

**RELIGIUSITAS REMAJA YANG KECANDUAN GAME ONLINE  
MOBILE LEGENDS DI DESA SRIWEDARI KECAMATAN MUNTILAN  
KABUPATEN MAGELANG PROVINSI JAWA TENGAH**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama  
Islam Universitas Islam Indonesia Untuk memenuhi salah satu syarat guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



ACC Daftar Munaqasyah  
An. Muhammad Ngali  
NIM: 16422028  
Yogyakarta, 15 Oktober 2020

Lukman, S.Ag., M.Pd.

Oleh:

**MUHAMMAD NGALI**

**No. Mahasiswa : 16422028**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**JURUSAN STUDI ISLAM**

**FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM**

**UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

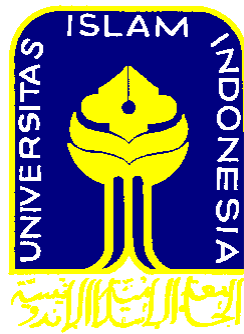
**YOGYAKARTA**

**2020**

**RELIGIUSITAS REMAJA YANG KECANDUAN GAME ONLINE  
MOBILE LEGENDS DI DESA SRIWEDARI KECAMATAN MUNTILAN  
KABUPATEN MAGELANG PROVINSI JAWA TENGAH**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama  
Islam Universitas Islam Indonesia Untuk memenuhi salah satu syarat guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



**Oleh:**

**MUHAMMAD NGALI**

**No. Mahasiswa : 16422028**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**JURUSAN STUDI ISLAM**

**FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM**

**UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**YOGYAKARTA**

**2020**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Ngali  
NIM : 16422028  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Ilmu Agama Islam  
Judul Penelitian : Religiusitas Remaja yang Kecanduan *Game Online Mobile Legends* di Desa Sriwedari Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang.

Dengan ini menyatakan bahwa hasil karya skripsi ini merupakan karya sendiri dan tidak ada hasil karya oranglain kecuali yang diacu dalam penulisan dan telah dicantumkan pada daftar pustaka. Jika dikemudian hari skripsi ini merupakan hasil plagiat dari skripsi oranglain maka penulis bersedia untuk bertanggungjawab serta bersedia menerima sanksi berdasarkan kode etik dan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan

Yogyakarta, 15 Oktober 2020

  
  
Muhammad Ngali

## HALAMAN PENGESAHAN



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 / (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 : Selasa  
Tanggal : 22 Desember 2020  
Nama : MUHAMMAD NGALI  
Nomor Mahasiswa : 16422028  
Judul Skripsi : Religiusitas Remaja yang Kecanduan Game Online Mobile Legends di Desa Sriwedari Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang

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**

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

(.....)

**Penguji I**

Edi Safitri, S.Ag, MSI

(.....)

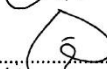
**Penguji II**

M Nurul Ikhsan Saleh, S.Pd.I., M.Ed.

(.....)

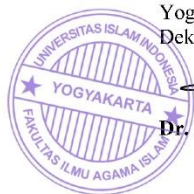
**Pembimbing**

Lukman, S.Ag, M.Pd.

(.....)

Yogyakarta, 22 Desember 2020

Dekan,



  
Dr. H. Tamyiz Mukharrom, MA,

## REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertandatangan di bawah ini Dosen Pembimbing skripsi menyatakan bahwa:

Nama : Muhammad Ngali

NIM : 16422028

Judul Penelitian : *Religiusitas Remaja yang Kecanduan Game Online Mobile Legends* di Desa Sriwedari Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang.

Berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini serta perbaikan yang telah dilakukan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti munaqasah skripsi pada program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 15 Oktober 2020



Lukman.,S.A.g, M.Pd.

## NOTA DINAS

Yogyakarta, 15 Oktober 2020 M

19 Safar 1442H

Hal : **Skripsi**  
Kepada : **Yth. Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam**  
Universitas Islam Indonesia  
**DI Yogyakarta.**

*Assalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh*

Berdasarkan penunjukkan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat nomor: 5923/Dek/60/DAS/FIAI/XII/2019/, tanggal 27 Desember 2019, atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi saudara:

Nama : Muhammad Ngali  
Nomor Pokok/NIMKO : 16422028  
Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia  
Jurusan / Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Tahun Akademik : 2019/2020  
Judul Skripsi : Religiusitas Remaja yang Kecanduan Game Online Mobile Legends di Desa Sriwedari Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang.

Setelah kami teliti dan kami adakan perbaikan sepenuhnya, akhirnya kami berketetapan bahwa skripsi saudara tersebut diatas memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

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

*Wassalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh.*

Dosen Pembimbing,



Lukman, S.A.g, M.Pd.

## MOTTO

“Ketika segala sesuat tampaknya bertentangan denganmu, ingat bahwa pesawat  
lepas landas melawan angin, bukan dengan angin”



## HALAMAN PERSEMBAHAN

### *Alhamdulillah Rabbil 'alamin*

Atas berkat Rahmat, Nikmat dan Ridho dari Allah SWT, penulis di berikan kekuatan dan kemudahan dalam melangkah untuk menyelesaikan sebuah karya ilmiah sederhana sesuai dengan kaidah-kaidah yang berlaku dalam penelitian.

Karya ini penulis persembahkan untuk orang-orang tercinta :

#### **Ibunda, Isti Khanah**

Terima kasih atas jasa dan pengorbananmu ibu, sajak doamu tak pernah terputus dalam setiap rukuk dan sujudmu sehingga mampu mengiringi langkahku untuk mewujudkan baktiku kepadamu sekalipun ini tak mampu membalas satu tetes keringat perjuangan ibu.

#### **Dua kakak terbaikku, Saifulloh, Muallifah yaziroh**

Terima kasih atas dukungan yang tak pernah berhenti dan selalu mengingatkan untuk segera meraih mimpi terkait dengan studi agar lekas menjadi pribadi yang mampu memberi arti.



## ABSTRAK

### TINGKAT RELIGIUSITAS REMAJA YANG *KECANDUAN GAME ONLINE* DI DESA SRIWEDARI KECAMATAN MUNTILAN KABUPATEN MAGELANG

Oleh :  
Muhammad Ngali

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan religiusitas remaja yang kecanduan *game online* di Desa Sriwedari Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang

Penelitian ini merupakan penelitian non eksperimental dengan metode Deskriptif analitik korelasional dan menggunakan pendekatan *cross sectional*. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah total populasi. Metode Pengumpulan Data yang digunakan adalah kuisioner dan studi pustaka.

Hasil penelitian diketahui bahwa *game online* berdampak pada perilaku keagamaan remaja di Desa Sriwedari. Dalam penelitian ini lebih fokus pada perilaku seseorang yang didasari pada dimensi keyakinan yang menyangkut pada keyakinan seseorang terhadap ajaran agamanya serta dimensi keyakinan ini erat kaitannya sama keyakinan seseorang, dimensi peribadatan (*ritualistic*) dimensi ini yaitu mengarah pada pengalaman-pengalaman ibadah khususnya, supaya mengetahui sejauh mana rutinitas seseorang dalam melaksanakan ibadah-ibadah yang sudah ditetapkan dalam agamanya, dimensi konsekuensial (*penerapan*) yaitu berkaitan dengan tingkatan seseorang dalam berperilaku sesuai dengan ajaran agamanya. Banyak perilaku keagamaan remaja desa Sriwedari tidak sesuai dengan ajaran agamanya karena sudah terpengaruh dengan *game online* tersebut. Seperti melalaikan ibadah shalat 5 waktu, berkata yang tidak sopan, kurangnya bersosialisasi dengan tetangga sekitar. Oleh karena itu, remaja lebih selektif dalam memilih dan memilah *game online*.

Hasil penelitian di dapatkan bahwa dimensi keyakinan responden adalah berada pada tingkat baik, dimensi praktek agama responden adalah berada pada tingkat baik, dimensi pengalaman responden adalah berada pada tingkat baik, dimensi pengetahuan agama responden adalah berada pada tingkat cukup baik. Berdasarkan analisis data didapatkan bahwa variabel religiusitas responden adalah berada pada tingkat baik

Kata Kunci : tingkat religiusitas, kecanduan *game*, Desa Sriwedari Muntilan Magelang

## **ABSTRACT**

### **RELIGIUSITY LEVELS OF TEENAGERS WHO ADDICTION TO ONLINE GAME IN SRIWEDARI VILLAGE, MUNTILAN SUB- DISTRICT, MAGELANG DISTRICT**

By :  
Muhammad Ngali

This study aims to determine and describe the religiosity of adolescents who are addicted to online games in Sriwedari Village, Muntilan District, Magelang District,

This research is a non-experimental study with a descriptive correlational analytic method and using a cross sectional approach. The technique used in sampling is the total population. Data collection methods used were questionnaires and literature study.

The results showed that online games had an impact on the religious behavior of adolescents in Sriwedari Village. In this study, the focus is more on a person's behavior which is based on the dimension of belief which is related to one's belief in one's religious teachings and this dimension of belief is closely related to one's beliefs, this dimension of worship (ritualistic) is that this dimension leads to experiences of worship in particular, in order to know how far where one's routine in carrying out the services that have been determined in his religion, the consequential dimension (application), which is related to one's level of behavior in accordance with the teachings of his religion. Many of the religious behavior of Sriwedari village youths are not in accordance with their religious teachings because they have been influenced by the online game. Like neglecting the 5 daily prayers, saying disrespectful words, lack of socializing with neighbors. Therefore, teenagers are more selective in choosing and sorting online games.

The results showed that the dimensions of the respondents' beliefs were at a good level, the dimensions of the respondents' religious practices were at a good level, the dimensions of the respondents' experience were at a good level, the dimensions of the respondents' religious knowledge were at a good enough level. Based on data analysis, it was found that the respondent's religiosity variable was at a good level

Keywords: level of religiosity, game addiction, Desa Sriwedari Muntilan Magelang

## KATA PENGANTAR



*Assalamu 'alaikum warrohmatullahi wabarokatuh*

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ وَالصَّلَاةَ وَالسَّلَامَ عَلَى الشَّرِيفِ  
وَالْمُرْسَلِينَ أُمَّ بَعْدُ

Segala puji bagi Allah Rabb semesta alam yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, yang senantiasa mencurahkan nikmat dengan wujud kasih dan sayang kepada seluruh makhlukNya tanpa ada perbedaan. Semoga kita semua selalu berada dalam golongan umat yang senantiasa mendapat RidhoanNya. *Allahumma Aamiin..*

Sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, sebagai manusia yang di utus oleh Tuhan untuk menjadi uswah bagi seluruh umat hingga akhir zaman, penyempurna akhlak manusia. Begitu pula keselamatan tercurahkan kepada keluarga, sahabat-sahabat serta umatnya, semoga kelak kita mendapatkan syafaatnya.

Selanjutnya, dalam penulisan skripsi ini tak lepas dari Do'a dan dukungan dari berbagai pihak yang telah banyak berpartisipasi dan memberikan kontribusi. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan dan ketulusan hati, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Fathul wahid, S.T., M.Sc., Ph.D. Rektor Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Dr. Drs H. Tamyiz Mukharrom, MA selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
3. Ibu Dr. Rahmani Timorita Yulianti, M.Ag, selaku Ketua Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia
4. Bapak Moh. Mizan Habibi, S.Pd.I, M.Pd.I selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia yang selalu memberikan motivasi.
5. Ibu Siti Afifah Adawiyah, S.pd.I., M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.
6. Bapak Lukman, S.Ag, M.Pd. selaku dosen pembimbing, terima kasih yang sebesar-besarnya yang senantiasa dengan sabar dan penuh dedikasi dalam memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh perhatian selalu memberikan motivasi, ilmu, dan do'a, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepada bapak dan ibu keduaketika di kampus, selaku dosen program Pendidikan Agama Islam, kepada Bapak ( Alm, Dr. Hujair AH Sanaky, M.SI., Drs H. Muzhoffar Akhwan, MA., Drs. Aden Wijdan SZ, M.SI., Drs. H. AF Djunaidi, M.Ag., Alm, Dr. Supriyanto Pasir, S.Ag., Drs. H. Imam Mudjiono, M.Ag., Drs. Nanang Nuryanta, M.Pd., Lukman, S.Ag, M.Pd., Supriyanto, S.Ag, M.CAA., Edi Safitri, S.Ag, M.Ag., Moh. Mizan

Habibi, S.Pd.I, M.Pd.I., Burhan Nudin, S.Pd.I, M.Pd.I., Syaifulloh Yusuf, S.Pd.I., M.Pd.) dan kepada Ibu (Dra. Hj. Sri Haningsih, M.Ag., Dra. Djunannah, MIS. ) semoga Allah selalu memberi kebarokahan umur, rezeki, ilmu dan nikmat dalam iman islam..

8. Kepada Komunitas *Mobile Legends* Magelang dan teman teman saya terimakasih karena telah memberikan izin penelitian dan dukungan partisipatif sehingga skripsi ini dapat selesai. .
9. Kepada orang tua tercinta, Isti Khanah, yang senantiasa tidak pernah lelah dalam memberikan pesan, wejangan, dan do'a, serta dedikasi yang tidak pernah terhenti baik moral maupun material sehingga ananda dapat menyelesaikan studi sarjana di FIAI UII.
10. Kakak tercinta, Saifulloh dan Mualifah Yaziroh yang senantiasa mendukung, memberikan arahan serta mengingatkan untuk terus berjuang menggapai sesuatu yang di cita-citakan
11. Keluarga besar di Temanggung dan Semarang yang telah memberikan dukungan motivasi serta doa
12. Teman yang membantu dari awal penelitian , Yusuf Rasikhtherima kasih atas bantuannya, terima kasih telah rela mengorbankan waktu dan pikiranmu untuk mendengarkan keluh kesahku dalam perjuangan ini, semoga kebaikan yang kamu berikan dapat menjadi landasan kebahagiaan dunia dan akhiratmu kelak.
13. Wahid Santoso dan Risma Indrasari teman suka duka selama mengerjakan skripsi.

