mereka. Seperti pada tabel grafik berikut ini:

Tabel 4.15
Tingkat Persentase Jawaban Kuesioner



Dari hasil data yang diperoleh, pada pengujian hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana pada variabel mobile game online (X) terhadap tingkat religiusitas (Y). menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.558 yang artinya lebih besar dari nilai probabilitas 0,05 ($0,558 > 0,05$) sehingga H_0 ditolak dan ditarik kesimpulan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan pada 2 variabel mobile game online (X) terhadap tingkat religiusitas (Y) H_1 .

Tidak ada pengaruh yang signifikan antara 2 variabel mobile game online (X) terhadap tingkat religiusitas (Y) disebabkan oleh beberapa faktor, mahasiswa merasa sadar bahwa bermain game online berlebihan dapat membuang banyak waktu secara sia sia, kualitas iman yang dirasa mampu menjalankan kewajiban, tidak melanggar perintah Allah dan merasa percaya bahwa game online tidak akan mempengaruhi tingkat religiusitas seseorang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwasanya tidak ada pengaruh antara *mobile game online* dengan tingkat religiusitas pada mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta. Hal ini dibuktikan berdasarkan pada tabel nilai siginifikansi sebesar 0,558 lebih besar dari nilai probabilitas 0,05 ($0,558 > 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh antara *mobile game online* (X) terhadap tingkat reigusitas (Y).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka peneliti menyarankan:

Kepada mahasiswa, meskipun tidak terdapat efek atau pengaruh yang signifikan pada *mobile game online* terhadap tingkat religiusitas alangkah lebih baik untuk mengurangi intensitas bermain game dengan tujuan kesehatan baik jasmani ataupun rohani

Kepada peneliti selanjutnya, semoga penelitian ini dapat membantu menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya. Dan merambah ke variabel yang lain dan masih berkaitan dengan variabel *game online* maupun religiusitas yang belum diketahui.

DAFTAR PUSTAKA

“Visi Misi dan Kompetensi Lulusan”, <https://islamic-education.uii.ac.id/tentang-kami/visi-misi-dan-kompetensi-lulusan/>

6 Game Moba Terbaik yang Lagi Ngehits, diakses melalui website, <https://www.shopback.co.id/blog/5-game-moba-terbaik-yang-lagi-ngehits>, pada hari Kamis 5 Desember 2019 pukul 21.11 WIB

Afriana, Dewi Riswandi, Loliyana, “Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Di Rumah Dengan Sikap Disiplin Siswa”, *Jurnal*, 2018.

Alfi Rifatul, “Pengaruh Karakteristik Generasi Z Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan

Alrieza Mufajri Sasmitho, “Hubungan Antara Religiusitas Dengan Konsep Diri Mahasiswa Program Studi Bimbingan Dan Konseling Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2010”, *Skripsi*, September 2013

Burhan Nudin, “Konsep Pendidikan Islam pada Remaja”, *Jurnal Literasi*, Vol. 9 No. 1, 2020

Dio Firdaus, “Mengenal Apa Itu eSport, Sejarah Singkatnya dan Profesi yang Ada Di Dalamnya”, dikutip dari <https://games.grid.id/read/152269824/mengenal-apa-itu-esport-sejarahsingkatnya-dan-profesi-yang-ada-di-dalamnya>

Drajat Edy Kurniawan, “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta”, *Jurnal Konseling*, Vol. 3 No. 1, Januari 2017.

Farida Mariyatul Khiftiah, “Hubungan Antara Religiusitas Dengan Motivasi Berprestasi Pada Anak Panti Asuhan Nurul Haq Banguntapan, Bantul”, *Skripsi*, Yogyakarta: IAIN Sunan Kalijaga, 2018.

Fina Hilmuniati, “Dampak Bermain Game Online Dalam Pengalaman Ibadah Shalat Anak Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan”, *Skripsi*, Jakarta, UIN Syarif Hidayatullah, 2011.

Fuad Nashori dan Rachmi Diana Mucharam, *Mengembangkan Kreatifitas dalam Perspektif Psikologi Islam*, (Yogyakarta: Menara Kudus, 2002).

Gery, “Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Perilaku Sosial Dan Prestasi Belajar”, *Skripsi*, Lampung: Universitas Lampung, Tahun 2018.

Ghufroon, M. Nur & Risnawita, *Teori-teori Psikologi* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. 2012).

Ibnu Hadjar, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif Pendidikan*, (Surabaya: PT. Raja Grafindo Persada, 1996).

Jaka, “Sejarah Game Battle Royale PUBG Bukan yang Pertama!”, dikutip dari, <https://jalantikus.com/tips/sejarah-game-battle-royale/>, tanggal 5 Desember 2019.

Jalaludin , *Psikologi Agama* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008).

Khoirul Anam, “Fenomena Maraknya Game Online Di Kalangan Mahasiswa (Studi Tentang Perilaku Mahasiswa Penggemar Game Online Di Daerah Demangan Catur Tunggal Depok Sleman Yogyakarta)”, *Skripsi*, Lampung: Universitas Lampung, Tahun 2018.

Mimi Ulfa, “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru”, *Jurnal Sosiologi*, Vol. 4, No. 1, Februari 2017.

Muhamad Idrus, *Metode Penelitian Ilmu Sosial*, (Yogyakarta, Erlangga, 2009).

Muhammad Idrus, *Metode Penelitian Ilmu Sosial Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2009), Edisi Kedua.

Nila Vania Utama Dewi, “Hubungan Kerja Antara Atlit E-Sports Dengan Pengusaha Cv Pemberi Kerja”, *Jurnal*, Vol. 2, No. 1, Januari 2017.

Nur Kholis Madjid, Islam, *Kemoderenan dan Ke-Indonesiaan* (Bandung: Penerbit Mizan, 2012).

Nurlaela, “Dampak Game Online Terhadap Moral Anak Di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur”, Skripsi, Makassar: Universitas Negeri Makassar, Tahun 2017.

Ridwan Syahrani, “Ketergantungan Game Online Dan Penanganannya”, *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, Vol. 1, No. 1, Juni 2015.

Rolling, Andrew, Ernest Adams, 2006, *Fundamentals of Game Design*, Prentice Hill.

Said Alwi, *Perkembangan Religiusitas Remaja*, (Yogyakarta: Kaukabah Dipantara, 2014).

Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2007).