14. Sahabat yang hebat Armando Bima, Iga Adinata, akyuni ahmad, Herlita Choirunnisa, Rizal Ibrahim, Iqbal Haris Terima kasih atas do'a dan dukungannya.
15. Keluarga Besar karang taruna Desa Sriwedari. Yang selalu memberi *support* selama proses perkuliahan
16. Teman-teman seperjuangan PAI angkatan 2016 yang telah berjuang bekerja sama untuk menyelesaikan seluruh proses studi ini.
17. Teman-teman PPL di MtsN 10 Sleman, terima kasih atas kerja sama dan pengalaman terbaiknya selama PPL.
18. Kepada teman-teman KKN unit 105-108 Buayan Kebumen yang telah mensupport dan memberikan kenangan yang mengesankan selama KKN.
19. Terakhir, Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Semoga doa dan kebaikan kalian di catat menjadi amal jariyah yang mengiringi kehidupan di dunia maupun di akhirat. *Aamiin*

Yogyakarta, 17 September 2020

Peneliti,



Muhammad Ngali

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
REKOMENDASI PEMBIMBING.....	iv
NOTA DINAS.....	v
MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR TABEL .....	xix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	7
B. Rumusan masalah.....	7
C. Tujuan dan kegunaan penelitian.....	7
D. Sistematika pembahasan.....	8
BAB II.....	10
KAJIAN PUSTAKA & LANDASAN TEORI.....	10
A. Kajian pustaka.....	11
B. Landasan teori .....	14
1. Kajian teori.....	21
BAB III.....	28
METODE PENELITIAN.....	28
A. Jenis penelitian dan Pendekatan.....	28
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	28
C. Tempat atau Lokasi Penelitian.....	28
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	28
E. Populasi dan Sample Penelitian.....	29
F. Instrument dan Teknik Pengumpulan Data.....	30
G. Uji Kelayakan Instrumen.....	31
H. Teknik Analisis Data.....	33
I. Teknik Analisis Data.....	33
BAB IV.....	34

HASIL PENELITIAN.....	34
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	34
B. Tahapan Pelaksanaan Penelitian.....	34
C. Karakteristik Responden.....	70
D. Pembahasan .....	51
BAB V.....	54
KESIMPULAN DAN SARAN.....	54
A. Kesimpulan.....	54
B. Saran .....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	56





## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 4</b> Hasil Uji Validitas .....	35
<b>Tabel 5</b> Hasil Uji Reliabilitas.....	36
<b>Tabel 6</b> Klasifikasi Gender Responden.....	37
<b>Tabel 7</b> Klasifikasi Usia Responden.....	37
<b>Tabel 8</b> Klasifikasi Pendidikan Responden.....	38
<b>Tabel 9</b> Klasifikasi Pekerjaan Responden.....	38
<b>Tabel 10</b> Klasifikasi Pendapatan Responden.....	39
<b>Tabel 11</b> Klasifikasi Frekuensi Bermain Game .....	39
<b>Tabel 12</b> Klasifikasi Durasi Bermain Game.....	40
<b>Tabel 13</b> Klasifikasi Jumlah Game.....	40
<b>Tabel 14</b> Distribusi Keyakinan.....	41
<b>Tabel 15</b> Distribusi Praktek Agama.....	42
<b>Tabel 16</b> Distribusi Pengalaman.....	42
<b>Tabel 17</b> Distribusi Pengetahuan Agama.....	43
<b>Tabel 18</b> Distribusi Pertanyaan Keyakinan.....	44
<b>Tabel 19</b> Distribusi Pertanyaan Praktek Agama.....	45
<b>Tabel 20</b> Distribusi Pertanyaan Pengalaman.....	46
<b>Tabel 21</b> Distribusi Pertanyaan Pengetahuan Agama.....	47
<b>Tabel 22</b> Distribusi Pengalaman.....	49
<b>Tabel 23</b> Distribusi Pengetahuan Agama.....	49
<b>Tabel 24</b> Distribusi Religiusitas.....	50
<b>Tabel 25</b> Uji Deskriptif.....	51

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan *game* yang terjadi kota-kota besar di Indonesia berkembang begitu cepat hal ini ditandai pada saat ini perkembangan *game* yang berbasis internet atau bisa di sebut *game online* yang dapat menghubungkan pemain satu ke pemain lainnya secara global. Karena dapat berinteraksi dengan pemain *game* dari seluruh dunia, maka pengalaman bermain pun semakin dinikmati oleh semua orang dari berbagai kalangan. *Game online* kini di lakukan oleh anak-anak hingga remaja yang memiliki latar belakang yang berbeda. Namun *game online* sendiri tidak mengakibatkan efek negatif apabila kita tidak terlalu sering memainkannya yang akan menjerumuskan ke dalam fase kecanduan.

*Game online* sekarang berkembang dengan pesat dengan menjanjikan memberikan fasilitas yang bisa dimainkan secara *online* oleh beberapa orang yang bisa dimainkan secara bersamaan pada waktu yang sama sehingga para pemain *game online* dapat melakukan interaksi satu sama lainnya.<sup>1</sup>

*Game online* menjadi salah satu game yang paling diminati oleh para kalangan baik itu remaja, dewasa, anak-anak hingga orang tua. Selain itu juga dengan terlalu banyaknya bermain *game online* dapat menyebabkan seseorang lupa dengan waktu, hal ini disebabkan karena segala kegiatan/aktivitasnya dihabisin dengan bermain *game* secara *online* secara terus menerus. Permainan

---

<sup>1</sup> Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online*, (Jakarta: PT. TransMedia, 2011), hlm.1.

*gameonline* tidak hanya dinikmati oleh masyarakat yang hidup di perkotaan saja melainkan masyarakat yang hidup di pedesaan juga sudah mulai menikmati bermain *game online*. hal itu dikarenakan permainan *game online* sudah bisa di mainkan melalui *smartphone*.

*Game online* sekarang ini bisa dikatakan sebagai penyebab kecanduan seseorang hal ini disebabkan karena para pemain bisa bertahan lama dengan betah duduk berjam-jam dengan menghiraukan apa yang diinginkannya sehingga bisa membelah konsentrasi mereka ketika bermain game tersebut. Kegiatan-kegiatan yang sering dilupakan seseorang ketika sudah bermain game adalah lupa makan, mandi, beribadah, menyelesaikan kegiatan orang tua serta aktivitasnya secara rutin dalam kesehariannya. Seorang anak yang didalam otaknya hanya terekam gimana caranya untuk memenangkan game tersebut dapat menyebabkan para orang tua yang merasa risau terhadap anaknya karena kesehariannya hanya dihabiskan waktunya untuk bermain *game online* meskipun *game online* tersebut ada yang memberikan suatu dampak yang baik seperti melatih otak si anak untuk bagaimana menyusun siasat agar menang pada game yang dimainkan, mempunyai banyak kerabat baru, bisa melatih komunikasi dengan seseorang dan lain-lain.

Menurut Andang hal-hal baik yang bisa didapatkan ketika memainkan *game online* yaitu dapat menghasilkan suatu latihan berguna secara efektif terhadap otaknya. Seorang *gamers* sangat membutuhkan keterampilan berpikir dan mempunyai *skill* tingkat tinggi untuk memperoleh kemenangan, sehingga *skill*

yang dimilikinya digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan yang bersifat logika.<sup>2</sup>

Game online banyak dimainkan oleh para remaja. Masa remaja adalah masa transisi dari anak-anak ke dewasa. Masa remaja juga bisa disebut dengan masa perubahan, dimana dalam masa remaja ini seseorang akan mengalami perubahan sikap, fisik, emosi, minat, pola perilaku dan banyak masalah-masalah pada masa remaja. Oleh sebab itu, terdapat efek atau dampak yang dihasilkan yaitu menurunnya aktivitas keagamaan pada remaja, dengan perkembangannya game online ini bisa mempengaruhi perilaku keagamaan remaja. Perilaku keagamaan adalah suatu sikap yang menonjol dalam kehidupan beragama yang mempunyai keyakinan terhadap hal-hal ghoib atau supranatural yang memiliki pengaruh dalam kehidupan. Perilaku tersebut muncul karena adanya konsistensi antara kepercayaan terhadap agama sebagai unsur kognitif, perasaan terhadap unsur agama afektif dan tindakan agama tindakan terhadap agama sebagai unsur konatif. Jadi perilaku keagamaan merupakan integrasi yang kompleks antara ketiganya. Namun, tidak semua orang mempunyai sikap yang sama dan pengetahuan, pengetahuan, perasaan, dan perilaku dalam beragama. Perwujudan perilaku bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor pengetahuan, kebiasaan, hasrat dan juga keyakinan. Perilaku muncul bersama dengan peralihan kekuasaan atas tingkah laku yang diatur dari dalam disertai dengan rasa tanggung jawab atas tindakan yang sudah diperbuatnya masing-masing. Jika seseorang telah melakukan hal-hal yang sudah mereka lakukan entah hal-hal tersebut

---

<sup>2</sup> Andang Ismail, *Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2016), hlm.18

memiliki dampak positif ataupun dampak negatif mereka harus siap untuk bertanggung jawab. Religiusitas pada remaja masih membutuhkan pendampingan atau arahan dari orang tua karena masa remaja ini masih dalam tahap mengembangkan pola pikir yang nantinya bisa mempengaruhi penilaiannya dalam melakukan nilai-nilai keagamaannya. Jika remaja tidak bisa melakukan nilai-nilai keagamaan dengan baik, maka akan berdampak pada kurangnya ketaatan remaja pada semua hal, mulai dari kurangnya ketaatan dalam hal melaksanakan ibadah, seperti sholat 5 waktu, puasa, mengaji, mengikuti kegiatan-kegiatan keagamaan yang diadakan Remaja Masjid (Remas). Selain dalam ketaatan beribadah juga ketaatan dalam menjadi seorang pelajar akan terbengkalai, dimana remaja akan malas untuk datang ke sekolah tepat waktu, tidak mau menyelesaikan tugas-tugas sekolah yang sudah diberikan oleh bapak/ibu guru, enggan mengikuti proses belajar mengajar dengan tertib.

Bruce, menyatakan bahwa dampak negatif yang didapatkan dari bermain *game online* adalah sebagai berikut :<sup>3</sup>

1. Bisa mengakibatkannya menurunnya kinerja gelombang otak prefrontal yang mempunyai peran yang begitu vital untuk mengendalikan emosi dan tingkat agresif yang begitu tinggi sehingga bisa menyebabkan seseorang dapat mengontrol tingkat kemarahannya, meminimalisasi tingkat kesalahan seseorang di masyarakat dan juga dapat menyeimbangkan tingkat konsentrasi seorang dan lain-lain.

---

<sup>3</sup> Bruce J. Cohen, *Peranan Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 91

2. Bisa mengakibatkan menurunnya kinerja gelombang beta dalam jangka yang panjang meskipun si pemain game tidak bermain game. Hal itu disebabkan karena kondisi tubuh yang mengalami peningkatan adrenalin sehingga secara otomatis terjadi peningkatan denyut jantung, tekanan darah yang semakin naik, dan kebutuhan oksigen yang banyak.

Pada *game* yang dimainkan dengan menggunakan internet menawarkan fitur-fitur yang menarik dan mempunyai tantangan tersendiri apabila memainkan game tersebut karena bisa melawan teman atau musuh kita untuk memenangkan permainan pada game tersebut di anggap lebih menarik dan menantang, hal itu dikarenakan *game online* dimainkan oleh beberapa orang atau *multiplayer* hal itu yang membuat adanya kepuasan tersendiri bagi para *gamers*. Game yang dimainkan menggunakan internet pada penelitian yang akan dilakukan termasuk jenis game *Massive Multiplayer Role-Playing Game* (MMORPG) antarlain: *DotA*, *MMOFPS* (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*): *Counter Strike*, dan yang terbaru adalah *MMOFPS* (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*): *Mobile Legends: Bang Bang*, *pubg mobile* dan *AOV*.<sup>4</sup>

*Game* yang dijadikan objek penelitian adalah *game online Mobile Legends: Bang Bang*, hal ini disebabkan karena game tersebut sangat favorit dan gemar dimainkan oleh seseorang karena bermain game tersebut mempunyai tantangan tersendiri untuk menyelesaikan misi yang terdapat pada game tersebut. Keunikan pada *game* ini yaitu bukan saja sebagai teman untuk mengisi waktu luang tetapi game ini sering diadakan event-event atau lomba-lomba baik tingkat nasional

---

<sup>4</sup> Samuel Henry, *Panduan Praktis Membuat Game 3D*, (Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu, 2017), hlm. 72.

maupun internasional. Selain itu juga pada game ini orang-orang Indonesia mempunyai citra yang baik hal ini dibuktikan dengan banyaknya pemain Indonesia yang terdapat Leaderboard Rangkaing game tersebut. Hal ini juga menyebabkan si pemilik Mobile Legends Bang Bang yang mempunyai nama Moonton membuat hero bernama “Kadita” atau Nyi roro kidul sebagai penghargaan kepada pemain Indonesia.

Mobile Legend atau biasa disebut Bang-Bang adalah sebuah permainan RPG yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga jalur yang dikenal dengan top, middle dan bottom yang menghubungkan basis-basis. Dimasing-masing tim ada lima pemain, yang masing-masing mengendalikan seseorang yang dikenal sebagai hero dari perangkat mereka sendiri. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah yang disebut minions, yang selalu membantu hero disebuah tim permainan dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan untuk melawan musuh dan menghancurkan menara lawan. Didalam satu tim bisa dimainkan oleh 5 orang pemain. Dan di dalam game Mobile Legend juga banyak terdapat hero-hero yang bermain di film layar lebar. Salah satu hero juga ada asli dari wayang di Indonesia yaitu gatot kaca. Yang membuat game ini lebih menarik perhatian masyarakat yaitu game ini bisa dimainkan bersama teman-teman yang kita kenal maupun yang tidak kita kenal.

Mobile Legend sendiri merupakan game berjenis multiplayer online battle arena atau di singkat MOBA yang mirip dengan “League of Legends” dan

“Heroes of the Storm”. Gameplay nya sendiri terbilang cukup sederhana sehingga cukup mudah untuk dimainkan.

Selain itu juga dampak yang terjadi akibat perkembangan *game online* adalah menurunnya aktivitas keagamaan yang dilakukan oleh remaja, perkembangan *game online* yang cukup pesat sangat berdampak besar terhadap religiusitas remaja, perkembangan religiusitas pada masa remaja merupakan kelanjutan perkembangan religiusitas pada masa kanak-kanak sehingga diperlukan adanya upaya pengawasan dan wawasan baik dari orang tua maupun dari guru hal itu harus dilakukan dikarenakan pada masa tersebut remaja masih tahap mengembangkan pola pikir sehingga dapat mempengaruhi penilaiannya terhadap sesuatu termasuk dalam melaksanakan nilai-nilai religiusitas, apabila remaja tidak mampu melaksanakan nilai-nilai religiusitas secara baik maka akan berdampak pada kurangnya ketaatan remaja dalam segala hal mulai dari ketaatan dalam menjalankan kegiatan ibadah seperti sholat lima waktu, puasa, mengikuti kekajian majelis taklim dan kegiatan-kegiatan agamaan yang diselenggarakan oleh Remaja Masjid selain ketaatan dalam menjalankan ibadah ketaatan sebagai seorang pelajar juga akan terabaikan di mana remaja sudah mulai enggan untuk datang kesekolah dengan tepat waktu, mengikuti pelajaran secara baik dan tertib dan enggan untuk selalu menuntaskan atau mengerjakan tugas dari guru ataupun pekerjaan rumah yang dibebankan kepada guru kepada dirinya.

Dari hal tersebut, sebaiknya remaja lebih meningkatkan religiusitasnya agar bisa meningkatkan ketaatan dalam menjalankan semua perintah-Nya dan juga menjauhi semua larangan-Nya serta menerapkan perilaku-perilaku yang



mencerminkan ajaran agamanya. Jika religiusitas agama remaja semakin tinggi maka remaja bisa merasa tenang karena kebutuhan rohaninya sudah terpenuhi. Tingkat religiusitas remaja bisa ditunjukkan dalam bentuk perilaku yang sesuai dengan ajaran agama yang mereka anut karena menganggap bahwa agama sebagai tujuan hidup sehingga remaja akan berusaha untuk menerapkan perilaku sehari-harinya sesuai dengan ajaran dari agamanya. Karena semua agama mendorong semua umatnya untuk berbuat kebaikan.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka seorang remaja harus memiliki religiusitas yang tinggi hal itu dikarenakan semakin tinggi religiusitas remaja maka akan seorang remaja akan semakin taat untuk menjalankan semua perintah-Nya dan menjauhi semua apa yang di larang serta perilaku sehari-hari yang dilakukan di mencerminkan ajaran agamanya hal itu yang membuat apabila religiusitas seorang remaja tinggi maka akan seorang remaja akan merasa tenang hal itu terjadi dikarenakan kebutuhan rohaniyah selalu terpenuhi.

Selain itu remaja sangat dibutuhkan untuk dilibatkan dalam kegiatan-kegiatan keagamaan yang sangat diharapkan dapat berpengaruh baik terhadap tingkat religiusitas remaja. Remaja yang mempunyai religiusitas yang tinggi dapat dilihat dari perilaku dan sikap dalam kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan kepercayaan yang diyakininya karena menganggap, kepercayaan (agama) merupak pedoman hidup agar mencapai tujuan hidup yang dinginkannya. Perlu kita pahami bahwa kepercayaan (agama) yang kiota anut dapat membantu seseorang dalam berperilaku baik sesuai dengan aturan dan norma yang berlaku dimasyarakat.

Tapi pada kenyataan selama ini rata-rata remaja masih enggan untuk bersungguh-sungguh dalam melaksanakan yang sesuai perintah agamanya hal tersebut dikarenakan karena para remaja belum menjadikan agama sebagai tujuan dalam hidupnya hal tersebut yang dapat membuat suatu perilaku tersebut di lingkungan masyarakat tidak mencerminkan ajaran agamanya, remaja yang seharusnya semangat dalam menjalankan ibadah dan menuntut ilmu pada kenyatannya banyak remaja yang bermalas-masalan dalam menjalankan perintah agama dan menuntut ilmu, remaja sudah mulai suka untuk berbohong baik kepada orang tua ataupun orang lain demi mewujudkan apa yang mereka kehendaki.<sup>5</sup>

Sedangkan jika dikaitkan dengan penelitian ini sangat relevan dengan observasi yang dilakukan di Desa Sriwedari Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang didapatkan bahwa rata-rata remaja sudah mulai berkurang dalam menanamkan nilai-nilai religiusitas hal ini dapat terlihat dari banyak remaja yang sudah mulai meninggalkan shalatfardhu, ahlak ramaja yang di tunjukkan kepada kedua orang tua banyak yang berubah hal ini dapat terlihat dari sikap remaja yang sudah mulai berani untuk membohongi kedua orang tua serta berbuat tidak jujur dan menurunnya peran remaja dalam kegiatan keagamaan melalui Remaja Masjid, hal ini dapat terlihat dari banyaknya kegiatan keagamaan seperti kajian rutin di majelis ta'lim dan mushola serta peringatan hari besar Islam yang tidak dijalankan oleh remaja. Hal tersebut terjadi di sebabkan oleh banyaknya remaja yang terpengaruh dengan *game online*.

---

<sup>5</sup> Said Alwi, *Perkembangan Religiusitas Remaja*, (Yogyakarta: Kaukabah Dipantara,2014), hlm.8

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul Religiusitas Remaja yang kecanduan *Game Online* di Desa Sriwedari Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang

## **B. Rumusan Masalah**

Seberapa besar tingkat religiusitas remaja yang kecanduan *game online* di Desa Sriwedari Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang?

## **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

Tujuan penelitian pada penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan religiusitas remaja yang kecanduan *game online* di Desa Sriwedari Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang

Sedangkan penelitian yang akan dilakukan diharapkan dapat bermanfaat bagi :

### 1. Secara Teoritis

Menambah dan memperkaya khasana keilmuan pendidikan khususnya bagi kalangan usia remaja yang memiliki ketergantungan terhadap *game online*

### 2. Secara Praktis

#### a. Lembaga Universitas Islam Indonesia Yogyakarta

Hasil penelitian ini diharapkan dapat sebagai sumbangan bahan bacaan dan kajian dalam pengembangan religiusitas remaja yang kecanduan *game online* pada umumnya.

#### b. Remaja

Dapat memberikan sumbangan bagi ilmu pengetahuan sebagai sarana agar remaja memahami dan mengetahui religiusitas remaja yang kecanduangame *online* diDesa Sriwedari Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang.

c. Penulis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan wawasan mengenai religiusitas remaja yang kecanduangame *online* diDesa Sriwedari Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang serta sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Agama pada Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

**D. Sistematika Pembahasan**

Sistematika penelitian merupakan suatu susunan penelitian yang bertujuan untuk mempermudah dalam mengarahkan penulisan agar tidak mengarah pada hal-hal yang tidak berhubungan dengan masalah yang diteliti. Penulis menyusun hasil penelitian ini menjadi lima bagian pokok pembahasan yang akan diurutkan dalam sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I, Pendahuluan yang terdiri dari: (1) Latar belakang masalah sebagai pengantar dengan menjelaskan bagaimana pentingnya penelitian ini dilakukan melalui penjelasan tentang permasalahan yang diungkapkan di

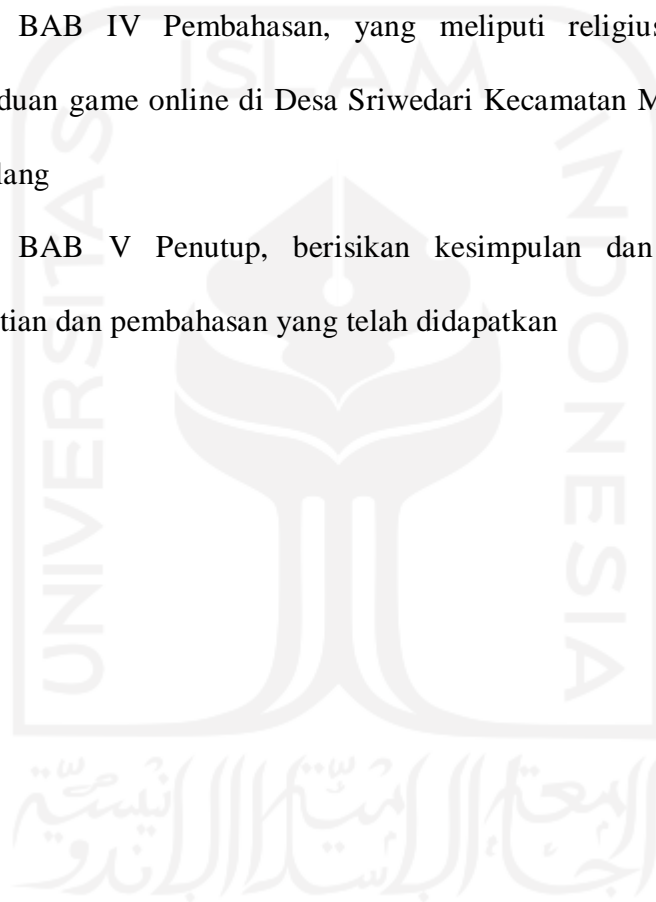
dalam latar belakang masalah, (2) Fokus dan pertanyaan penelitian, (3) Tujuan dan penelitian, (4) sistematika pembahasan

BAB II berisikan landasan teori yang berkaitan dengan topik penelitian dan penelitian terdahulu yang relevan

BAB III berisikan tentang metode penelitian

BAB IV Pembahasan, yang meliputi religiusitas remaja yang kecanduan game online di Desa Sriwedari Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang

BAB V Penutup, berisikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah didapatkan



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Pustaka

*Pertama*, skripsi yang ditulis oleh Suheri (2019) dengan judul Pengaruh *Game Online* Terhadap Tingkat Religiusitas Remaja (Studi Kasus Pada Remaja di Warnet *Second Home* Ujung Berung Bandung). Penelitian ini ditemukan bahwabesar korelasi yaitu sebesar -17,4%, besar nilai konstanta regresi linear sederhana yaitu sebesar -1.225. Selain itu juga dari uji frekuensi sebelum keecanduan *game onlinemasuk* kategori tinggi dan rendah pada tiap-tiap aspeknya. Pada indikator religiusitas didapatkan nilai rata-rata di antara 60% sampai 94%, sedangkan pada indikator *game onlinedidapatkan* nilai rata-rata di antara 60% sampai 94%. Maka dari hasil tersebut didapatkan bahwa *game onlinemempengaruhi* tingkat religiusitas remaja di warnet *second home* Ujung Berung. Selain itu juga didapatkan nilai  $R^2$  pada dimensi ideologi yaitu dengan nilai rata-rata sebesar 84% sampai 98%, pada dimensi yaitu dengan nilai rata-rata sebesar 82,2% sampai 92,8%, pada dimensi eksperensial yaitu dengan nilai rata-rata sebesar 83% sampai 91%, pada dimensi intelektual yaitu dengan nilai rata-rata sebesar 62,3%- sampai 6%, dan pada dimensi konsekuensial yaitu dengan nilai rata-rata sebesar 69,3% sampai 78,6%.<sup>6</sup> Perbedaannya terdapat

---

<sup>6</sup>Suheri, Pengaruh *Game Online* Terhadap Tingkat Religiusitas Remaja (Studi Kasus Pada Remaja Di Warnet *Second Home* Ujung Berung Bandung), *Skripsi* Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, 2019

pada metode penelitiannya, penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode kualitatif.

*Kedua*, skripsi yang ditulis oleh Yohanes Rikky Dwi Santoso dan Jusuf Tjahjo Purnomo (2017) dengan judul Hubungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Penyesuaian Sosial. Penelitian ini ditemukan bahwa kontribusi hubungan kecanduan *game online* DoTA 2 dengan penyesuaian sosial yaitu 16,9%, hal ini berarti bahwa ada variabel lainnya yang mempengaruhi penyesuaian yaitu 83,1%. Berdasarkan uji frekuensi didapatkan bahwa tingkat kecanduan *game online* DoTA 2 dan penyesuaian sosial berada dikategori sedang.<sup>7</sup> Penelitian tersebut berfokus pada interaksi sosial didalam masyarakat sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada religiusitas remaja di desa.

*Ketiga*, skripsi yang ditulis oleh Mimi Ulfa (2017) dengan judul Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja di Mabes *Game Center* Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. Penelitian ini ditemukan bahwa kecanduan *game online* berpengaruh dengan perilaku remajadengan nilai sig yaitu sebesar 0.000.<sup>8</sup> Penelitian tersebut meneliti tentang perilaku remaja yang sering berkunjung di pusat anak-anak atau

---

<sup>7</sup>Yohanes Rikky Dwi Santoso dan Jusuf Tjahjo Purnomo, Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial, *Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma* Vol. IV, No. 1 Januari-Juni 2017, pp 27-44

<sup>8</sup>Mimi Ulfa, Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru, *JOM. FISIP* Vol. 4 No. 1 Februari 2017, pp 1-13

remaja bermain game sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah pada remaja desa biasa yang ditinjau dari sisi religiusitasnya.

*Keempat*, skripsi yang ditulis oleh Gery Fernando R (2017) dengan judul “Hubungan Antara Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Sosial Dan Prestasi Belajar” Penelitian ini ditemukan bahwa bermain game mempengaruhi secara negatif prestasi belajar dan berdasarkan uji frekuensi didapatkan bahwa seluruh nilai responden dapat dikategorikan sangat buruk. Penelitian ini meneliti tentang dampak *game online* terhadap prestasi belajar sedangkan penelitian yang akan dilakukan berkaitan dengan religiusitas ditinjau dari ibadah shalat lima waktunya.<sup>9</sup> Penelitian ini meneliti tentang dampak *game online* terhadap prestasi belajar sedangkan penelitian yang akan dilakukan berkaitan remaja dan religiusitas

*Kelima*, skripsi yang ditulis oleh Agus Salim (2016) dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Alauddin Makassar” berdasarkan hasil angket, rumusan masalah dapat terjawab: (1) Realitas penggunaan game online di kalangan mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar angkatan 2014 yakni berupa bentuk *game online* yang digemari adalah *game online genre* petualangan, *game online genre racing*/balapan, *game online genre* pertempuran/tembak-tembakan/ peperangan dan *game*

---

<sup>9</sup>Gery Fernando R, *Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Perilaku Sosial Dan Prestasi Belajar*, skripsi jurusan Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Lampung 2017, hlm. 23.



*online genre*strategi, dengan grafis 3D (Dimensi), dimana mahasiswa memainkan *game online* tersebut pada waktu istirahat atau waktu luang di luar jam pelajaran (2) Perilaku belajar mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar angkatan 2014 adalah mahasiswa mampu mengimbangi antara bermain *game online* dengan belajar, dalam artian mahasiswa tersebut mampu membagi waktu antara belajar dan bermain *game online*. Ketika waktu belajar, mahasiswa gunakan untuk belajar, membaca buku dan di waktu luang digunakan untuk bermain *game online* dan sebagian mengisinya dengan mengolah bakat seperti bermain musik atau berdiskusi lepas dengan teman kelas (3) Terdapat pengaruh *game online* terhadap perilaku belajar mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar angkatan 2014, yakni: *Game online genre* petualangan berpengaruh terhadap aspek belajar asosiasi verbal, belajar aturan, dan belajar pemecahan masalah. *Game online genre racing*/balapan juga berpengaruh terhadap aspek belajar rangkaian.<sup>10</sup> Penelitian tersebut menuliskan tentang dampak *game online* terhadap prestasi akademik, sedangkan penelitian yang akan dilakukan bertempat di desa dan tidak tterkait dengan prestasi akademik.

---

<sup>10</sup> Agus Salim, Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Alauddin Makassar, skripsi jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar 2016, hlm. xvi

## B. Landasan Teori

### 1. Kecanduan *Game Online*

Arthur (2010) mendefinisikan kecanduan adalah “*An activity or substance we repeatedly crave to experience, and for which we are willing to pay a price (or negative consequences)*”(Suatu aktivitas/kegiatan yang secara berulang-ulang bisa memberikan efek yang negatif.<sup>11</sup> Pada kamus psikologi, kecanduan bisa dikatakan suatu keadaan yang sangat tergantung secara fisik dan psikologis, dan serta bisa mengakibatkan seseorang mengasingkan diri dari lingkungan sekitarnya.<sup>12</sup>

Rachlin dan Walker menyatakan istilah kecanduan diberikan pada orang yang telah memakai obat-obatan terlarang secara terus menerus hal ini sesuai dengan pernyataan *American Psychiatric Association's Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder* berpendapat bahwa kecanduan dapat diartikan sebagai ketergantungan seseorang terhadap bahan-bahan kimia yang mengakibatkan *Withdrawal symptoms* pada dirinya sendiri.<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> Arthur, S & Emily, *Kamus Psikologi*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), hlm. 7

<sup>12</sup> Chaplin, J. P, *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2009), hlm. 10.

<sup>13</sup>Yohanes Rikky Dwi Santoso dan Jusuf Tjahjo Purnomo, Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja, *Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma* Vol. IV, No. 1 Januari-Juni 2017, pp 27-44

Kecanduan secara umum bisa diartikan sebagai hubungan secara kontinuu terhadap zat-zat/kegiatan yang berakibat pada perilaku yang negatif. Apabila seseorang telah kecanduan terhadap zat-zat/kegiatan maka akan dapat membutuhkan waktu yang lama untuk bisa kembali normal.<sup>14</sup>

Keepers (dalam Dwiastuti, 2005), mengartikan kecanduan sebagai pengikutsertaan perilaku yang tak mengandung segala hal yang bisa membuat mabuk seperti bermain game.<sup>15</sup> Kecanduan game online merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah Computer game Addiction(berlebihan dalam bermain game).<sup>16</sup>

*Game online* merupakan game hasil buatan yang dimainkan dengan menggunakan internet. *Game online* mempunyai wujud berbentuk elektronik dan video. *Game* yang dimainkan menggunakan internet dapat melibatkan berbagai pemain dimana saja dan kapan pun diinginkan.<sup>17</sup>

---

<sup>14</sup> Jean Morrissey, Jenm, Brian Keogh, Louise Doyle, *Psychiatric Mental Health Nursing*, (Ireland: Gill & Macmillan, 2008), hlm. 289.

<sup>15</sup> Dwiastuti, A. Hubungan antara Traits Kepribadian dengan Addiction level pada pemain *Game Online*. *Skripsi* Fakultas Psikologi UNPAD Bandung, 2015.

<sup>16</sup> Mimi Ulfa, Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru, *JOM. FISIP* Vol. 4 No. 1 Februari 2017, pp 1-13

<sup>17</sup> Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*, (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), hlm. 89

Kim berpendapat game yang digunakan menggunakan internet merupakan suatu game yang mana dapat dimainkan oleh siapa saja dan dimana saja dengan waktu yang bersamaan.<sup>18</sup> Pendapat lain dikemukakan oleh Winn dan Fisher menyatakan bahwa game yang dimainkan menggunakan internet merupakan transformasi/perubahan dari game-game yang hanya dimainkan oleh satu orang saja yang melibatkan berbagai pemain dimana saja dan kapan pun diinginkan serta mempunyai bentuk dan metode sama dengan game yang dimainkan secara *offline*.<sup>19</sup> Kecanduan *game yang berbasis internet* disebabkan oleh teknologi internet (*internet addictive disorder*). Young menyatakan internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction*.<sup>20</sup>

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka disimpulkan bahwa kecanduan dapat diartikan sebagai perilaku/sikap yang menggantungkan pada suatu keadaan baik ketika melakukan sesuatu baik secara fisik maupun psikologi serta akan muncul rasa yang tidak nyaman apabila tidak sesuai dengan keinginannya. Sedangkan kecanduan *game online Mobile Legends: Bang Bang* dapat diartikan sebagai adalah keadaan yang dialami suatu individu sesuai dengan

---

<sup>18</sup> Kim, Hyo-Jun. *Improving The Vehicle Performance with Active Suspension Using Road-Sensing Algorithm*. Elsevier Science Ltd, 2002, hlm. 25

<sup>19</sup> Winn, B.M dan Fisher, J.W, *Design of Communication, Competition, and Collaboration in Online Games*. Dipresentasikan dalam computer game technology conference, (Canada : Toronto, 2004)

<sup>20</sup> Young, K, *Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millenium*, *CyberPsychology & Behavior*, 3(5), pp 475-479.

kebiasan kehidupannya sehari-hari dan tidak serta merta bisa lepas bermain *game online Mobile Legends: Bang Bang*.