Saifuddin Azwar, *Penyusunan Skala Psikologi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.

Sepri Ridho, “Game Online Dan Religiusitas Remaja (Studi Di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara)”, *Skripsi*, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018.

Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010).

Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*. (Bandung : Alfabeta, 2012).

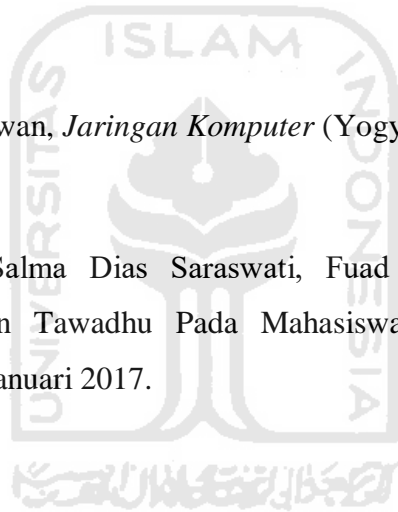
Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabta, 2010).

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010).

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1998).

Wiharsono Kurniawan, *Jaringan Komputer* (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2007).

Yola Tiaranita, Salma Dias Saraswati, Fuad Nashori, “Religiusitas, Kecerdasaan Emosi, Dan Tawadhu Pada Mahasiswa Pascasarjana”, *Jurnal Psikologia*, vol 2, No. 1, Januari 2017.



LAMPIRAN

Lampiran 1: Kuesioner try out pertama

Keterangan:

Penilaian	Keterangan	Skor
SS	Sangat setuju	5
S	Setuju	4
N	Netral	3
TS	Tidak setuju	2
STS	Sangat tidak setuju	1

Butir Pernyataan:

No.	Pernyataan	Aspek	Pilihan Jawaban				
			Sangat setuju (Ss)	Sangat setuju (Ss)	Sangat setuju (Ss)	Sangat setuju (Ss)	Sangat setuju (Ss)
1.	Saya sangat sering bermain game online di smarphone	Intensitas Penggunaan					
2.	Saya pernah meniggalkan sholat saat saya bermain game online di smartphone						
3.	Saya akan berhenti bermain game online apabila mendengar suara adzan						
4.	Saya sangat senang apabila bermain game online di smartphone bersama teman						
5.	Saya pernah membeli aitem di dalam game	Tingkat Ketertarikan					

	dengan uang sungguhan						
6.	Saya tahu bahwa bermain game online adalah hal yang membuang waktu						
7.	Saya selalu mengikuti perkembangan <i>tren</i> game online di smartphone						
8.	Saya akan marah kepada teman apabila kalah bermain game online	Intensitas Penggunaan					
9.	Saya akan marah apabila kalah berkali-kali dalam bermain game online						
10.	Saya akan merasa tenang jika bermain game online di smartphone						
11.	Saya sering <i>toxic</i> (mengeluarkan kata kata kasar) saat bermain game online di smartphone						
12.	Saya meyakini belajar agama dapat meningkatkan kualitas iman saya		Keyakinan				

13.	Saya meyakini game online adalah penghambat kualitas iman saya						
14.	Saya yakin bisa membagi waktu antara game online dan ibadah						
15.	Saya selalu mengerjakan sholat lima waktu	Peribadatan					
16.	Saya selalu menjalankan ibadah puasa romadhon						
17.	Saya tahu meninggalkan sholat lima waktu adalah perbuatan dosa						
18.	Saya selalu membaca al-Quran selepas sholat maghrib						
19.	Saya selalu khusyuk dalam berdoa	Penghayatan					
20.	Saya merasa bosan saat berdzikir						
21.	Saya selalu khusyuk dalam sholat						
22.	Saya mengetahui pengetahuan tentang keislaman	Pengetahuan					

23.	Saya percaya bahwa al Quran diturunkan kepada nabi Muhammad	Pengalaman					
24.	Saya mengetahui pengetahuan tentang hukum-hukum islam						
25.	Saya berhak untuk tidak mengetahui pengetahuan tentang hukum islam						
26..	Saya merasa mempunyai ahlak yang baik						
27.	saya akan merasa bersalah saat meninggalkan sholat lima waktu						
28.	Saya sering mengucap kata kotor disaat marah maupun senang						

Lampiran 2 : Kuesioner Penelitian

Keterangan :

Penilaian	Keterangan	Skor
SS	Sangat setuju	5
S	Setuju	4
N	Netral	3
TS	Tidak setuju	2
STS	Sangat tidak setuju	1

Butir Pernyataan :

No.	Pernyataan	Aspek	Pilihan Jawaban				
			Sangat setuju (Ss)	Sangat setuju (Ss)	Sangat setuju (Ss)	Sangat setuju (Ss)	Sangat setuju (Ss)
1.	Saya sangat sering bermain game online di smarphone	Intensitas Penggunaan					
2.	Saya pernah menninggalakan sholat saat saya bermain game online di smartphone						
3.	Saya sangat senang apabila bermain game online di smartphone bersama teman						
4.	Saya pernah membeli aitem di dalam game dengan uang sungguhan	Tingkat Ketertarikan					
5.	Saya selalu mengikuti perkembangan <i>tren</i> game online di smartphone						

6.	Saya akan marah apabila kalah berkali-kali dalam bermain game online	Intensitas Penggunaan					
7.	Saya akan merasa tenang jika bermain game online di smartphone						
8.	Saya sering <i>toxic</i> (mengeluarkan kata kata kasar) saat bermain game online di smartphone						
9.	Saya meyakini game online adalah penghambat kualitas iman saya	Keyakinan					
10.	Saya selalu membaca al-Quran selepas sholat maghrib	Peribadatan					
11.	Saya selalu khusyuk dalam berdoa	Penghayatan					
12.	Saya mengetahui pengetahuan tentang hukum-hukum islam	Pengetahuan					
13.	Saya sering mengucapkan kata kotor disaat marah maupun senang	Pengalama					

Lampiran 3 : Tabel tabulasi olah data

Hasil Try out uji validitas

	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14
X1	3	1	5	4	2	2	3	2	4	3	5	5	4	4
X2	5	4	5	5	4	3	4	1	4	3	4	4	5	3
X3	4	2	3	4	4	4	3	2	3	3	3	5	4	4
X4	2	1	4	5	4	4	2	3	4	3	4	3	5	5
X5	1	1	3	4	1	5	1	1	1	2	1	4	4	3
X6	3	2	5	3	1	3	3	1	3	2	1	5	3	5
X7	3	1	4	5	4	3	4	1	3	3	1	3	5	3
X8	5	4	2	4	4	4	2	2	4	3	3	2	4	4
X9	4	2	4	5	5	3	4	2	4	4	4	3	5	3
X10	3	2	3	3	1	3	2	2	2	3	3	4	3	5
X11	2	2	5	4	4	3	2	3	3	3	2	2	4	4
X12	4	2	4	4	1	4	3	2	4	4	2	3	4	3
X13	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	2	4	4	5
X14	3	1	5	1	1	5	1	3	3	3	2	3	1	4
X15	5	4	3	5	4	5	1	1	1	4	1	2	5	3
X16	3	1	4	3	2	2	2	2	3	3	2	5	3	4
X17	5	1	5	4	2	5	4	2	2	3	4	5	4	3
X18	2	1	5	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	5
X19	5	4	3	5	4	4	4	3	3	3	4	2	5	5
X20	3	2	4	4	2	5	4	3	2	3	2	5	4	3
X21	3	1	5	3	1	5	1	2	2	3	3	4	3	5
X22	3	1	1	3	2	3	3	2	2	4	1	4	3	2
X23	2	3	3	4	2	4	2	2	2	3	3	3	4	3
X24	3	2	4	4	1	3	3	5	1	3	1	4	4	4
X25	3	3	5	3	3	5	4	3	4	3	2	4	3	4
X26	2	1	2	5	1	3	4	1	2	2	4	5	5	3
X27	4	1	3	5	1	5	1	1	2	2	1	5	5	4
X28	3	1	3	4	4	3	3	2	3	4	3	4	4	5
X29	4	4	3	5	2	5	3	2	4	3	4	3	5	5
X30	3	4	3	5	4	4	2	3	4	4	3	5	5	4
X31	4	4	4	4	4	1	2	1	1	3	1	5	4	5

	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Item 21	Item 22	Item 23	Item 24	Item 25	Item 26	Item 27	Item 28
X1	4	5	5	4	4	2	4	3	5	5	4	3	1	3
X2	3	4	4	3	4	2	4	2	5	3	2	4	4	4
X3	4	4	5	3	4	2	4	3	5	4	1	2	5	2
X4	5	5	5	3	4	2	3	3	5	4	1	5	4	3
X5	4	5	5	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	2
X6	5	5	5	3	5	1	5	5	5	5	1	5	5	1
X7	5	5	5	4	4	1	4	4	5	4	1	3	4	1
X8	2	5	5	3	4	1	4	4	4	4	1	4	5	1
X9	5	5	5	5	4	1	5	4	5	5	1	5	5	4
X10	4	4	4	3	3	2	3	3	5	3	2	4	5	2
X11	4	5	5	3	4	2	4	3	5	4	1	3	4	2
X12	5	5	5	5	4	1	4	4	5	4	2	4	5	1
X13	4	5	5	4	4	3	4	3	5	5	3	3	4	2
X14	5	5	5	3	3	2	3	3	5	4	1	3	5	1
X15	5	5	5	3	2	4	2	3	5	5	3	2	5	1
X16	5	5	5	3	4	2	4	4	5	5	3	4	5	3
X17	5	5	5	5	4	2	3	4	5	4	2	4	4	3
X18	5	5	5	4	5	1	5	4	5	4	1	4	5	1
X19	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3
X20	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2
X21	5	5	5	5	4	2	4	4	5	5	5	5	5	2
X22	4	4	5	4	3	1	3	4	5	4	2	4	5	1
X23	5	5	5	4	3	2	3	4	5	4	2	4	4	2
X24	4	5	5	5	4	1	4	4	5	4	1	5	5	1
X25	5	5	5	5	5	1	4	5	5	5	1	4	5	2
X26	5	5	5	4	3	2	3	4	5	4	1	4	5	3
X27	5	5	5	3	4	2	4	5	5	3	2	4	5	1
X28	5	5	5	5	4	1	3	5	5	4	1	3	5	2
X29	5	5	5	5	4	2	2	4	5	4	2	3	4	2
X30	5	5	5	4	4	3	4	4	5	4	2	4	5	3
X31	5	5	5	4	4	2	3	4	5	4	1	3	4	3

Hasil Try out

	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13
X1	4	2	5	4	3	3	4	3	2	4	4	4	3
X2	4	1	5	4	4	2	3	3	2	4	4	3	3
X3	3	1	5	1	1	3	3	3	3	5	5	5	3
X4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
X5	2	4	4	1	2	3	4	4	5	3	4	2	4
X6	3	3	4	1	1	2	3	3	3	3	3	4	3
X7	2	1	3	1	1	1	3	1	1	5	4	4	1
X8	2	2	3	1	2	3	3	3	2	4	4	3	3
X9	2	1	3	1	2	1	1	1	1	5	4	4	1
X10	4	2	5	2	5	2	1	3	2	3	5	5	2
X11	1	1	4	4	2	3	2	1	5	3	3	4	1
X12	3	1	3	1	3	1	2	1	3	3	3	3	2
X13	2	1	2	1	2	1	4	1	2	4	4	4	4
X14	4	2	4	2	3	3	4	2	3	4	3	4	2
X15	4	1	4	3	2	2	4	1	4	4	4	4	1
X16	2	2	3	2	4	3	4	1	3	4	4	4	2
X17	4	4	5	4	4	4	5	5	4	3	4	4	4
X18	4	2	4	4	4	2	3	3	4	3	4	4	2
X19	3	1	3	1	3	1	3	1	3	5	5	4	1
X20	4	3	4	5	4	3	3	2	2	3	5	5	1
X21	4	2	4	1	2	2	3	4	3	2	4	4	4
X22	3	1	4	2	2	3	3	2	2	4	3	4	2
X23	3	2	4	2	3	3	4	2	3	3	3	4	3
X24	3	2	3	3	3	2	3	2	5	4	3	4	3
X25	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	2
X26	2	1	2	1	1	2	3	4	3	5	3	4	2
X27	4	1	3	1	1	1	1	1	4	5	5	4	1
X28	2	2	4	1	2	2	3	1	3	4	3	3	3
X29	3	2	3	1	2	2	3	4	4	3	4	4	2
X30	1	1	1	1	1	1	1	2	4	4	4	3	3
X31	3	1	4	1	2	2	3	4	2	4	4	4	2
X32	4	1	4	2	2	3	4	2	1	3	3	4	2
X33	1	2	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	3
X34	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	1
X35	3	3	3	3	1	1	1	1	1	4	4	4	1