## 2. Remaja

### a. Pengertian Remaja

Masa remaja dapat diartikan sebagai perkembang individu di antara interval sejak masih dalam kandungan sampai ketika meninggal dunia. Ciri-ciri masa remaja mempunyai perbedaan dari masa sebelum dan sesudahnya.<sup>21</sup> Pada bahasa Inggris remaja diartikan sebagai *adolescence* atau *adolecere* yaitu yang mempunyai arti seseorang individu tumbuh dan berkembang menjadi dewasa.<sup>22</sup> Stanley Hall mengemukakan masa remaja dapat diartikan sebagai masa dimana sering terdapat berbagai macam konflik serta rayuan suasana hati.<sup>23</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa remaja merupakan rentang perkembangan seseorang dari sejak anak masih dalam kandungan sampai meninggal dunia.

### b. Ciri-Ciri Remaja

Hurlock mengemukakan dapat dikatakan sebagai remaja apabila mempunyai ciri seperti :<sup>24</sup>

---

<sup>21</sup> Rita Eka Izzaty, dkk. *Perkembangan Peserta Didik*, (Yogyakarta: penerbit UNY Press, 2012), hlm 123.

<sup>22</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung, Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 189.

<sup>23</sup> John Santrock, *Perkembangan Masa Hidup*, (Jakarta:Penerbit Erlangga, 2012), hlm. 8.

<sup>24</sup> Rita Eka Izzaty, dkk. *Perkembangan Peserta Didik*, (Yogyakarta: penerbit UNY Press, 2012), hlm 124-126

- 1) Terdapatnya periode utama akibat secara langsung terhadap sikap/perilaku dari suatu individu dan juga bisa mengakibatkan kondisi fisik dan psikologis secara berkepanjangan.
- 2) Terdapatnya periode peralihan, yang mana perubahan/perkembangan dari masa anak menuju ke dewasa.
- 3) Terdapatnya periode perubahan, ketika remaja terjadi fisik menjadi berubah yang diimbangi dengan perubahan dan perkembangan perilaku/sikap yang begitu cepat. Apabila fisik individu terjadi penurunan maka bisa berakibat pada berubahnya perilaku/sikapnya tersebut.
- 4) Adanya masa mencari jati diri, yang mana mereka selalu menampilkan jati dirinya sesungguhnya agar selalu unggul dari teman-teman sebayanya dari berbagai hal.
- 5) Permasalahan usia dimana pada masa remaja sudah tidak dibantu oleh kedua orang tua dan orang-orang terdekatnya melainkan harus mulai bersikap mandiri.
- 6) Pada masa dapat menimbulkan kekuatiran dan ketakutan karena dalam menjurus pada hal-hal yang bersikap negatif.
- 7) Pada masa remaja bisa merupakan masa yang nyata hal ini dikarenakan bahwa remaja tersebut memandang dirinya dan orang lain sesuai dengan keinginannya bukan apa adanya.

8) Pada masa remaja merupakan ambang saat dewasa pada saat memasuki masa dewasa karena akan terjadi kegelisahan pada individu untuk dapat melupakan masa-masa sebelumnya.

c. Karakteristik Remaja

Kepribadian yang dimiliki individu dalam menjadikan individu dapat menempatkan diri/tidaknya atau diterima/tidaknya individu tersebut pada lingkungan yang didiaminya yang meliputi penambihan individu seperti sikap/perilaku, tingkah lakunya, postur tubuh dan lain sebagainya.<sup>25</sup> Apabila ditinjau secara sosiologis, kepribadian individu dapat digunakan pada saat sosialisasi sejak dilahirkan. Pada saat anak belum mengenal dunia yang luas sebaiknya dikenalkan pada lingkungan keluarga, hal ini disebabkan karena dari situlah anak akan mendapatkan aturan-aturan didalam keluarganya sebelum mengenal lebih jauh dalam mengenai aturan-aturan yang berlaku dimasyarakat untuk menjadi bagian dari pribadinya.

Remaja yang telah mengenal norma-norma/aturan-aturang yang terdapat pada keluarganya harus bisa menyesuaikan dirinya di lingkungan masyarakat karna manusia merupakan makhluk sosial artinya membutuhkan orang lain. Selain itu juga yang apat

---

<sup>25</sup> Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*,(Jakarta: Pustaka Mina, 2011), hlm. 34

mempengaruhi kepribadian remaja adalah perilaku teman sebaya, hal ini disebabkan karena perilaku teman sebaya akan banyak memberikan tekanan kepada seorang individu yaitu berupa perasaan yang sensitif maupun tidak yang dapat memunculkan emosi/kemarahan.

Kelompok teman sebaya mempunyai peran yang penting untuk perkembangan/perubahan kepribadian individu. Pada saat remaja sedang berada di kelompok teman sebaya akan berusaha untuk menentukan dan melakukan perubahan mengenai konsep diri. Remaja akan melakukan berbagai hal hal untuk dapat diterima oleh teman sebayanya hal ini disebabkan kemungkinan remaja tersebut mempunyai kebiasaan dan budaya yang sama dengan temannya tersebut. Pengaruh teman sebaya kepada individu dapat berupa sikap/perilaku, perbincangan, minat, penampilan dan perilaku lebih besar dari pada pengaruh orang tua. Misalnya bila anggota kelompok mencoba meminum alkohol, obat-obatan terlarang atau rokok, maka remaja cenderung mengikutinya tanpa memperdulikan perasaan mereka sendiri dan akibat yang ditimbulkannya. Remaja mengikuti apa yang dibuat oleh kelompok walaupun bukan dasar keinginan dirinya untuk mempertahankan kedudukannya didalam kelompok dan juga agar sama seperti sikap dan perilaku teman-temannya dan agar dirinya tidak dianggap aneh oleh teman-temannya. Latar belakang dari masing-masing remaja



tentulah tidak sama, walaupun begitu dapat dilihat beberapa karakteristik remaja secara umum.

### 3. Religiusitas

#### a. Pengertian Religiusitas

Kata religi dalam bahasa Latin “religio” merupakan awal dari kata religiusitas yang mempunyai arti mengikat. Maka dapat diartikan bahwa religi terkandung makna dari aturan-aturan dan kewajiban-kewajiban yang harus dipatuhi dan dilakukan oleh individu sesuai dengan agama yang dianutnya. Hal ini dapat diartikan bahwa semuanya menjadi kesatuan yang tidak bisa dipisahkan satu sama lainnya karena bersifat mengikat antara individu/kelompok terhadap Tuhan, kepada orang lain manusia, dan lingkungan yang ada didekatnya.<sup>26</sup>

Religiusitas menurut Glock dan Strak adalah tingkat konsepsi seseorang terhadap agama dan tingkat komitmen seseorang terhadap agamanya. Tingkat konseptualisasi adalah tingkat pengetahuan seseorang terhadap agamanya, sedangkan yang dimaksud dengan tingkat komitmen adalah sesuatu hal yang

---

<sup>26</sup> M. Nur Ghufon dan Risnawita, *Teori-teori Psikologi*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 5

perlu dipahami secara menyeluruh, sehingga terdapat berbagai cara bagi individu untuk menjadi religius.<sup>27</sup>

Lindridge menyatakan bahwa religiusitas dapat diukur dengan kehadiran lembaga keagamaan dan pentingnya agama dalam kehidupan sehari-hari.<sup>28</sup> Religiusitas adalah tingkah laku manusia yang sepenuhnya dibentuk oleh kepercayaan kepada kegaiban atau alam gaib, yaitu kenyataan-kenyataan supra-empiris.<sup>29</sup>

Kata religiusitas awalnya dari kata region (agama). Menurut Harun Nasution menyatakan religiusitas awalnya dari kata Al-Din, religare dan agama. Al-Din dalam arti yang sempit berarti undang-undang/hukum. Apabila ditinjau dalam bahasa arab mempunyai arti menguasai, menaklukkan, patuh, utang, balasan, kebiasaan. Religare mempunyai arti berhubungan. Agama mengandung arti tidak pergi, diam ditempat/diwarisi secara turun menurun.<sup>30</sup>

Evi dan Muhammad Farid, religiusitas adalah internalisasi nilai-nilai agama dalam diri seseorang. Internalisasi disini berkaitan dengan kepercayaan terhadap ajaran-ajaran agama baik didalam

---

<sup>27</sup> Sari, Yunita dkk, *Religiuisitas Pada Hijabers Community Bandung*. Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan PKM: Sosial, Ekonomi dan Humaniora, 2012

<sup>28</sup> Febby Indra Firmansyah, *Analisis Pengaruh Tingkat Religiusitas Pasien Terhadap Keputusan Menggunakan Jasa Kesehatan*, *Skripsi* Fakultas Ekonomi Universitas Diponegoro Semarang, 2010

<sup>29</sup> Nur Kholis Madjid, *Islam, Kemoderenan dan Ke-Indonesiaan*, (Bandung: Penerbit Mizan, 2012), hlm.102.

<sup>30</sup> Jalaluddin, *Psikologi Agama*, (Jakarta: Rajawali Pers. 2011), hlm. 12-13

hati maupun dalam ucapan. Kepercayaan ini kemudian diakualisasikan dalam perbuatan dan tingkah laku sehari-hari.<sup>31</sup>

Religiusitas dapat diartikan sebagai keragaman yang terjadi ketika individu melakukan ibadah sesuai dengan keyakinan yang dianutnya dan juga bisa didorong dengan kekuatan supranatural. Religiusitas dapat diartikan sebagai kemampuan setiap individu untuk melakukan sesuatu sesuai dengan kepercayaan dan keyakinannya ketika melakukan ibadah dan kehidupan sosialnya.<sup>32</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka religiusitas adalah kedalaman seseorang dalam meyakini suatu agama disertai dengan tingkat pengetahuan terhadap agamanya yang diwujudkan dalam pengamalan nilai-nilai agama yakni dengan mematuhi aturan-aturan dan menjalankan kewajiban-kewajiban dengan keikhlasan hati dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan ibadah.

b. Dimensi Religiusitas

Glock dan Stark menyatakan bahwa religiusitas terbagi atas lima adalah sebagai berikut :<sup>33</sup>

1) Dimensi keyakinan/ideologis

---

<sup>31</sup> Evi Aviyah dan Muhammad Farid, Religiusitas, Kontrol Diri dan Kenakalan Remaja, *Persona Jurnal Psikologi Indonesia* No. 2 Mei 2014

<sup>32</sup> Yolanda Hani Putriani, Pola Perilaku Konsumsi Islami Mahasiswa Muslim Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Airlangga Ditinjau Dari Aspek Religiusitas, *Jurnal JESTT* Vol.2 No.7 Juli 2015

<sup>33</sup> Djamaludin Ancok dan Fuad Nasori Suroso, *Psikologi Islam: Solusi Islam Atas Problem-Problem Psikologi*, Cetakan VIII, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm. 77-78

Dimensi keyakinan dapat diartikan sebagai kemampuan seorang individu dalam menerima hal-hal yang berkaitan dengan agamanya seperti menyakini adanya tuhan, nabi/malaikat, neraka dan surga. Pada setiap dasarnya tiap-tiap agama berkeinginan agar setiap pengikutnya setia/taat. Makna yang terpenting pada tiap-tiap agama yaitu pengikutnya dapat menghormati, taat untuk menjalani aturan-aturan sesuai dengan keyakinannya. Dimensi keyakinan sangat bersifat doktriner karena penganutnya diuntut harus taat. oleh penganut agama. Maka dalam ajaran agama islam dimensi keyakinan meliputi keharusan yang harus dilakukan individu ketika melakukan peribadahan yang sesuai dengan anjuran dan nilai dalam Islam.

## 2) Dimensi praktek agama/ritualistik

Dimensi praktik agama dapat diartikan sebagai kemampuan seorang individu dalam melaksanakan kewajiban yang harus dilakukan dari kepercayaan yang dianutnya. Pada dimensi ini meliputi pemujaan, ketaatan, dan sesuatu yang memperlihatkan ketaatan individu yang sesuai kepercayaannya. Pada agama Islam dimensi ini meliputi melaksanakan ibadah puasa, zakat, shalat, maupun praktek-praktek muamalah lainnya.

## 3) Dimensi pengalaman (*eksperiensial*)

Dimensi pengalaman dapat diartikan sebagai sebuah perasaan/pengalaman yang pernah dirasakan/dialami. Pada dimensi ini meliputi Tuhan berada didekat kita, takut untuk melakukan dosa, doa-doanya merasakan selalu dikabulkan, Tuhan sebagai penyelamat, dan lain-lain.

4) Dimensi pengetahuan agama (*intelektual*)

Dimensi pengetahuan agama dapat diartikan sebagai kemampuan seorang individu untuk mengetahui tentang ajaran yang diperbolehkan oleh keyakinannya tersebut yang sesuai dengan kitab sucinya. Pada dimensi ini meliputi isi Al-Quran, hal-hal yang pokok yang harus dipahami dan dilakukan, pemahaman terhadap kaidah-kaidah keilmuan ekonomi Islam/perbankan syariah dan hukum Islam.

5) Dimensi pengamalan (*konsekuensi*)

Merupakan dimensi dapat diartikan sebagai kemampuan seorang individu mendapatkan motivasi dari ajaran agama yang dianutnya dalam lingkungan sosial. Pada dimensi ini meliputi harus berkunjung kepada tetangga yang lagi sakit, melakukan pertolongan bagi orang yang membutuhkan, mengeluarkan harta untuk bersedekah dan lain-lain.

c. Kriteria orang yang menerapkan religiusitas

Kriteria orang yang melakukan/melaksanakan religiusitas meliputi :<sup>34</sup>

1) Kemampuan Melakukan Differensiasi

Merupakan kemampuan dengan baik diartikan sebagai perilaku dan sikap individu terhadap kepercayaan yang dianutnya secara objektif, mengkritisi, dan mempunyai pemikiran yang terbuka. Seseorang yang mempunyai sikap/perilaku religiusitas yang baik akan bisa melaksanakan diferensiasi, serta bisa menempatkan aspek rasional sebagai bagian dari kehidupan agamanya, sehingga terjadi suatu pemikiran yang bersifat kompleks dan realistik

2) Berkarakter Dinamis

Seseorang yang mempunyai karakter dinamis, artinya agama telah berhasil mengontrol dan mengarahkan dalam kegiatannya sehari-hari. Aktivitas keagamaan semuanya dilaksanakan untuk kepentingan agamanya sendiri.

3) Integral

Keanekaragaman agama akan bisa mengintegrasikan dan bisa menyatukan sisi religiusitasnya pada aspek kehidupan seperti sosial dan ekonomi.

4) Sikap Berimbang Antara Kesenangan Dunia Tanpa Melupakan Akhirat

---

<sup>34</sup> Abdul Wahib, *Psikologi Agama Pengantar Memahami Perilaku Agama*, (Semarang: Karya Abadi Jaya, 2015), hlm. 112

Individu yang mempunyai sikap religiusitas baik akan bisa menempat diri antara cukup/lebih. Pada hal perilaku konsumtif, sikap religiusitas didasarkan pada akhlak yang dimiliki oleh individu tersebut. Akhlak dan rasional akan menjadi prioritas utama bagi pelaku ekonomi dan bisnis ketika melaksanakan aktivitasnya.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian non eksperimental dengan metode Deskriptif analitik korelasional dan menggunakan pendekatan cross sectional.