X36	3	1	4	2	3	3	2	2	2	3	4	3	2
X37	3	4	4	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3
X38	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2
X39	2	1	4	1	2	1	4	1	2	4	5	5	1
X40	3	2	3	1	1	2	3	1	5	5	5	5	2



Lampiran 4 : Tabel tabulasi olah data

Uji Validitas via SPSS versi 23 :

Corellations

		X01	X02	X03	X04	X05	X06
X01	Pearson Correlation	1	.550**	-.043	.320	.396*	.037
	Sig. (2-tailed)		.001	.820	.080	.027	.844
	N	31	31	31	31	31	31
X02	Pearson Correlation	.550**	1	-.144	.362*	.506**	.003
	Sig. (2-tailed)	.001		.439	.045	.004	.986
	N	31	31	31	31	31	31
X03	Pearson Correlation	-.043	-.144	1	-.340	-.076	.034
	Sig. (2-tailed)	.820	.439		.062	.685	.854
	N	31	31	31	31	31	31
X04	Pearson Correlation	.320	.362*	-.340	1	.502**	-.129
	Sig. (2-tailed)	.080	.045	.062		.004	.491
	N	31	31	31	31	31	31
X05	Pearson Correlation	.396*	.506**	-.076	.502**	1	-.242
	Sig. (2-tailed)	.027	.004	.685	.004		.189
	N	31	31	31	31	31	31
X06	Pearson Correlation	.037	.003	.034	-.129	-.242	1
	Sig. (2-tailed)	.844	.986	.854	.491	.189	
	N	31	31	31	31	31	31
X07	Pearson Correlation	.290	.122	.026	.382*	.287	-.246
	Sig. (2-tailed)	.114	.513	.889	.034	.117	.182
	N	31	31	31	31	31	31
X08	Pearson Correlation	-.056	.106	.119	-.063	.074	.081
	Sig. (2-tailed)	.763	.569	.525	.736	.694	.665
	N	31	31	31	31	31	31
X09	Pearson Correlation	.235	.212	.137	.247	.410*	-.087
	Sig. (2-tailed)	.202	.252	.463	.181	.022	.642
	N	31	31	31	31	31	31
X10	Pearson Correlation	.392*	.336	-.210	.314	.525**	-.164
	Sig. (2-tailed)	.029	.064	.256	.086	.002	.378
	N	31	31	31	31	31	31
X11	Pearson Correlation	.211	.100	.022	.355	.240	-.065
	Sig. (2-tailed)	.255	.594	.906	.050	.194	.729
	N	31	31	31	31	31	31
X12	Pearson Correlation	-.203	-.340	.147	-.216	-.380*	-.171
	Sig. (2-tailed)						
	N						

	Sig. (2-tailed)	.275	.062	.429	.244	.035	.357
	N	31	31	31	31	31	31
X13	Pearson Correlation	.320	.362*	-.340	1.000**	.502**	-.129
	Sig. (2-tailed)	.080	.045	.062	.000	.004	.491
	N	31	31	31	31	31	31
X14	Pearson Correlation	-.013	.160	.263	-.216	.031	-.050
	Sig. (2-tailed)	.946	.389	.153	.244	.867	.790
	N	31	31	31	31	31	31



		X07	X08	X09	X10	X11	X12
X01	Pearson Correlation	.290	-.056	.235	.392*	.211	-.203
	Sig. (2-tailed)	.114	.763	.202	.029	.255	.275
	N	31	31	31	31	31	31
X02	Pearson Correlation	.122	.106	.212	.336	.100	-.340
	Sig. (2-tailed)	.513	.569	.252	.064	.594	.062
	N	31	31	31	31	31	31
X03	Pearson Correlation	.026	.119	.137	-.210	.022	.147
	Sig. (2-tailed)	.889	.525	.463	.256	.906	.429
	N	31	31	31	31	31	31
X04	Pearson Correlation	.382*	-.063	.247	.314	.355	-.216
	Sig. (2-tailed)	.034	.736	.181	.086	.050	.244
	N	31	31	31	31	31	31
X05	Pearson Correlation	.287	.074	.410*	.525**	.240	-.380*
	Sig. (2-tailed)	.117	.694	.022	.002	.194	.035
	N	31	31	31	31	31	31
X06	Pearson Correlation	-.246	.081	-.087	-.164	-.065	-.171
	Sig. (2-tailed)	.182	.665	.642	.378	.729	.357
	N	31	31	31	31	31	31
X07	Pearson Correlation	1	.158	.388*	.234	.393*	.071
	Sig. (2-tailed)		.396	.031	.205	.029	.703
	N	31	31	31	31	31	31
X08	Pearson Correlation	.158	1	.187	.352	.117	-.195
	Sig. (2-tailed)	.396		.314	.052	.530	.293
	N	31	31	31	31	31	31
X09	Pearson Correlation	.388*	.187	1	.365*	.564**	-.241
	Sig. (2-tailed)	.031	.314		.043	.001	.192
	N	31	31	31	31	31	31
X10	Pearson Correlation	.234	.352	.365*	1	.173	-.352
	Sig. (2-tailed)	.205	.052	.043		.353	.052
	N	31	31	31	31	31	31
X11	Pearson Correlation	.393*	.117	.564**	.173	1	-.078
	Sig. (2-tailed)	.029	.530	.001	.353		.675
	N	31	31	31	31	31	31
X12	Pearson Correlation	.071	-.195	-.241	-.352	-.078	1
	Sig. (2-tailed)	.703	.293	.192	.052	.675	
	N	31	31	31	31	31	31
X13	Pearson Correlation	.382*	-.063	.247	.314	.355	-.216
	Sig. (2-tailed)	.034	.736	.181	.086	.050	.244
	N	31	31	31	31	31	31
X14	Pearson Correlation	-.268	.166	.084	-.208	.090	.062
	Sig. (2-tailed)	.146	.372	.652	.261	.631	.742
	N	31	31	31	31	31	31

		X13	X14	X15	X16	X17	X18
X01	Pearson Correlation	.320	-.013	-.325	-.243	-.254	.024
	Sig. (2-tailed)	.080	.946	.074	.187	.169	.899
	N	31	31	31	31	31	31
X02	Pearson Correlation	.362*	.160	-.364*	-.136	-.264	-.072
	Sig. (2-tailed)	.045	.389	.044	.466	.151	.701
	N	31	31	31	31	31	31
X03	Pearson Correlation	-.340	.263	.239	.269	-.003	.142
	Sig. (2-tailed)	.062	.153	.195	.143	.987	.447
	N	31	31	31	31	31	31
X04	Pearson Correlation	1.000**	-.216	-.124	-.030	-.116	.026
	Sig. (2-tailed)	.000	.244	.507	.872	.535	.890
	N	31	31	31	31	31	31
X05	Pearson Correlation	.502**	.031	-.241	-.091	-.048	-.091
	Sig. (2-tailed)	.004	.867	.191	.627	.798	.627
	N	31	31	31	31	31	31
X06	Pearson Correlation	-.129	-.050	.095	.049	.009	.070
	Sig. (2-tailed)	.491	.790	.610	.792	.963	.708
	N	31	31	31	31	31	31
X07	Pearson Correlation	.382*	-.268	-.167	-.330	-.320	.377*
	Sig. (2-tailed)	.034	.146	.368	.069	.080	.037
	N	31	31	31	31	31	31
X08	Pearson Correlation	-.063	.166	-.185	-.055	-.078	.233
	Sig. (2-tailed)	.736	.372	.319	.770	.676	.207
	N	31	31	31	31	31	31
X09	Pearson Correlation	.247	.084	-.148	.020	-.015	.059
	Sig. (2-tailed)	.181	.652	.428	.915	.937	.754
	N	31	31	31	31	31	31
X10	Pearson Correlation	.314	-.208	-.030	-.095	.018	.297
	Sig. (2-tailed)	.086	.261	.874	.612	.924	.105
	N	31	31	31	31	31	31
X11	Pearson Correlation	.355	.090	-.185	-.141	-.243	.145
	Sig. (2-tailed)	.050	.631	.320	.449	.188	.435
	N	31	31	31	31	31	31
X12	Pearson Correlation	-.216	.062	.285	-.061	.045	.129
	Sig. (2-tailed)	.244	.742	.121	.745	.811	.489
	N	31	31	31	31	31	31
X13	Pearson Correlation	1	-.216	-.124	-.030	-.116	.026
	Sig. (2-tailed)		.244	.507	.872	.535	.890
	N	31	31	31	31	31	31
X14	Pearson Correlation	-.216	1	.047	.150	-.028	-.060
	Sig. (2-tailed)	.244		.802	.420	.880	.748
	N	31	31	31	31	31	31

		X19	X20	X21	X22	X23	X24
X01	Pearson Correlation	-.035	.221	-.075	-.090	-.066	.100
	Sig. (2-tailed)	.850	.232	.687	.628	.723	.594
	N	31	31	31	31	31	31
X02	Pearson Correlation	-.075	.410*	-.172	-.202	-.186	.063
	Sig. (2-tailed)	.688	.022	.354	.277	.317	.738
	N	31	31	31	31	31	31
X03	Pearson Correlation	.525**	-.083	.436*	-.098	.273	.278
	Sig. (2-tailed)	.002	.655	.014	.598	.137	.130
	N	31	31	31	31	31	31
X04	Pearson Correlation	-.209	.318	-.239	-.110	-.116	-.135
	Sig. (2-tailed)	.260	.081	.194	.557	.535	.468
	N	31	31	31	31	31	31
X05	Pearson Correlation	.038	.199	.017	-.221	-.048	.194
	Sig. (2-tailed)	.838	.282	.927	.233	.798	.295
	N	31	31	31	31	31	31
X06	Pearson Correlation	-.118	.245	-.198	-.001	-.261	-.157
	Sig. (2-tailed)	.526	.184	.286	.994	.156	.400
	N	31	31	31	31	31	31
X07	Pearson Correlation	.151	-.183	.079	.021	-.049	.055
	Sig. (2-tailed)	.417	.325	.673	.909	.792	.770
	N	31	31	31	31	31	31
X08	Pearson Correlation	.024	.059	-.008	-.118	-.078	.100
	Sig. (2-tailed)	.897	.752	.968	.529	.676	.594
	N	31	31	31	31	31	31
X09	Pearson Correlation	.371*	-.170	.253	-.026	.077	.233
	Sig. (2-tailed)	.040	.361	.169	.890	.682	.207
	N	31	31	31	31	31	31
X10	Pearson Correlation	-.266	.193	-.221	-.109	.156	.283
	Sig. (2-tailed)	.148	.297	.232	.559	.401	.123
	N	31	31	31	31	31	31
X11	Pearson Correlation	-.025	.139	-.131	-.279	-.005	.064
	Sig. (2-tailed)	.895	.455	.483	.128	.978	.731
	N	31	31	31	31	31	31
X12	Pearson Correlation	.335	-.063	.261	.249	.230	-.078
	Sig. (2-tailed)	.066	.738	.156	.176	.213	.676
	N	31	31	31	31	31	31
X13	Pearson Correlation	-.209	.318	-.239	-.110	-.116	-.135
	Sig. (2-tailed)	.260	.081	.194	.557	.535	.468
	N	31	31	31	31	31	31
X14	Pearson Correlation	.422*	.036	.106	.122	.081	.183
	Sig. (2-tailed)	.018	.846	.572	.512	.663	.324
	N	31	31	31	31	31	31