#### **B. Tempat Dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Desa Sriwedari Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang. Waktu penelitian akan dilaksanakan pada bulan Januari-Februari 2020

#### **C. Informan Penelitian**

Padapenelitian ini yang dijadikan informan penelitian adalah remaja yang kecanduangame *online* Desa Sriwedari Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang.

Kriteria informan yang dipakai yaitu :

1. Remaja yang aktif menggunakan *game online* kurang lebih 1 tahun
2. Remaja dengan rentang usia 12 sampai dengan 20 tahun

#### **D. Sumber Data**

Sumberdata yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Data primer



Data primer merupakan data lapangan yang diperoleh langsung dari orang-orang atau pelaku yang menjadi subjek dalam penelitian ini seperti melalui hasil kuisioner yang dibuat yaitu tentang religiusitas remaja yang kecanduangame *online* di Desa Sriwedari Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang

2. Data sekunder

Data sekunder berfungsi sebagai pelengkap atau pendukung data primer yang berupa jurnal-jurnal pendukung, buku-buku yang terkait dengan religiusitas remaja yang kecanduangame *online* di Desa Sriwedari Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang

**E. Populasi dan Sampel**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari dari obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>35</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang kecanduangame *online* Desa Sriwedari Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang

Menurut Sugiyono, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.<sup>36</sup> Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi,

---

<sup>35</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, (Bandung : Alfabet, 2015), hlm. 117)

<sup>36</sup> Ibuid, hlm 118

misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 20 responden.

#### **F. Metode Pengumpulan Data**

Pada penelitian ini metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah:

##### 1. Kuesioner

Adalah teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan tertulis melalui angket kepada karyawan selaku responden.

##### 2. Studi Pustaka

Studi pustaka yang dipakai pada penelitian ini adalah jurnal-jurnal dan buku-buku yang terkait dengan judul penelitian.

#### **G. Instrument Penelitian**

Instrument penelitian ini dibuat sendiri oleh peneliti berdasarkan teori dari masing-masing variabel. Pertanyaan berdasarkan skala likert. Skala likert yang dipakai dalam mengukur respon subyek terbagi menjadi 5 poin.

Pada penelitian ini penulis menghilangkan ragu-ragu/cukup setuju dikarena untuk menghindari supaya penelitian ini menjadi tidak bias, sehingga jawaban responden sangat setuju (SS) diberi skor 4, Setuju (S) diberi skor 3, tidak setuju diberi skor 2 (TS), dan sangat tidak setuju diberi

skor (STS) 1. Responden diminta untuk menyatakan kesetujuan ataupun ketidaksetujuan terhadap empat macam kategori jawaban yaitu Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju dengan cara membubuhkan tanda silang pada kolom yang sesuai. Jawaban dari responden dijumlahkan secara keseluruhan. Pengukurun yaitu dengan menjumlahkan keseluruhan nilai responden dibagi total skor tertinggi dikalikan dengan 100%.

#### **H. Uji Kelayakan Instrument**

Pengujian instrumen bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai sudah atau belum terpenuhinya persyaratan.

##### **1. Uji Validitas**

Uji validitas dimaksudkan untuk untuk mendapatkan alat ukur yang sah dan terpercaya. Validitas adalah : “Menunjukkan bahwa suatu pengujian benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas dapat berupa validitas eksternal dan validitas internal.”<sup>37</sup>

Validitas eksternal menunjukkan bahwa hasil dari suatu penelitian adalah valid yang dapat digeneralisasi ke semua obyek, situasi dan waktu yang berbeda.<sup>38</sup>

Validitas internal menunjukkan kemampuan dari instrumen penelitian ketika mengukur dari sesuai konsep yang dicanangkan riset.<sup>39</sup>

---

<sup>37</sup>HartonoJogiyanto, *Metodologi Penelitian Bisnis (Salah kaprah dan Pengalaman-Pengalaman, Edisi 6*, (Yogyakarta : BPF (Badan Penerbitan Fakultas Ekonomi) UGM, 2015), hlm.169

<sup>38</sup> Ibiud, hlm. 169

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka validitas mempunyai arti sebagai suatu alat pengujian terhadap alat ukur/instrument yang telah dibuat yang sesuai dengan yang dinginkannya.

Kriteria pengujian suatu butir dikatakan valid atau sah apabila koefisien korelasi  $r_{xy}$  sama dengan atau  $>$  dari  $r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5%, jika  $r_{xy} < r_{tabel}$  maka butir tersebut tidak valid atau sah.<sup>40</sup>

## 2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang baik selain valid juga harus reliabel atau dapat diandalkan. Instrumen dikatakan reliabel jika memberikan hasil yang tetap walaupun dilakukan kapan saja dan oleh siapa saja. Untuk menguji reliabilitas instrumen pada penelitian ini digunakan rumus koefisien Alpha dan dengan bantuan komputer seri program statistik (SPSS). Uji reliabilitas dengan cara membandingkan angka *cronbach alpha* dengan ketentuan nilai *cronbach alpha* minimal 0,05. Artinya jika nilai *cronbach alpha* yang didapatkan dari hasil perhitungan SPSS lebih besar dari 0,05 maka disimpulkan kuesioner tersebut *reliabel*,

---

<sup>39</sup> Ibid, hlm. 172

<sup>40</sup>Suharsimi, Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 117

sebaliknya jika *cronbach alpha* lebih kecil dari 0,05 maka disimpulkan *tidak reliabel*.<sup>41</sup>

## I. Teknik Analisis Data

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini digunakan analisis uji frekuensi. Pengolahan data hasil angket atau kuesioner menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = (F/N) \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka prosentase

F = Frekuensi yang dicari

N = *Number of case* (Jumlah responden)

Setelah data berubah presentase kemudian dikelompokkan dalam kalimat yang bersifat kualitatif:

Baik/tinggi = >75%

Sedang/cukup = 60-75%

Tidak baik = < 60<sup>42</sup>

---

<sup>41</sup> Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*, (Semarang: Badan Penerbit, 2013), hlm. 40

<sup>42</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Cetakan kelimabelas, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 258

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Persiapan Penelitian

###### a. Uji Coba Alat ukur Penelitian

Sebelum pengambilan data penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji coba terhadap alat ukur yang akan digunakan dalam penelitian, yaitu kuisioner religiusitas remaja yang kecanduangame *online* yang meliputi dimensi keyakinan, praktek agama, pengalaman dan pengetahuan agama yang diberikan kepada subyek dengan karakteristik yang sama dengan subyek penelitian. Uji coba alat ukur dilakukan untuk mengetahui validitas dan realibilitas dari alat ukur yang akan digunakan untuk pengumpulan data penelitian. Uji coba dilakukan tanggal 29 Mei-15 Agustus 2020 dengan 20 responden.

###### 1) Uji Validitas

Pengujian validitas mempunyai tujuan untuk dapat mengukur kemampuan alat ukur/instrument apakah sudah tepat untuk dijadikan alat ukur sesuai dengan fungsinya. Pada penelitian uji validitas menggunakan analisis korelasi *Pearson Product Moment* menggunakan SPSS. Secara statistik, angka korelasi yang didapatkan harus dibandingkan dengan harus

dibandingkan dengan korelasi tabel pada tingkat signifikansi 5%. Berikut adalah hasil pengujian validitas :

Tabel 4. Hasil Pengujian Validitas

<b>Variabel</b>	<b>Nilai <i>Product moment</i></b>	<b>Nilai Tabel</b>	<b>Keterangan</b>
<b>Keyakinan</b>			
Item 1	0,837	0,444	Valid
Item 2	0,966	0,444	Valid
Item 3	0,983	0,444	Valid
Item 4	0,852	0,444	Valid
Item 5	0,966	0,444	Valid
<b>Praktek Agama</b>			
Item 1	0,750	0,444	Valid
Item 2	0,891	0,444	Valid
Item 3	0,947	0,444	Valid
Item 4	0,944	0,444	Valid
Item 5	0,975	0,444	Valid
<b>Pengalaman</b>			
Item 1	0,930	0,444	Valid
Item 2	0,930	0,444	Valid
Item 3	0,968	0,444	Valid
Item 4	0,780	0,444	Valid
Item 5	0,920	0,444	Valid

Pengetahuan Agama			
Item 1	0,791	0,444	Valid
Item 2	0,896	0,444	Valid
Item 3	0,791	0,444	Valid
Item 4	0,990	0,444	Valid
Item 5	0,853	0,444	Valid

Sumber : Data Primer Diolah, 2020

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui dari nilai tabel *product moment* dengan jumlah 20 sampel yaitu sebesar 0,444. Apabila nilai *product moment* yang dihasilkan mempunyai nilai yang lebih besar dari 0,444, maka hal tersebut menunjukkan bahwa semua item pernyataan yang digunakan dalam kuesioner penelitian mempunyai nilai valid atau dengan kata lain semua butir pertanyaan bisa dipakai sebagai alat ukur untuk data penelitian.

## 2) Uji Reliabilitas

Pengujian ini dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan alat ukur/instrument ketika memberikan suatu hasil akurat yang nantinya akan digunakan untuk mengukur objek yang sama. Pada penelitian uji reliabilitas menggunakan adalah *Cronbach Alpha* dengan menggunakan SPSS. Berikut adalah hasil pengujian reliabilitas :

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas



Variabel	Nilai <i>Cronbach</i> <i>Alpha</i>	Nilai Tabel	Keterangan
Keyakinan	0,829	0,6	Reliabel
Praktek Agama	0,824	0,6	Reliabel
Pengalaman	0,825	0,6	Reliabel
Pengetahuan Agama	0,817	0,6	Reliabel

Sumber : Data Primer Diolah, 2020

Berdasarkan ringkasan hasil uji reliabilitas seperti yang terangkum dalam tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai koefisien *CronbachAlpha* secara keseluruhan adalah lebih besar dibandingkan dengan nilai 0,05, maka semua butir pertanyaan dalam variabel penelitian adalah handal atau reliabel. Sehingga butir-butir pertanyaan dalam variabel penelitian dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya

## 2. Karakteristik Responden Penelitian

Penelitian dilakukan pada 29 Mei-15 Agustus 2020 secara langsung kepada responden. Karakteristik responden disusun berdasarkan hasil jawaban dari skala yang telah diisi oleh responden yang terdiri dari jenis kelamin, usia, pendidikan, pekerjaan, pendapatan, frekuensi bermain game, durasi bermain game dan banyaknya game

yang dimainkan. Hasil selengkapnya mengenai karakteristik responden dapat dilihat sebagaimana terlihat dalam uraian berikut :

Tabel 6. Klasifikasi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

<b>Jenis Kelamin</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Presentase</b>
Laki-laki	20	100%
Perempuan	0	0%
<b>Jumlah</b>	20	100%

Sumber : Data Primer, 2020

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa dari 20 responden dalam penelitian ini semuanya berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 20 atau 100%. Ini dapat disimpulkan bahwa responden semuanya adalah laki-laki.

Tabel 7. Klasifikasi Responden Berdasarkan Usia

<b>Usia</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Presentase</b>
17-25 Tahun	20	100%
26-35 Tahun	0	0%
36-35 Tahun	0	0%
> 45 Tahun	0	0%
<b>Jumlah</b>	20	100%

Sumber : Data Primer, 2020

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa usia responden di dalam penelitian ini adalah semuanya berumur 17-25 Tahun sebanyak 20 responden atau sebesar 100%. Kesimpulan yang dapat diperoleh dari data di atas yaitu bahwa sebagian besar responden berusia 17-25 Tahun.

Tabel 8. Klasifikasi Responden Berdasarkan Pendidikan

<b>Pendidikan</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Presentase</b>
SMP	4	20%
SMA/SMK	14	70%
Sarjana	2	10%
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Sumber : Data Primer, 2020

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa pendidikan responden di dalam penelitian ini adalah sebagian besar SMA/SMK yaitu sebanyak 14 responden atau sebesar 70%. Berpendidikan SMP yaitu sebanyak 4 responden atau sebesar 20% dan berpendidikan Sarjana yaitu sebanyak 2 responden atau sebesar 10%. Kesimpulan yang dapat diperoleh dari data di atas yaitu bahwa sebagian besar responden berpendidikan SMA/SMK.

Tabel 9. Klasifikasi Responden Berdasarkan Pekerjaan

<b>Pekerjaan</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Presentase</b>
Tidak bekerja	13	65%
Marketing	3	15%
Wirausaha	4	20%
<b>Jumlah</b>	20	100%

Sumber : Data Primer, 2020

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa pekerjaan responden di dalam penelitian ini adalah sebagian besar tidak bekerja yaitu sebanyak 13 responden atau sebesar 65%. Pekerjaan wirausaha yaitu sebanyak 4 responden atau sebesar 20% dan pekerjaan marketing yaitu sebanyak 3 responden atau sebesar 15%. Kesimpulan yang dapat diperoleh dari data di atas yaitu bahwa sebagian besar responden tidak bekerja.

Tabel 10. Klasifikasi Responden Berdasarkan Pendapatan

<b>Pendapatan</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Presentase</b>
1.000-2.500.000	4	20%
< 1.000.000	3	15%
Tidak mempunyai pendapatan	13	65%
<b>Jumlah</b>	20	100%

Sumber : Data Primer, 2020

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa pendapatan responden di dalam penelitian ini adalah sebagian besar tidak

mempunyai pendapatan yaitu sebanyak 13 responden atau sebesar 65%. Berpendapatan 1.000.000-2.500.000 yaitu sebanyak 4 responden atau sebesar 20% dan berpendapatan < 1.000.000 yaitu sebanyak 3 responden atau sebesar 15%. Kesimpulan yang dapat diperoleh dari data di atas yaitu bahwa sebagian besar responden tidak mempunyai pendapatan.

Tabel 11. Klasifikasi Responden Berdasarkan Frekuensi Bermain Game

<b>Frekuensi Bermain Game</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Presentase</b>
1-2 Kali	13	65%
3-4 Kali	4	20%
> 6 Kali	3	15%
<b>Jumlah</b>	20	100%

Sumber : Data Primer, 2020

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa frekuensi bermain game responden di dalam penelitian ini adalah sebagian besar 1-2 kali yaitu sebanyak 13 responden atau sebesar 65%. Frekuensi bermain game 3-4 kali yaitu sebanyak 4 responden atau sebesar 20% dan frekuensi bermain game > 6 kali yaitu sebanyak 3 responden atau sebesar 15%. Kesimpulan yang dapat diperoleh dari data di atas yaitu bahwa sebagian besar responden frekuensi bermain 1-2 kali

Tabel 12. Klasifikasi Responden Berdasarkan Durasi Bermain Game

<b>Durasi Bermain Game</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Presentase</b>
1-2 Jam	4	20%
3-4 Jam	12	60%
5-6 Jam	4	20%
<b>Jumlah</b>	<b>7</b>	<b>100%</b>

Sumber : Data Primer, 2020

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa durasi bermain game responden di dalam penelitian ini adalah sebagian besar 3-4 Jam yaitu sebanyak 12 responden atau sebesar 60%. Durasi bermain game 1-2 Jam dan 5-6 jam yaitu masing-masing sebanyak 4 responden atau sebesar 20%. Kesimpulan yang dapat diperoleh dari data di atas yaitu bahwa sebagian besar responden durasi bermain game 3-4 Jam.