		X25	X26	X27	X28	X29
X01	Pearson Correlation	.019	-.183	-.019	.115	.443*
	Sig. (2-tailed)	.920	.325	.918	.537	.013
	N	31	31	31	31	31
X02	Pearson Correlation	-.017	-.238	-.071	.164	.404*
	Sig. (2-tailed)	.929	.196	.703	.377	.024
	N	31	31	31	31	31
X03	Pearson Correlation	.043	.166	-.235	.152	.257
	Sig. (2-tailed)	.820	.371	.202	.413	.163
	N	31	31	31	31	31
X04	Pearson Correlation	.054	-.100	-.262	.410*	.482**
	Sig. (2-tailed)	.774	.594	.155	.022	.006
	N	31	31	31	31	31
X05	Pearson Correlation	-.239	-.295	-.145	.410*	.503**
	Sig. (2-tailed)	.196	.107	.436	.022	.004
	N	31	31	31	31	31
X06	Pearson Correlation	.212	-.083	.222	-.348	-.027
	Sig. (2-tailed)	.253	.656	.229	.055	.887
	N	31	31	31	31	31
X07	Pearson Correlation	-.218	.042	-.238	.389*	.459**
	Sig. (2-tailed)	.238	.824	.198	.030	.009
	N	31	31	31	31	31
X08	Pearson Correlation	-.061	.157	-.038	-.005	.252
	Sig. (2-tailed)	.743	.398	.839	.979	.172
	N	31	31	31	31	31
X09	Pearson Correlation	-.159	.116	-.181	.321	.598**
	Sig. (2-tailed)	.393	.535	.330	.078	.000
	N	31	31	31	31	31
X10	Pearson Correlation	.089	-.152	.030	.149	.450*
	Sig. (2-tailed)	.634	.415	.871	.423	.011
	N	31	31	31	31	31
X11	Pearson Correlation	.123	.092	-.437*	.699**	.527**
	Sig. (2-tailed)	.511	.622	.014	.000	.002
	N	31	31	31	31	31
X12	Pearson Correlation	.079	.141	.030	.179	.007
	Sig. (2-tailed)	.672	.450	.873	.336	.969
	N	31	31	31	31	31
X13	Pearson Correlation	.054	-.100	-.262	.410*	.482**
	Sig. (2-tailed)	.774	.594	.155	.022	.006
	N	31	31	31	31	31
X14	Pearson Correlation	-.039	.061	-.048	.005	.198
	Sig. (2-tailed)	.837	.745	.797	.978	.287
	N	31	31	31	31	31

		X01	X02	X03	X04	X05	X06
X15	Pearson Correlation	-.325	-.364*	.239	-.124	-.241	.095
	Sig. (2-tailed)	.074	.044	.195	.507	.191	.610
	N	31	31	31	31	31	31
X16	Pearson Correlation	-.243	-.136	.269	-.030	-.091	.049
	Sig. (2-tailed)	.187	.466	.143	.872	.627	.792
	N	31	31	31	31	31	31
X17	Pearson Correlation	-.254	-.264	-.003	-.116	-.048	.009
	Sig. (2-tailed)	.169	.151	.987	.535	.798	.963
	N	31	31	31	31	31	31
X18	Pearson Correlation	.024	-.072	.142	.026	-.091	.070
	Sig. (2-tailed)	.899	.701	.447	.890	.627	.708
	N	31	31	31	31	31	31
X19	Pearson Correlation	-.035	-.075	.525**	-.209	.038	-.118
	Sig. (2-tailed)	.850	.688	.002	.260	.838	.526
	N	31	31	31	31	31	31
X20	Pearson Correlation	.221	.410*	-.083	.318	.199	.245
	Sig. (2-tailed)	.232	.022	.655	.081	.282	.184
	N	31	31	31	31	31	31
X21	Pearson Correlation	-.075	-.172	.436*	-.239	.017	-.198
	Sig. (2-tailed)	.687	.354	.014	.194	.927	.286
	N	31	31	31	31	31	31
X22	Pearson Correlation	-.090	-.202	-.098	-.110	-.221	-.001
	Sig. (2-tailed)	.628	.277	.598	.557	.233	.994
	N	31	31	31	31	31	31
X23	Pearson Correlation	-.066	-.186	.273	-.116	-.048	-.261
	Sig. (2-tailed)	.723	.317	.137	.535	.798	.156
	N	31	31	31	31	31	31
X24	Pearson Correlation	.100	.063	.278	-.135	.194	-.157
	Sig. (2-tailed)	.594	.738	.130	.468	.295	.400
	N	31	31	31	31	31	31
X25	Pearson Correlation	.019	-.017	.043	.054	-.239	.212
	Sig. (2-tailed)	.920	.929	.820	.774	.196	.253
	N	31	31	31	31	31	31
X26	Pearson Correlation	-.183	-.238	.166	-.100	-.295	-.083
	Sig. (2-tailed)	.325	.196	.371	.594	.107	.656
	N	31	31	31	31	31	31
X27	Pearson Correlation	-.019	-.071	-.235	-.262	-.145	.222
	Sig. (2-tailed)	.918	.703	.202	.155	.436	.229
	N	31	31	31	31	31	31
X28	Pearson Correlation	.115	.164	.152	.410*	.410*	-.348
	Sig. (2-tailed)	.537	.377	.413	.022	.022	.055
	N	31	31	31	31	31	31

		X07	X08	X09	X10	X11	X12
X15	Pearson Correlation	-.167	-.185	-.148	-.030	-.185	.285
	Sig. (2-tailed)	.368	.319	.428	.874	.320	.121
	N	31	31	31	31	31	31
X16	Pearson Correlation	-.330	-.055	.020	-.095	-.141	-.061
	Sig. (2-tailed)	.069	.770	.915	.612	.449	.745
	N	31	31	31	31	31	31
X17	Pearson Correlation	-.320	-.078	-.015	.018	-.243	.045
	Sig. (2-tailed)	.080	.676	.937	.924	.188	.811
	N	31	31	31	31	31	31
X18	Pearson Correlation	.377*	.233	.059	.297	.145	.129
	Sig. (2-tailed)	.037	.207	.754	.105	.435	.489
	N	31	31	31	31	31	31
X19	Pearson Correlation	.151	.024	.371*	-.266	-.025	.335
	Sig. (2-tailed)	.417	.897	.040	.148	.895	.066
	N	31	31	31	31	31	31
X20	Pearson Correlation	-.183	.059	-.170	.193	.139	-.063
	Sig. (2-tailed)	.325	.752	.361	.297	.455	.738
	N	31	31	31	31	31	31
X21	Pearson Correlation	.079	-.008	.253	-.221	-.131	.261
	Sig. (2-tailed)	.673	.968	.169	.232	.483	.156
	N	31	31	31	31	31	31
X22	Pearson Correlation	.021	-.118	-.026	-.109	-.279	.249
	Sig. (2-tailed)	.909	.529	.890	.559	.128	.176
	N	31	31	31	31	31	31
X23	Pearson Correlation	-.049	-.078	.077	.156	-.005	.230
	Sig. (2-tailed)	.792	.676	.682	.401	.978	.213
	N	31	31	31	31	31	31
X24	Pearson Correlation	.055	.100	.233	.283	.064	-.078
	Sig. (2-tailed)	.770	.594	.207	.123	.731	.676
	N	31	31	31	31	31	31
X25	Pearson Correlation	-.218	-.061	-.159	.089	.123	.079
	Sig. (2-tailed)	.238	.743	.393	.634	.511	.672
	N	31	31	31	31	31	31
X26	Pearson Correlation	.042	.157	.116	-.152	.092	.141
	Sig. (2-tailed)	.824	.398	.535	.415	.622	.450
	N	31	31	31	31	31	31
X27	Pearson Correlation	-.238	-.038	-.181	.030	-.437*	.030
	Sig. (2-tailed)	.198	.839	.330	.871	.014	.873
	N	31	31	31	31	31	31
X28	Pearson Correlation	.389*	-.005	.321	.149	.699**	.179
	Sig. (2-tailed)	.030	.979	.078	.423	.000	.336
	N	31	31	31	31	31	31

		X13	X14	X15	X16	X17	X18
X15	Pearson Correlation	-.124	.047	1	.529**	.501**	.392*
	Sig. (2-tailed)	.507	.802		.002	.004	.029
	N	31	31	31	31	31	31
X16	Pearson Correlation	-.030	.150	.529**	1	.786**	.307
	Sig. (2-tailed)	.872	.420	.002		.000	.093
	N	31	31	31	31	31	31
X17	Pearson Correlation	-.116	-.028	.501**	.786**	1	.281
	Sig. (2-tailed)	.535	.880	.004	.000		.126
	N	31	31	31	31	31	31
X18	Pearson Correlation	.026	-.060	.392*	.307	.281	1
	Sig. (2-tailed)	.890	.748	.029	.093	.126	
	N	31	31	31	31	31	31
X19	Pearson Correlation	-.209	.422*	.155	.328	.307	.296
	Sig. (2-tailed)	.260	.018	.406	.071	.093	.106
	N	31	31	31	31	31	31
X20	Pearson Correlation	.318	.036	-.060	-.193	-.322	-.354
	Sig. (2-tailed)	.081	.846	.747	.299	.077	.051
	N	31	31	31	31	31	31
X21	Pearson Correlation	-.239	.106	-.040	.161	.169	.048
	Sig. (2-tailed)	.194	.572	.830	.387	.363	.798
	N	31	31	31	31	31	31
X22	Pearson Correlation	-.110	.122	.490**	.478**	.508**	.470**
	Sig. (2-tailed)	.557	.512	.005	.007	.004	.008
	N	31	31	31	31	31	31
X23	Pearson Correlation	-.116	.081	.628**	.299	.426*	.281
	Sig. (2-tailed)	.535	.663	.000	.103	.017	.126
	N	31	31	31	31	31	31
X24	Pearson Correlation	-.135	.183	.303	.457**	.509**	.280
	Sig. (2-tailed)	.468	.324	.098	.010	.003	.127
	N	31	31	31	31	31	31
X25	Pearson Correlation	.054	-.039	-.120	-.105	-.202	-.012
	Sig. (2-tailed)	.774	.837	.520	.573	.276	.949
	N	31	31	31	31	31	31
X26	Pearson Correlation	-.100	.061	.148	.206	.083	.263
	Sig. (2-tailed)	.594	.745	.427	.266	.655	.153
	N	31	31	31	31	31	31
X27	Pearson Correlation	-.262	-.048	.266	.069	.208	.060
	Sig. (2-tailed)	.155	.797	.147	.711	.262	.748
	N	31	31	31	31	31	31
X28	Pearson Correlation	.410*	.005	-.045	-.144	-.289	.058
	Sig. (2-tailed)	.022	.978	.809	.439	.115	.757
	N	31	31	31	31	31	31

		X19	X20	X21	X22	X23	X24
X15	Pearson Correlation	.155	-.060	-.040	.490**	.628**	.303
	Sig. (2-tailed)	.406	.747	.830	.005	.000	.098
	N	31	31	31	31	31	31
X16	Pearson Correlation	.328	-.193	.161	.478**	.299	.457**
	Sig. (2-tailed)	.071	.299	.387	.007	.103	.010
	N	31	31	31	31	31	31
X17	Pearson Correlation	.307	-.322	.169	.508**	.426*	.509**
	Sig. (2-tailed)	.093	.077	.363	.004	.017	.003
	N	31	31	31	31	31	31
X18	Pearson Correlation	.296	-.354	.048	.470**	.281	.280
	Sig. (2-tailed)	.106	.051	.798	.008	.126	.127
	N	31	31	31	31	31	31
X19	Pearson Correlation	1	-.581**	.721**	.470**	.307	.282
	Sig. (2-tailed)		.001	.000	.008	.093	.125
	N	31	31	31	31	31	31
X20	Pearson Correlation	-.581**	1	-.495**	-.541**	-.194	-.041
	Sig. (2-tailed)	.001		.005	.002	.295	.826
	N	31	31	31	31	31	31
X21	Pearson Correlation	.721**	-.495**	1	.249	.169	.285
	Sig. (2-tailed)	.000	.005		.176	.363	.120
	N	31	31	31	31	31	31
X22	Pearson Correlation	.470**	-.541**	.249	1	.243	.268
	Sig. (2-tailed)	.008	.002	.176		.187	.145
	N	31	31	31	31	31	31
X23	Pearson Correlation	.307	-.194	.169	.243	1	.359*
	Sig. (2-tailed)	.093	.295	.363	.187		.048
	N	31	31	31	31	31	31
X24	Pearson Correlation	.282	-.041	.285	.268	.359*	1
	Sig. (2-tailed)	.125	.826	.120	.145	.048	
	N	31	31	31	31	31	31
X25	Pearson Correlation	-.340	.509**	-.193	-.313	-.291	.103
	Sig. (2-tailed)	.062	.003	.299	.087	.112	.582
	N	31	31	31	31	31	31
X26	Pearson Correlation	.404*	-.487**	.461**	.385*	.201	.121
	Sig. (2-tailed)	.024	.005	.009	.033	.278	.516
	N	31	31	31	31	31	31
X27	Pearson Correlation	.068	-.267	.147	.428*	.208	-.021
	Sig. (2-tailed)	.716	.147	.429	.016	.262	.909
	N	31	31	31	31	31	31
X28	Pearson Correlation	.024	.247	-.008	-.312	.027	.044
	Sig. (2-tailed)	.897	.180	.968	.088	.885	.812
	N	31	31	31	31	31	31