Tabel 13. Klasifikasi Responden Berdasarkan Jumlah Game

<b>Jumlah Game</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Presentase</b>
1 Game	14	70%
2 Game	3	15%
> 3 Game	3	15%
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Sumber : Data Primer, 2020

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah game responden di dalam penelitian ini adalah sebagian besar 1 game yaitu sebanyak 14 responden atau sebesar 70%. Jumlah game 2 game dan > 3

game yaitu masing-masing sebanyak 3 responden atau sebesar 15%. Kesimpulan yang dapat diperoleh dari data di atas yaitu bahwa sebagian besar responden jumlah game yaitu 1 game

### 3. Distribusi Keyakinan

Keyakinan diukur dengan skor berdasarkan jawaban responden dalam kuesioner yang terdiri dari 5 item pernyataan. Adapun hasil pengukuran keyakinan responden adalah sebagai berikut:

Tabel 14. Distribusi Keyakinan Responden

<b>Keyakinan</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
Baik	10	50
Cukup Baik	8	40
Tidak Baik	2	10
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

Sumber : Data Primer Diolah, 2020

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa keyakinan sebagian besar responden adalah tingkat baik yaitu sebesar 10 orang (50%). Keyakinan responden yang cukup baik yaitu sebesar 8 orang (40%) dan keyakinan responden yang tidak baik yaitu sebesar 2 orang (10%). Hal ini menunjukkan bahwa keyakinan responden adalah berada pada tingkat baik

#### 4. Distribusi Praktek Agama Responden

Praktek agama diukur dengan skor berdasarkan jawaban responden dalam kuesioner yang terdiri dari 5 item pernyataan. Adapun hasil pengukuran praktek agama responden adalah sebagai berikut:

Tabel 15. Distribusi Praktek Agama Responden

<b>Praktek Agama</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
Baik	11	55
Cukup Baik	4	20
Tidak Baik	5	25
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

Sumber : Data Primer Diolah, 2020

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa praktek agama sebagian besar responden adalah tingkat baik yaitu sebesar 11 orang (55%). Praktek agama responden yang tidak baik yaitu sebesar 5 orang (25%) dan praktek agama yang cukup baik yaitu sebesar 4 orang (20%). Hal ini menunjukkan bahwa praktek agama responden adalah berada pada tingkat baik.

#### 5. Distribusi Pengalaman Responden

Pengalaman diukur dengan skor berdasarkan jawaban responden dalam kuesioner yang terdiri dari 5 item pernyataan. Adapun hasil pengukuran pengalaman responden adalah sebagai berikut:

Tabel 16. Distribusi Pengalaman Responden

<b>Pengalaman</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
-------------------	----------	----------



Baik	11	55
Cukup Baik	9	45
<b>Jumlah</b>	20	100

Sumber : Data Primer Diolah, 2020

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa pengalaman sebagian besar responden adalah dengan tingkat baik yaitu sebesar 11 orang (55%). Pengalaman responden yang cukup baik yaitu sebesar 9 orang (45%). Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman responden adalah berada pada tingkat baik.

#### 6. Distribusi Pengetahuan Agama Responden

Pengetahuan agama diukur dengan skor berdasarkan jawaban responden dalam kuesioner yang terdiri dari 5 item pernyataan. Adapun hasil pengukuran pengetahuan agama responden adalah sebagai berikut:

Tabel 17. Distribusi Pengetahuan Agama Responden

Pengetahuan Agama	N	%
Baik	1	5
Cukup Baik	18	90
Tidak Baik	1	5
<b>Jumlah</b>	20	100

Sumber : Data Primer Diolah, 2020

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa pengetahuan agama sebagian besar responden adalah dengan tingkat cukup baik yaitu sebesar 18 orang (90%). Pengetahuan agama responden yang baik

dan tidak baik yaitu masing-masing sebesar 1 orang (5%). Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan agama responden adalah berada pada tingkat cukup baik.

## 7. Distribusi Pertanyaan Keyakinan

Distribusi pertanyaan keyakinan responden adalah sebagai berikut:

Tabel 18. Distribusi Pertanyaan Keyakinan Responden

Item Pertanyaan	Jawaban Seseponden			
	STS	TS	S	SS
Anda percaya kepada Tuhan, malaikat, surga dan neraka	0 (0%)	3 (15%)	12 (60%)	5 (25%)
Anda memiliki ketaatan ketika beribadah	0 (0%)	2 (10%)	8 (40%)	10 (50%)
Anda sangat mematuhi aturan yang berlaku dalam ajaran agama yang anda anut	0 (0%)	3 (15%)	7 (35%)	10 (50%)
Anda sudah mempraktekan peribadatan yang sesuai dengan nilai-nilai agama yang ada anut	0 (0%)	3 (15%)	7 (35%)	10 (50%)
Anda merasa keberatan dan terganggu dengan kewajiban yang harus dilakukan oleh	0 (0%)	2 (10%)	8 (40%)	10 (50%)

perintah agama ketimbang harus bermain game				
---	--	--	--	--

Sumber : Data Primer Diolah, 2020

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa untuk pertanyaan Anda percaya kepada Tuhan, malaikat, surga dan neraka sebagian besar responden dengan jawaban setuju yaitu sebesar 12 orang (60%). Pertanyaan Anda memiliki ketaatan ketika beribadah sebagian besar responden dengan jawaban sangat setuju yaitu sebesar 10 orang (50%). Pertanyaan Anda sangat mematuhi aturan yang berlaku dalam ajaran agama yang anda anut sebagian besar responden dengan jawaban sangat setuju yaitu sebesar 10 orang (50%). Pertanyaan Anda sudah mempraktekan peribadatan yang sesuai dengan nilai-nilai agama yang ada anut sebagian besar responden dengan jawaban sangat setuju yaitu sebesar 10 orang (50%). pertanyaan Anda merasa keberatan dan terganggu dengan kewajiban yang harus dilakukan oleh perintah agama ketimbang harus bermain game sebagian besar responden dengan jawaban sangat setuju yaitu sebesar 12 orang (60%).

## 8. Distribusi Pertanyaan Praktek Agama Responden

Distribusi pertanyaanpraktek agama responden adalah sebagai berikut:

Tabel 19. Distribusi Pertanyaan Praktek Agama Responden

Item Pertanyaan	Jawaban Sesponden			
	STS	TS	S	SS
Anda selalu mengerjakan kewajiban-kewajiban dalam agamanya tanpa melewatimya	0 (0%)	5 (25%)	15 (75%)	0 (0%)
Anda melakukan pemujaan selain tuhan dari agama anda	1 (5%)	11 (55%)	0 (0%)	8 (40%)
Anda mempunyai ketaatan dan komitmen dalam agama yang dianutnya	0 (0%)	9 (45%)	0 (0%)	11 (55%)
Anda berperilaku pada masyarakat dengan ikut serta pada kegiatan keagamaan ketimbang bermain game	0 (0%)	5 (25%)	4 (20%)	11 (55%)
Anda selalu menjalankan ibadah pada agama yang anda anut	0 (0%)	9 (45%)	3 (15%)	8 (40%)

Sumber : Data Primer Diolah, 2020

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa untuk pertanyaan Anda selalu mengerjakan kewajiban-kewajiban dalam agamanya tanpa melewatimya sebagian besar responden dengan jawaban setuju yaitu sebesar 15 orang (75%). Pertanyaan Anda melakukan pemujaan selain tuhan dari agama anda sebagian besar responden dengan jawaban tidak setuju yaitu sebesar 11 orang (55%). Pertanyaan Anda mempunyai ketaatan dan komitmen dalam agama yang dianutnya sebagian besar responden dengan jawaban sangat setuju yaitu sebesar 11 orang (55%). Pertanyaan Anda berperilaku pada masyarakat dengan ikut serta pada kegiatan keagamaan ketimbang bermain game sebagian besar responden dengan jawaban sangat setuju yaitu sebesar 11 orang (55%). Pertanyaan Anda selalu menjalankan ibadah pada agama yang anda anut sebagian besar responden dengan jawaban tidak setuju yaitu sebesar 9 orang (45%).

#### 9. Distribusi Pertanyaan Pengalaman Responden

Distribusi pertanyaan pengalaman responden adalah sebagai berikut:

Tabel 20. Distribusi Pertanyaan Pengalaman Responden

Item Pertanyaan	Jawaban Sesponden			
	STS	TS	S	SS
Anda pernah mengalami penyesalan ketika tidak melakukan ibadah yang	0 (0%)	0 (0%)	14 (70%)	6 (30%)

dianjurkan pada agama yang anda anut.				
Anda sudah merasa dekat dengan Tuhan karena sering melakukan ibadah	0 (0%)	0 (0%)	14 (70%)	6 (30%)
Anda merasa takut dengan dosa apabila anda tidak melaksanakan kewajiban agama anda	0 (0%)	3 (15%)	11 (55%)	6 (30%)
Anda pernah merasakan doanya dikabulkan, sehingga tidak pernah meninggal kewajiban yang diperintahkan agama anda	0 (0%)	0 (0%)	10 (50%)	10 (50%)
Anda pernah diselamatkan dari bahaya oleh Tuhan sehingga tidak pernah meninggal kewajiban yang diperintahkan agama anda	0 (0%)	3 (15%)	10 (50%)	7 (35%)

Sumber : Data Primer Diolah, 2020

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa untuk pertanyaan Anda pernah mengalami penyesalan ketika tidak melakukan ibadah yang dianjurkan pada agama yang anda anut sebagian besar responden

dengan jawaban setuju yaitu sebesar 14 orang (70%). Pertanyaan Anda sudah merasa dekat dengan Tuhan karena sering melakukan ibadah sebagian besar responden dengan jawaban setuju yaitu sebesar 14 orang (70%). Pertanyaan Anda merasa takut dengan dosa apabila anda tidak melaksanakan kewajiban agama anda sebagian besar responden dengan jawaban sangat setuju yaitu sebesar 11 orang (55%). Pertanyaan Anda pernah merasakan doanya dikabulkan, sehingga tidak pernah menigggal kewajiban yang diperintahkan agama anda masing-masing responden dengan jawaban setuju dan sangat setuju yaitu sebesar 10 orang (50%). Pertanyaan A Anda pernah diselamatkan dari bahaya oleh Tuhan sehingga tidak pernah menigggal kewajiban yang diperintahkan agama anda sebagian besar responden dengan jawaban setuju yaitu sebesar 10 orang (50%).

#### 10. Distribusi Pertanyaan Pengetahuan Agama Responden

Distribusi pertanyaan pengetahuan agama responden adalah sebagai berikut:

Tabel 21. Distribusi Pertanyaan Pengetahuan Agama Responden

Item Pertanyaan	Jawaban Sesponden			
	STS	TS	S	SS
Anda mengetahui tentang ajaran-ajaran agama anda yang harus dijalankan setiap hari	1 (5%)	0 (0%)	19 (95%)	0 (0%)

Anda selalu menjalani tradisi-tradisi keagamaan	0 (0%)	4 (20%)	16 (80%)	0 (0%)
Anda mengetahui hal-hal pokok yang harus dikerjain dari agama anda	0 (0%)	1 (5%)	19 (95%)	0 (0%)
Anda mempunyai pemahaman terhadap kaidah-kaidah keilmuan ekonomi yang berhubungan dengan agama	1 (5%)	3 (15%)	16 (80%)	10 (50%)
Anda mengetahui isi dari kitab suci anda	0 (0%)	4 (20%)	15 (75%)	1 (5%)

Sumber : Data Primer Diolah, 2020

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa untuk pertanyaan Anda mengetahui tentang ajaran-ajaran agama anda yang harus dijalankan setiap hari sebagian besar responden dengan jawaban setuju yaitu sebesar 19 orang (95%). Pertanyaan Anda selalu menjalani tradisi-tradisi keagamaan sebagian besar responden dengan jawaban setuju yaitu sebesar 16 orang (80%). Pertanyaan Anda mengetahui hal-hal pokok yang harus dikerjain dari agama anda sebagian besar responden dengan jawaban sangat setuju yaitu sebesar 19 orang (95%). Pertanyaan Anda mempunyai pemahaman terhadap kaidah-kaidah keilmuan ekonomi yang berhubungan dengan agama sebagian besar responden dengan jawaban setuju yaitu sebesar 16 orang (80%). Pertanyaan Anda



mengetahui isi dari kitab suci anda sebagian besar responden dengan jawaban tidak setuju yaitu sebesar 15 orang (75%).

### 11. Distribusi Pengalaman Responden

Pengalaman diukur dengan skor berdasarkan jawaban responden dalam kuesioner yang terdiri dari 5 item pernyataan. Adapun hasil pengukuran pengalaman responden adalah sebagai berikut:

Tabel 22. Distribusi Pengalaman Responden

<b>Pengalaman</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
Baik	11	55
Cukup Baik	9	45
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

Sumber : Data Primer Diolah, 2020

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa pengalaman sebagian besar responden adalah dengan tingkat baik yaitu sebesar 11 orang (55%). Pengalaman responden yang cukup baik yaitu sebesar 9 orang (45%). Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman responden adalah berada pada tingkat baik.

### 12. Distribusi Pengetahuan Agama Responden

Pengetahuan agama diukur dengan skor berdasarkan jawaban responden dalam kuesioner yang terdiri dari 5 item pernyataan. Adapun hasil pengukuran pengetahuan agama responden adalah sebagai berikut:

Tabel 23. Distribusi Pengetahuan Agama Responden

<b>Pengetahuan Agama</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
Baik	1	5
Cukup Baik	18	90
Tidak Baik	1	5
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

Sumber : Data Primer Diolah, 2020

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa pengetahuan agama sebagian besar responden adalah dengan tingkat cukup baik yaitu sebesar 18 orang (90%). Pengetahuan agama responden yang baik dan tidak baik yaitu masing-masing sebesar 1 orang (5%). Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan agama responden adalah berada pada tingkat cukup baik.

### **13. Distribusi Religiusitas Responden**

Religiusitas diukur dengan skor berdasarkan jawaban responden dalam kuesioner yang terdiri dari 20 item pernyataan. Adapun hasil pengukuran religiusitas responden adalah sebagai berikut:

Tabel 24. Distribusi Religiusitas Responden

<b>Religiusitas</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
Baik	13	65
Cukup Baik	7	35
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

Sumber : Data Primer Diolah, 2020

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa religiusitas sebagian besar responden adalah dengan tingkat baik yaitu sebesar 13 orang (65%). Religiusitas responden yang cukup baik yaitu sebesar 7 orang (35%). Hal ini menunjukkan bahwa religiusitas responden adalah berada pada tingkat baik.

#### **14. Statistik Deskriptif**

Pada statistik deskriptif, dipelajari cara-cara pengumpulan, penyusunan, dan penyajian data sesuai dengan penelitian. Tujuan utamanya adalah memudahkan peneliti untuk membaca dan memahami maksudnya.

Berbeda dengan statistik deskriptif, dalam statistik induktif/inferensial yang akan dibahas sub-sub berikutnya, dipelajari cara-cara penarikan suatu kesimpulan dari suatu populasi tertentu berdasarkan sampel yang telah dikumpulkan. Dari hal tersebut, terdapat berbagai uji statistik yang akan digunakan untuk menarik suatu kesimpulan sesuai dengan kondisi datanya.

Tabel 25. Uji Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Keyakinan	20	11	20	16.60	3.218
Praktek_Agama	20	9	19	14.85	3.990
Pengalaman	20	13	20	16.45	2.564
Pengatahuan_Agama	20	8	16	14.25	1.860
Religiusitas	20	48	69	62.15	6.133
Valid N (listwise)	20				

Sumber : Data Primer Diolah, 2020

Berdasarkan tabel di atas memperlihatkan bahwa dengan jumlah responden 20 orang, dimensi keyakinan memiliki nilai minimum 11 nilai maksimum 20, rata-rata 16,60 dan nilai standar deviasi 3,218. Dimensi praktek agama memiliki nilai minimum 9, nilai maksimum 19, rata-rata 14,85 dan nilai standar deviasi 3,990. Dimensi pengalaman memiliki nilai minimum 13, nilai maksimum 20, rata-rata 16,45 dan nilai standar deviasi 2,564. Dimensi pengetahuan agama memiliki nilai minimum 8, nilai maksimum 16, rata-rata 14,25 dan nilai standar deviasi 1,860. Variabel religiusitas memiliki nilai minimum 48, nilai maksimum 69, rata-rata 62,15 dan nilai standar deviasi 6,133.

## B. Pembahasan

Berdasarkan analisis data didapatkan bahwa dimensi keyakinan responden adalah berada pada tingkat baik, dimensi praktek agama

responden adalah berada pada tingkat baik, dimensi pengalaman responden adalah berada pada tingkat baik, dimensi pengetahuan agama responden adalah berada pada tingkat cukup baik. Berdasarkan analisis data didapatkan bahwa variabel religiusitas responden adalah berada pada tingkat baik.