		X25	X26	X27	X28	X29
X15	Pearson Correlation	-.120	.148	.266	-.045	.131
	Sig. (2-tailed)	.520	.427	.147	.809	.482
	N	31	31	31	31	31
X16	Pearson Correlation	-.105	.206	.069	-.144	.186
	Sig. (2-tailed)	.573	.266	.711	.439	.315
	N	31	31	31	31	31
X17	Pearson Correlation	-.202	.083	.208	-.289	.048
	Sig. (2-tailed)	.276	.655	.262	.115	.796
	N	31	31	31	31	31
X18	Pearson Correlation	-.012	.263	.060	.058	.457**
	Sig. (2-tailed)	.949	.153	.748	.757	.010
	N	31	31	31	31	31
X19	Pearson Correlation	-.340	.404*	.068	.024	.400*
	Sig. (2-tailed)	.062	.024	.716	.897	.026
	N	31	31	31	31	31
X20	Pearson Correlation	.509**	-.487**	-.267	.247	.124
	Sig. (2-tailed)	.003	.005	.147	.180	.505
	N	31	31	31	31	31
X21	Pearson Correlation	-.193	.461**	.147	-.008	.208
	Sig. (2-tailed)	.299	.009	.429	.968	.261
	N	31	31	31	31	31
X22	Pearson Correlation	-.313	.385*	.428*	-.312	.146
	Sig. (2-tailed)	.087	.033	.016	.088	.433
	N	31	31	31	31	31
X23	Pearson Correlation	-.291	.201	.208	.027	.228
	Sig. (2-tailed)	.112	.278	.262	.885	.218
	N	31	31	31	31	31
X24	Pearson Correlation	.103	.121	-.021	.044	.452*
	Sig. (2-tailed)	.582	.516	.909	.812	.011
	N	31	31	31	31	31
X25	Pearson Correlation	1	-.134	-.398*	.136	.021
	Sig. (2-tailed)		.474	.027	.467	.909
	N	31	31	31	31	31
X26	Pearson Correlation	-.134	1	.307	.114	.220
	Sig. (2-tailed)	.474		.093	.541	.235
	N	31	31	31	31	31
X27	Pearson Correlation	-.398*	.307	1	-.376*	-.117
	Sig. (2-tailed)	.027	.093		.037	.532
	N	31	31	31	31	31
X28	Pearson Correlation	.136	.114	-.376*	1	.548**
	Sig. (2-tailed)	.467	.541	.037		.001
	N	31	31	31	31	31

	X01	X02	X03	X04	X05	X06
X29 Pearson Correlation	.443*	.404*	.257	.482**	.503**	-.027
Sig. (2-tailed)	.013	.024	.163	.006	.004	.887
N	31	31	31	31	31	31

Correlations

	X07	X08	X09	X10	X11	X12
X29 Pearson Correlation	.459**	.252	.598**	.450*	.527**	.007
Sig. (2-tailed)	.009	.172	.000	.011	.002	.969
N	31	31	31	31	31	31

Correlations

	X13	X14	X15	X16	X17	X18
X29 Pearson Correlation	.482**	.198	.131	.186	.048	.457**
Sig. (2-tailed)	.006	.287	.482	.315	.796	.010
N	31	31	31	31	31	31

Correlations

	X19	X20	X21	X22	X23	X24
X29 Pearson Correlation	.400*	.124	.208	.146	.228	.452*
Sig. (2-tailed)	.026	.505	.261	.433	.218	.011
N	31	31	31	31	31	31

Correlations

	X25	X26	X27	X28	X29
X29 Pearson Correlation	.021	.220	-.117	.548**	1
Sig. (2-tailed)	.909	.235	.532	.001	
N	31	31	31	31	31

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

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Uji Reliabilitas via SPSS versi 23 :

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	31	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	31	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.611	28

Uji Normalitas via SPSS versi 23 :

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		40
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.99344157
Most Extreme Differences	Absolute	.108
	Positive	.108
	Negative	-.097
Test Statistic		.108
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Uji Linieritas via SPSS versi 23 :

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Tingkat Religiusitas * Mobile Game Online	Between Groups	(Combined)	63.733	17	3.749	.890	.592
		Linearity	1.421	1	1.421	.337	.567
		Deviation from Linearity	62.312	16	3.894	.925	.556
	Within Groups		92.667	22	4.212		
Total			156.400	39			

Uji Homogenitas via SPSS versi 23 :

Test of Homogeneity of Variances

Mobile Game Online

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.659	7	31	.156

Uji Regresi Linier Sederhana via SPSS 23 :



ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1.421	1	1.421	.349	.558 ^b
	Residual	154.979	38	4.078		
	Total	156.400	39			

a. Dependent Variable: Tingkat Religiusitas

b. Predictors: (Constant), Mobile Game Online



Lampiran 5 : Surat Izin Penelitian



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext. 4511
F. (0274) 898463
E. fiaii@uii.ac.id
W. fis.uui.ac.id

Nomor : 1231/Dek/70/DAATI/FIAI/VIII/2020
Hal : **Izin Penelitian**

Yogyakarta, 28 Agustus 2020 M
9 Muharam 1442 H

Kepada : Yth. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Ilmu Agama Islam
Gedung K.H.A. Wahid Hasyim Kampus Terpadu UII
di Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Dengan ini kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa bagi mahasiswa Program Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta yang telah menyelesaikan teori, diwajibkan menulis karya ilmiah berupa skripsi.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, mahasiswa kami:

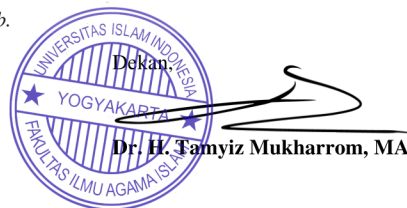
Nama : NAJMI MAGHFIRUL AZIZI
No. Mahasiswa : 16422156
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

mohon diizinkan untuk mengadakan penelitian di instansi/lembaga yang Bapak/Ibu pimpin, dengan judul penelitian:

Pengaruh Adiksi Mobile Game Online terhadap Tingkat Religiusitas Dikalangan Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa PAI Angkatan 2016)

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.



Tembusan disampaikan kepada:
1. Arsip