Religiusitas dapat meningkatkan kebahagiaan hidup remaja, kesehatan mental, empati, dan menurunkan depresi serta memiliki pandangan yang negatif terhadap hal-hal yang dilarang oleh agama, agama juga dapat memberikan perlindungan, rasa aman, terutama bagi remaja yang mencari eksistensi dirinya. Perkembangan religiusitas pada remaja merupakan kelanjutan perkembangan religiusitas pada masa kanak-kanak karena potensi religiusitas dapat dikembangkan sejak usia dini<sup>43</sup>.

Keberagamaan atau religiusitas seorang remaja di wujudkan dalam berbagai sisi kehidupan yang ada pada aktivitas beragama manusia bukan hanya terjadi ketika seseorang melakukan perilaku ritual atau ibadah saja, namun juga ketika melakukan aktivitas lain. Agama Islam menyeru umatnya untuk bergama atau berIslam secara komprehensif, setiap individu yang beragama Islam atau seorang muslim, dalam berpikir, bersikap, ataupun bertingkah laku diharuskan untuk tetap dalam keadaan berislam<sup>44</sup>. Religiusitas remaja adalah seberapa jauh tingkat pengetahuan remaja terhadap bentuk ajaran agamanya, seberapa kokoh keyakinan terhadap

---

<sup>43</sup> Djamaluddin Ancok dan Fuad Nashori Suroso, *Psikologi Islami*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hal 76

<sup>44</sup> Fuad Nashori dan Rachmy Diana Mucharam, *Mengembangkan Kreativitas dalam Perspektif Psikologi Islam*, (Jogyakarta: Menara Kudus, 2012), hal 71.

Tuhan, seberapa giat remaja itu dalam melaksanakan ibadah dan kaidah agama yang dianutnya, dan seberapa dalam remaja menghayati agamanya. Bagi remajamuslim, religiusitas yang ada dalam diri individu dapat diketahui dari seberapa jauh keyakinan, pengetahuan, pelaksanaan ibadah, dan penghayatan atas agama Islam<sup>45</sup>.

Remaja di Desa Sriwedari Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang yang kecanduan bermain game selalu melaksanakan termasuk kewajiban dalam menjalankan ibadah keagamaan seperti melaksanakan ibadah sholat 5 (lima) waktu baik di rumah maupun di masjid ataupun mushola hal itu dikarenakan remaja di Desa Sriwedari Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang yang sedang asik bermain game online selalu meluangkan waktu untuk shalat apabila mendengar suara azan yang sudah berkumandang, hal ini dapat terlihat bahwa sebagian besar remaja di desa Sriwedari Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang frekuensi bermain game dalam sehari 1-2 kali dan durasi bermain game dalam sehari paling lama 3-4 Jam saja.

Jika ditransformasikan dari teori Glock dan Stark menyatakan bahwa religiutas terbagi atas lima adalah sebagai berikut :<sup>46</sup>

- 1) Dimensi keyakinan/ideologis

---

<sup>45</sup> Enn Kasak, *Islam, Agama-Agama dan Nilai Kemanusiaan*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2013), hal 261

<sup>46</sup> Djamaludin Ancok dan Fuad Nasori Suroso, *Psikologi Islam: Solusi Islam Atas Problem-Problem Psikologi*, Cetakan VIII, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm. 77-78

Dimensi keyakinan dapat diartikan sebagai kemampuan seorang individu dalam menerima hal-hal yang berkaitan dengan agamanya seperti menyakini adanya tuhan, nabi/malaikat, neraka dan surga. Pada setiap dasarnya tiap-tiap agama berkeinginan agar setiap pengikutnya setia/taat. Makna yang terpenting pada tiap-tiap agama yaitu pengikutnya dapat menghormati, taat untuk menjalani aturan-aturan sesuai dengan keyakinannya. Dimensi keyakinan sangat bersifat doktriner karena penganutnya diuntut harus taat. Oleh penganut agama. Maka dalam ajaran agama Islam dimensi keyakinan meliputi keharusan yang harus dilakukan individu ketika melakukan peribadahan yang sesuai dengan anjuran dan nilai dalam Islam.

Dalam hasil penelitian yang dilakukan di desa Sriwedari tingkat religiusitas yang ditinjau dari dimensi keyakinan memperoleh hasil rata-rata jumlah kategori baik sebesar 10 orang dengan prosentase 50%, kemudian jumlah kategori cukup baik sebesar 8 orang dengan prosentase 40%, dan jumlah kategori tidak baik sebesar 2 orang dengan prosentase 10%.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa remaja yang kecanduan *game online mobile legends* memiliki tingkat keyakinan yang baik pada agama dan kepercayaan yang dianutnya dalam arti mereka memiliki keimanan atau percaya

dengan adanya Tuhan dan Nabi sebagai utusan-Nya, hal ini membuktikan bahwa remaja yang gemar bermain game online cenderung tidak akan mempengaruhi kehidupan mereka dalam aspek keyakinan dalam beragama dikarenakan mereka mampu membedakan aspek spiritual yang mereka miliki, jadi *game online* dapat disimpulkan tidak akan menjadi pengaruh untuk seseorang dalam menjalankan keyakinan beragama sekalipun mereka telah mencapai pada fase kecanduan atau memainkan dengan intensitas yang lebih dari batas waktu yang sewajarnya.

## 2) Dimensi praktik agama/ritualistik

Dimensi praktik agama dapat diartikan sebagai kemampuan seorang individu dalam melaksanakan kewajiban yang harus dilakukan dari kepercayaan yang dianutnya. Pada dimensi ini meliputi pemujaan, ketaatan, dan sesuatu yang memperlihatkan ketaatan individu yang sesuai kepercayaannya. Pada agama Islam dimensi ini meliputi melaksanakan ibadah puasa, zakat, shalat, maupun praktek-praktek muamalah lainnya.

Dalam hasil penelitian yang dilakukan di desa Sriwedari tingkat religiusitas yang ditinjau dari dimensi praktik agama memperoleh hasil rata-rata jumlah kategori baik sebesar 11 orang dengan prosentase 55%, kemudian jumlah kategori cukup baik sebesar 4 orang dengan prosentase 20%, dan



jumlah kategori tidak baik sebesar 5 orang dengan prosentase 25%.

Jika dilihat dari hasil yang diperoleh tingkat religiusitas remaja yang kecanduan *game online* yang ditinjau dari dimensi praktik agama yakni dalam melaksanakan tanggung jawab ibadah yang bersifat wajib dapat dikatakan bahwa kecanduan *game online* cukup mempengaruhi tingkat religiusitas dalam aspek dimensi praktik agama hal ini cukup realistis dikarenakan seseorang yang kecanduan *game online* pasti akan menyita banyak waktu sehingga kelalaian dalam menjalankan kewajiban beribadah bisa saja terjadi.

Namun jika dilihat dari hasil penelitian dimana prosentase praktik agama kategori baik masih cukup tinggi sehingga dapat disimpulkan bahwa remaja yang kecanduan *game online* bisa dikatakan masih memiliki tingkat religiusitas dalam praktik agama yang baik, yakni masih mampu menjalankan kewajiban beribadah sebagai wujud dari ketaatan kepada perintah Tuhan walaupun mereka memfokuskan waktunya untuk senantiasa bermain game namun mereka tidak terpengaruh untuk meninggalkan kewajiban yang sejatinya harus mereka kerjakan. Hal ini relevan jika dilihat dari dimensi keyakinan dimana *game online* tidak mempengaruhi seseorang dalam memiliki keyakinan dan menjalankan agamanya.

Ini artinya jika seseorang memiliki tingkat keyakinan yang baik maka sudah bisa dipastikan bahwa orang tersebut akan mewujudkan keyakinan tersebut dengan cara menjalankan kewajiban apa yang telah diperintahkan sekalipun orang tersebut memiliki kecanduan dalam bermain *game*, atau lebih banyak menghabiskan waktunya untuk memainkan *game*.

### 3) Dimensi pengalaman (*eksperiensial*)

Dimensi pengalaman dapat diartikan sebagai sebuah perasaan/pengalaman yang pernah dirasakan/dialami. Pada dimensi ini meliputi Tuhan berada didekat kita, takut untuk melakukan dosa, doa-doanya merasakan selalu dikabulkan, Tuhan sebagai penyelamat, dan lain-lain.

Dalam hasil penelitian yang dilakukan di desa Sriwedari tingkat religiusitas yang ditinjau dari dimensi pengalaman memperoleh hasil rata-rata jumlah kategori baik sebesar 11 orang dengan prosentase 55%, kemudian jumlah kategori cukup baik sebesar 9 orang dengan prosentase 45%.

Jika dilihat dari hasil yang diperoleh tingkat religiusitas yang ditinjau dari segi dimensi pengalaman dapat dikatakan bahwa rata-rata dari responden yang diteliti memiliki pengalaman spiritual yang terjadi semasa hidupnya, sehingga dapat dikatakan bahwa dari pengalaman-pengalaman spiritual

yang mereka dapatkan berpengaruh dalam meningkatkan aspek religiusitas dalam dirinya sekalipun mereka kecanduan dalam *game online*.

ini artinya orang yang mengalami kecanduan *game online* dapat belajar dari pengalaman spiritual yang telah dialami untuk dijadikan bahan pelajaran dan mengambil hikmah dari setiap kejadian yang dilalui, sehingga dimensi pengalaman ini juga bisa berperan menjadi pengingat bagi semua orang khususnya orang yang selalu terpaut dalam *game* yang bisa mempengaruhi tingkat religiusitas bagi seseorang yang telah kecanduan *game* agar tidak terlalu larut dan terpaut dalam perkara yang dapat membuat orang lupa atau lalai dalam kewajibannya menjalankan sebuah agama yang telah diyakininya.

#### 4) Dimensi pengetahuan agama (*intelektual*)

Dimensi pengetahuan agama dapat diartikan sebagai kemampuan seorang individu untuk mengetahui tentang ajaran yang diperbolehkan oleh keyakinannya tersebut yang sesuai dengan kitab sucinya. Pada dimensi ini meliputi isi Al-Quran, hal-hal yang pokok yang harus dipahami dan dilakukan, pemahaman terhadap kaidah-kaidah keilmuan ekonomi Islam/perbankan syariah dan hukum Islam.

Dalam hasil penelitian yang dilakukan di desa Sriwedari tingkat religiusitas yang ditinjau dari dimensi pengetahuan agama memperoleh hasil rata-rata jumlah kategori baik sebesar 1 orang dengan prosentase 5%, kemudian jumlah kategori cukup baik sebesar 18 orang dengan prosentase 90% dan kategori tidak baik memperoleh jumlah sebesar 1 orang dengan prosentase 5%.

Jika dilihat dari hasil ini maka dapat disimpulkan bahwa tingkat religiusitas remaja yang kecanduan *game online* yang ditinjau dari dimensi pengetahuan agama adalah cukup, yakni dalam artian pengetahuan remaja yang kecanduan terhadap *game online* tidak terlalu luas atau bahkan menguasai hal-hal yang berkaitan tentang pengetahuan agama baik dalam aspek pengetahuan tentang isi dari kitab yang dijadikan pedoman hidupnya maupun yang berkaitan dengan kaidah-kaidah dalam menjalankan syari'at.

Hal ini tentu saja bisa terjadi karena orang yang kecanduan game cenderung tidak memiliki waktu yang lebih luang untuk bisa menyempatkan belajar tentang pengetahuan agama sehingga kadar atau taraf pengetahuan mereka bisa dikatakan cukup minim, namun jika dilihat dari hasil penelitian remaja di desa Sriwedari yang kecanduan *game online* taraf pengetahuan mereka tentang materi keagamaan tidak terlalu

buruk mungkin dikarenakan adanya faktor lain yang mempengaruhi salah satunya pengawasan dari orangtua yang masih baik dalam memberikan arahan dan bimbingan agar tetap mau belajar sekalipun senang dalam bermain *game*, tapi pengawasan dari orangtua saja tentunya tidak cukup, kegiatan-kegiatan yang bersifat spiritual kerohanian yang dapat meningkatkan wawasan keagamaan perlu menjadi perhatian untuk diprogramkan dan dilaksanakan karena di desa Sriwedari juga masih cukup minim dalam melaksanakan kegiatan rohani seperti pendidikan Al-Qur'an atau kajian kajian tematik yang mengangkat materi-materi tentang wawasan agama.

Sehingga dalam hal ini semua pihak tentunya berperan untuk memberikan wawasan atau khasanah keilmuan agama bagi kalangan remaja salah satunya peran guru pendidikan agama islam juga sangat dibutuhkan dalam memberikan arahan kepada anak didiknya khususnya yang sudah remaja dan gemar bermain *game online*, desain pembelajaran agama harus dikemas sebaik dan semenarik mungkin yang membuat anak didiknya selalu muncul rasa ingin tahu terkait dengan materi yang disampaikan dan guru juga ditekankan untuk mampu menanamkan dan menumbuhkan kesadaran akan pentingnya wawasan keagamaan bagi setiap manusia dalam

menjalankan alur kehidupan khususnya bagi kalangan remaja yang sudah mengalami kecanduan dalam bermain *game online*, tentunya dengan *treatment* atau metode-metode khusus yang lebih variatif agar dapat diserap secara efektif bagi anak didiknya.

5) Dimensi pengamalan (*konsekuensi*)

Merupakan dimensi dapat diartikan sebagai kemampuan seorang individu mendapatkan motivasi dari ajaran agama yang dianutnya dalam lingkungan sosial, pada dimensi ini meliputi harus berkunjung kepada tetangga yang lagi sakit, melakukan pertolongan bagi orang yang membutuhkan, mengeluarkan harta untuk bersedekah dan lain-lain.

Dalam hasil penelitian yang dilakukan di desa Sriwedari tingkat religiusitas yang ditinjau dari dimensi pengamalan memperoleh hasil rata-rata jumlah kategori baik sebesar 13 orang dengan prosentase 65%, kemudian jumlah kategori cukup baik sebesar 7 orang dengan prosentase 35%.

Dalam hal ini jika dilihat dari hasil penelitian yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa remaja yang kecanduan *game online* masih memiliki pengamalan dalam beragama yang baik khususnya dalam hidup sosial dengan saudara atau masyarakat sekitar sekalipun mereka memiliki

kecanduan game yang mengakibatkan banyak menyita waktu namun hal tersebut tidak membuat mereka lupa bahwa sejatinya manusia adalah makhluk sosial yang hidup berdampingan dan memiliki interaksi kekeluargaan yang harus dibangun dan dijaga dengan baik, sejatinya dalam bermain game online juga memiliki hal yang positif dengan fitur game yang saat ini mulai berkembang pesat yakni dimana kita dapat membangun relasi dan silaturahmi dengan sesama pemain *game online*, hal ini bisa dijadikan sebagai salah satu media yang positif untuk membangun kekeluargaan melalui fitur pertemanan dalam *game online*.

Namun hakikat yang dimaksud dalam dimensi pengalaman ini adalah dimana kita sebagai manusia yang memiliki keyakinan beragama sudah diwajibkan untuk mewujudkan dan mengamalkan hakikat manusia sebagai makhluk sosial seperti apa yang telah termaktub dan diperintahkan dalam ajaran agama, sehingga dalam bermain *game online* sejatinya dapat lebih bijak dalam mengatur waktu dan intensitas yang digunakan agar tidak mempengaruhi waktu untuk melakukan interaksi sosial dengan masyarakat.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang dilakukan, maka kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah: dimensi keyakinan responden adalah berada pada tingkat baik, dimensi praktek agama responden adalah berada pada tingkat baik, dimensi pengalaman responden adalah berada pada tingkat baik, dimensi pengetahuan agama responden adalah berada pada tingkat cukup baik. Berdasarkan analisis data didapatkan bahwa variabel religiusitas responden adalah berada pada tingkat baik.

Ha diterima dan H<sub>0</sub> ditolak, yang berarti *Game Mobile Legends* berpengaruh terhadap Religiusitas Remaja yang Kecanduan *Game Online Mobile Legends* di Desa Sriwedari kecamatan muntilan.

Jadi dalam penelitian ini juga dapat disimpulkan dari tinjauan teori yang digunakan untuk mengukur sebuah religiusitas dimana di dalamnya terdapat 5 dimensi yakni dimensi keyakinan, dimensi praktik agama, dimensi pengetahuan agama, dimensi pengalaman, dan dimensi pengamalan dimana dari hasil responden yang diteliti menunjukkan bahwa tingkat religiusitas remaja yang kecanduan *game mobile legends* berada dalam tingkat atau kategori yang baik, namun hal ini tidak serta merta dapat



menjadi tolok ukur yang maksimal dikarenakan masih banyak beberapa aspek yang bisa dilihat untuk mengukur tingkat religiusitas, dalam ajaran agama dan hukum syariah islam bermain *game* bukanlah sesuatu yang dilarang atau diharamkan namun dalam ajaran agama melarang untuk bersikap berlebih-lebihan dalam aspek apapun dikehidupan salah satunya dalam bermain *game online*, kita bisa lebih bijak dalam menggunakan atau mengoperasikan *game* ini sebagai sarana kebutuhan hiburan, jika bermain *game* dengan intensitas yang tinggi sudah menimbulkan banyak kemudharatan dibanding manfaat baik yang diterima, maka sebaiknya setiap manusia khususnya kalangan remaja yang masih tumbuh dan berkembang sudah sepatutnya menjalankan atau menerima aspek-aspek yang cenderung lebih membangun karakter khususnya dalam kehidupan beragama. Dengan kegiatan-kegiatan yang mengandung makna positif diharapkan dapat memberikan dampak yang positif bagi perkembangan usia remaja yang diharapkan mampu membangun dan mengubah peradaban di masa depan yang lebih baik.

Walaupun dari *game online* banyak hal-hal positif yang dapat diambil salah satunya dapat menjalin pertemanan dan relasi baru dan bahkan saat ini di era perkembangan teknologi, *game online* bisa menjadi salah satu alternatif untuk memperoleh penghasilan atau bisa dikatakan dapat menjadi ranah lapangan pekerjaan bagi orang yang memang gemar dan profesional dalam mengoperasikan *game* tersebut.

## B. Saran

1. Meningkatkan pengawasan terhadap anak baik dalam bentuk perhatian maupun sikap tegas kepada anak seperti membatasi penggunaan smartphone, memberikan uang saku seperlunya, dan membatasi anak dalam bermain *game online*.
2. Memberikan pengertian tentang penggunaan *game online* dari sisi dampak bahaya *game online*, seperti membuat anak menjadi malas belajar, malas beribadah, dan mengganggu kesehatan mata anak itu sendiri karena radiasi yang disebabkan pada layar *hand phone* tersebut.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya, diharapkan menambahkan variabel lainnya yang mempengaruhi religiusitas remaja dalam kecanduan game serta bisa memadukan antara penelitian kualitatif dengan kuantitatif.
4. Bagi Guru, khususnya PAI diharapkan mampu berperan aktif dan inovatif untuk memberikan arahan bagi siswa atau anak didiknya yang gemar bermain *game online*, salah satunya dengan membuat model pembelajaran yang lebih variatif sehingga siswa memiliki ketertarikan atau rasa ingin tahu yang lebih yang berkaitan tentang materi keagamaan. Selain itu guru juga diharapkan mampu menanamkan dan membangun kesadaran dalam diri siswa akan pentingnya aspek spiritual dalam menjalani kehidupan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Said. 2014. *Perkembangan Religiusitas Remaja*. Yogyakarta : Kaukabah Dipantara
- Ancok, Djamaludin dan Fuad Nasori Suroso. 2011. *Psikologi Islam: Solusi Islam Atas Problem-Problem Psikologi*, Cetakan VIII. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Cetakan kelimabelas. Jakarta: Rineka Cipta
- Arthur, S & Emily. 2010. *Kamus Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Aviyah, Evi dan Muhammad Farid. 2014. Religiusitas, Kontrol Diri dan Kenakalan Remaja, *Persona Jurnal Psikologi Indonesia* No 2 Mei 2014
- Chaplin, J. P. 2009. *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono*. Jakarta : Rajawali Pers
- Cohen, Bruce J. . 2009. *Peranan Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dwiastuti, A. 2015. Hubungan antara Traits Kepribadian dengan Addiction level pada pemain Game *Online*. *Skripsi* Fakultas Psikologi UNPAD Bandung
- Dwi Santoso, Yohanes Rikky., Purnomo, Jusuf Tjahjo. 2017. Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma* Vol. IV, No. 1 Januari-Juni 2017, pp 27-44

- Firmansyah, Febby Indra. 2010. Analisis Pengaruh Tingkat Religiusitas Pasien Terhadap Keputusan Menggunakan Jasa Kesehatan. *Skripsi* Fakultas Ekonomi Universitas Diponegoro Semarang
- Ghozali, Imam. 2013. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Ghufron, M. Nur & Risnawita. 2012. *Teori-teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Harsan, Alif. 2011. *Jago Bikin Game Online*. Jakarta : PT. Trans Media
- Henry, Samuel. 2017. *Panduan Praktis Membuat Game 3D*. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu
- Ismail, Andang. 2016. *Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta : Pilar Media
- Izzaty, Rita Eka., dkk. 2012. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: penerbit UNY Press
- Jalaluddin. 2011. *Psikologi Agama*. Jakarta: Rajawali Pers
- Jogiyanto, Hartono. 2015. *Metodologi Penelitian Bisnis (Salah kaprah dan Pengalaman-Pengalaman, Edisi 6*. Yogyakarta : BPFE (Badan Penerbitan Fakultas Ekonomi) UGM
- Kim,. Hyo-Jun. 2002. *Improving The Vehicle Performance with Active Suspension Using Road-Sensing Algorithm*. Elsevier Science Ltd
- Madjid, Nur Kholis. 2012. *Islam, Kemoderenan dan Ke-Indonesiaan*. Bandung : Penerbit Mizan

- Morrissey, Jean., Jenm., Keogh, Brian., Doyle, Louise. 2008. *Psychiatric Mental Health Nursing*. Ireland: Gill & Macmillan
- Putriani, Yolanda Hani. 2015. Pola Perilaku Konsumsi Islami Mahasiswa Muslim Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Airlangga Ditinjau Dari Aspek Religiusitas. *Jurnal JESTT* Vol.2 No.7 Juli 2015
- Rini, Ayu. 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina
- Santrock, John. 2012. *Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Sari, Yunita dkk. 2012. Religiusitas Pada Hijabers Community Bandung. Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan PKM: Sosial, Ekonomi dan Humaniora.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D)*. Bandung : Alfabeda
- Suheri. 2019. Pengaruh *Game Online* Terhadap Tingkat Religiusitas Remaja (Studi Kasus Pada Remaja Di Warnet *Second Home* Ujung Berung Bandung). *Skripsi* Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung
- Ulfa, Mimi. 2017. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *JOM. FISIP* Vol. 4 No. 1 Februari 2017, pp 1-13
- Wahib, Abdul. 2015. *Psikologi Agama Pengantar Memahami Perilaku Agama*. Semarang: Karya Abadi Jaya

- Winn, B.M dan Fisher,J.W. 2004. *Design of Communication, Competition, and Collaboration in Online Games*. Dipresentasikan dalam computer game technology conference. Canada : Toronto
- Young, K. 2000. Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millenium. *CyberPsychology & Behavior*, 3(5), pp 475-479.



## LAMPIRAN

### Uji Frekuensi

#### Statistics

		Keyakinan	Praktek_Agama	Pengalaman	Pengatahuan_A gama	Religiusitas
N	Valid	20	20	20	20	20
	Missing	0	0	0	0	0

#### Keyakinan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	10	50.0	50.0	50.0
	Cukup Baik	8	40.0	40.0	90.0
	Tidak Baik	2	10.0	10.0	100.0
Total		20	100.0	100.0	

#### Praktek\_Agama

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	11	55.0	55.0	55.0
	Cukup Baik	4	20.0	20.0	75.0
	Tidak Baik	5	25.0	25.0	100.0
Total		20	100.0	100.0	

#### Pengalaman

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	11	55.0	55.0	55.0
	Cukup Baik	9	45.0	45.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

**Pengatahuan\_Agama**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	1	5.0	5.0	5.0
	Cukup Baik	18	90.0	90.0	95.0
	Tidak Baik	1	5.0	5.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

**Religiusitas**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	13	65.0	65.0	65.0
	Cukup Baik	7	35.0	35.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

**Uji Frekuensi Sebaran Pertanyaan Kuisisioner  
Keyakinan**

**Item1**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	3	15.0	15.0	15.0
	Setuju	12	60.0	60.0	75.0
	Sangat Setuju	5	25.0	25.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

**Item2**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	2	10.0	10.0	10.0
	Setuju	8	40.0	40.0	50.0



Sangat Setuju	10	50.0	50.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

**Item3**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	3	15.0	15.0	15.0
Setuju	7	35.0	35.0	50.0
Sangat Setuju	10	50.0	50.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

**Item4**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	3	15.0	15.0	15.0
Setuju	7	35.0	35.0	50.0
Sangat Setuju	10	50.0	50.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

**Item5**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	2	10.0	10.0	10.0
Setuju	8	40.0	40.0	50.0
Sangat Setuju	10	50.0	50.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

**Praktek Agama**

**Item1**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
--	-----------	---------	---------------	--------------------

Valid	Tidak Setuju	5	25.0	25.0	25.0
	Setuju	15	75.0	75.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

**Item2**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat Tidak Setuju	1	5.0	5.0	5.0
	Tidak Setuju	11	55.0	55.0	60.0
	Sangat Setuju	8	40.0	40.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

**Item3**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	9	45.0	45.0	45.0
	Sangat Setuju	11	55.0	55.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

**Item4**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	5	25.0	25.0	25.0
	Setuju	4	20.0	20.0	45.0
	Sangat Setuju	11	55.0	55.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

**Item5**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	9	45.0	45.0	45.0
	Setuju	3	15.0	15.0	60.0

Sangat Setuju	8	40.0	40.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

## PENGALAMAN

### Item1

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Setuju	14	70.0	70.0	70.0
Sangat Setuju	6	30.0	30.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

### Item2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Setuju	14	70.0	70.0	70.0
Sangat Setuju	6	30.0	30.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

### Item3

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	3	15.0	15.0	15.0
Setuju	11	55.0	55.0	70.0
Sangat Setuju	6	30.0	30.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

### Item4

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Setuju	10	50.0	50.0	50.0
Sangat Setuju	10	50.0	50.0	100.0

**Item4**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	10	50.0	50.0	50.0
	Sangat Setuju	10	50.0	50.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

**Item5**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	3	15.0	15.0	15.0
	Setuju	10	50.0	50.0	65.0
	Sangat Setuju	7	35.0	35.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

**Pengetahuan Agama****Item1**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	5.0	5.0	5.0
	Setuju	19	95.0	95.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

**Item2**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	4	20.0	20.0	20.0
	Setuju	16	80.0	80.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

**Item3**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	1	5.0	5.0	5.0
Setuju	19	95.0	95.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

#### Item4

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Tidak Setuju	1	5.0	5.0	5.0
Tidak Setuju	3	15.0	15.0	20.0
Setuju	16	80.0	80.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

#### Item5

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	4	20.0	20.0	20.0
Setuju	15	75.0	75.0	95.0
Sangat Setuju	1	5.0	5.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

### Uji Deskriptif

#### Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Keyakinan	20	11	20	16.60	3.218
Praktek_Agama	20	9	19	14.85	3.990
Pengalaman	20	13	20	16.45	2.564
Pengatahuan_Agama	20	8	16	14.25	1.860
Religiusitas	20	48	69	62.15	6.133
Valid N (listwise)	20				

#### Uji Validitas Keyakinan

**Correlations**

		Item1	Total
Item1	Pearson Correlation	1	.837**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	20	20
Total	Pearson Correlation	.837**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	20	20

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

**Correlations**

		Item2	Total
Item2	Pearson Correlation	1	.966**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	20	20
Total	Pearson Correlation	.966**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	20	20

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

**Correlations**

		Item3	Total
Item3	Pearson Correlation	1	.983**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	20	20
Total	Pearson Correlation	.983**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	20	20

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

**Correlations**

		Item4	Total
Item4	Pearson Correlation	1	.852**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	20	20
Total	Pearson Correlation	.852**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	20	20

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

#### Correlations

		Item5	Total
Item5	Pearson Correlation	1	.966**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	20	20
Total	Pearson Correlation	.966**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	20	20

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

### Uji Reliabilitas Keyakinan

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	20	100.0

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

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.829	6

#### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item1	30.10	34.937	.803	.807
Item2	29.80	33.432	.958	.789
Item3	29.85	32.555	.979	.780
Item4	29.85	33.818	.814	.797
Item5	29.80	33.432	.958	.789
Total	16.60	10.358	1.000	.955

#### Uji Validitas Praktek Agama

#### Correlations

		Item1	Total
Item1	Pearson Correlation	1	.750**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	20	20
Total	Pearson Correlation	.750**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	20	20

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

#### Correlations

		Item2	Total
Item2	Pearson Correlation	1	.891**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	20	20



Total	Pearson Correlation	.891**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	20	20

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

#### Correlations

		Item3	Total
Item3	Pearson Correlation	1	.947**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	20	20
Total	Pearson Correlation	.947**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	20	20

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

#### Correlations

		Item4	Total
Item4	Pearson Correlation	1	.944**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	20	20
Total	Pearson Correlation	.944**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	20	20

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

#### Correlations

		Item5	Total
Item5	Pearson Correlation	1	.975**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	20	20
Total	Pearson Correlation	.975**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	

N	20	20
---	----	----

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

### Uji Reliabilitas Praktek Agama

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	20	100.0

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

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.824	6

#### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item1	26.95	58.576	.724	.829
Item2	26.95	49.629	.857	.776
Item3	26.60	49.305	.931	.771
Item4	26.40	51.411	.931	.783
Item5	26.75	49.882	.968	.772
Total	14.85	15.924	1.000	.934

## Uji Validitas Pengalaman

**Correlations**

		Item1	Total
Item1	Pearson Correlation	1	.930**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	20	20
Total	Pearson Correlation	.930**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	20	20

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

**Correlations**

		Item2	Total
Item2	Pearson Correlation	1	.930**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	20	20
Total	Pearson Correlation	.930**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	20	20

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

**Correlations**

		Item3	Total
Item3	Pearson Correlation	1	.968**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	20	20
Total	Pearson Correlation	.968**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	20	20

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

**Correlations**

		Item4	Total
Item4	Pearson Correlation	1	.780**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	20	20
Total	Pearson Correlation	.780**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	20	20

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

**Correlations**

		Item5	Total
Item5	Pearson Correlation	1	.920**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	20	20
Total	Pearson Correlation	.920**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	20	20

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

## Uji Reliabilitas Pengalaman

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	20	100.0

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

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.825	6

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item1	29.60	22.042	.916	.797
Item2	29.60	22.042	.916	.797
Item3	29.75	20.092	.958	.767
Item4	29.40	22.463	.736	.807
Item5	29.70	20.221	.895	.772
Total	16.45	6.576	1.000	.938

## Uji Validitas Pengetahuan Agama

**Correlations**

		Item1	Total
Item1	Pearson Correlation	1	.791**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	20	20
Total	Pearson Correlation	.791**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	20	20

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

**Correlations**

		Item2	Total
Item2	Pearson Correlation	1	.896**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	20	20
Total	Pearson Correlation	.896**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	20	20

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

**Correlations**

		Total	Item3
Total	Pearson Correlation	1	.791**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	20	20
Item3	Pearson Correlation	.791**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	20	20

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

**Correlations**

		Item4	Total
Item4	Pearson Correlation	1	.990**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	20	20
Total	Pearson Correlation	.990**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	20	20

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

**Correlations**

		Item5	Total
Item5	Pearson Correlation	1	.853**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	20	20
Total	Pearson Correlation	.853**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	20	20

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

**Uji Reliabilitas Pengetahuan Agama**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	20	100.0

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

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.817	6

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item1	25.60	11.411	.739	.788
Item2	25.70	11.274	.871	.778
Item3	25.55	12.576	.767	.816
Item4	25.75	10.092	.986	.740
Item5	25.65	10.976	.810	.774
Total	14.25	3.461	1.000	.903

