

**PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN *GAME ONLINE*
TERHADAP TINGKAT RELIGIUSITAS SISWA MTS
BULUSPESANTREN KEBUMEN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam



Oleh:

NURUL HIDAYATUL ISNAENI

NIM: 1903016063

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO

SEMARANG

2023

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Hidayatul Isnaeni

NIM : 1903016063

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN *GAME ONLINE* TERHADAP TINGKAT RELIGIUSITAS SISWA MTS BULUSPESANTREN KEBUMEN

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya

Semarang, 18 Desember 2023

Pembuat Pernyataan



Nurul Hidayatul Isnaeni

NIM. 1903016063

PENGESAHAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387
www.walisongo.ac.id

PENGESAHAN

Naskah skripsi dengan:

Judul : Pengaruh Intensitas Penggunaan *Game Online* Terhadap Tingkat Religiusitas Siswa MTs Buluspesantren Kebumen
Penulis : Nurul Hidayatul Isnaeni
NIM : 1903016063
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Telah diujikan dalam sidang *Munaqosah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang dan dapat di terima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam.

Semarang, 02 Januari 2024

Dewan Penguji

Ketua

Dr. I. Ridwan, M. Ag.
NIP. 196301061997031001

Sekretaris

Dr. Hj. Nur Asiyah, M. SI.
NIP. 197109261998032002

Penguji 1

Dr. H. Mustopa, M. Ag.
NIP. 196603142005011002

Penguji 2

Ratna Muthia, S. Pd. M.A.
NIP. 198704162023212035

Dosen Pembimbing 1

Dr. H. Abdul Wahib, M. Ag.
NIP. 1969111419940311003



Dosen Pembimbing 2

Atika Dyah Perwita, M.M.
NIP. 198905182019032021

NOTA DINAS

NOTA DINAS

Semarang, 05 Desember 2023

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
di Semarang

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Online Terhadap Tingkat Religiusitas Siswa MTs Buluspesantren Kebumen**
Nama : Nurul Hidayatul Isnaeni
NIM : 1903016063
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diajukan dalam sidang Munaqosyah.

Wassalamu 'alaikum wr. Wb.

Pembimbing I,



Dr. H. Abdul Wahib, M. Ag.
NIP: 196911141994031003

Pembimbing II,



Atika Dyah Perwita, M. M.
NIP. 198905182019032021

ABSTRAK

Judul : **Pengaruh Intensitas Penggunaan *Game Online* terhadap Tingkat Religiusitas Siswa MTs Buluspesantren Kebumen**

Penulis : Nurul Hidayatul Isnaeni

NIM : 1903016063

Penelitian dilakukan karena melihat banyaknya anak muda zaman yang bermain *game online*. Dilihat dari dampak yang ditimbulkan *game online* salah satunya yaitu pada aspek religiusitas. Salah satu dampak utama yang ditimbulkan yaitu penggunaan waktu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat intensitas penggunaan *game online* dan tingkat religiusitas serta pengaruh intensitas penggunaan *game online* terhadap tingkat religiusitas siswa. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penarikan sampel yaitu sampel jenuh.. Intensitas penggunaan *game online* pada siswa kelas VIII MTs Buluspesantren Kebumen terdiri dari tiga indikator. Dan dari ketiga indikator tersebut intensitas penggunaan *game online* masuk pada kategori sedang dengan rata-rata skor indikator mencapai 90%. Tingkat religiusitas terdiri dari lima indikator, dimana empat indikator masuk kategori sedang dan satu indikator masuk kategori rendah. Tingkat religiusitas dapat diketahui dari hasil rata-rata presentase indikator yaitu mencapai 90%, sehingga masuk kategori sedang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *game online* berpengaruh positif terhadap tingkat religiusitas siswa kelas VIII MTs Buluspesantren Kebumen, dengan hasil persamaan regresi $Y = 19,143 + 0,671X$. Sehingga dapat dikatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai intensitas penggunaan *game online* maka nilai tingkat religiusitas bertambah 0,671. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa dapat membagi waktunya dengan baik, siswa menggunakan *game online* dengan bijak/seperlunya.

Kata Kunci: *Intensitas, Game Online, Religiusitas*

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten agar sesuai teks Arabnya.

ا	A	ط	t
ب	B	ظ	z
ت	T	ع	'
ث	s	غ	G
ج	J	ف	F
ح	h	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	l
ذ	Z	م	m
ر	R	ن	n
ز	Z	و	w
س	S	ه	h
ش	Sy	ء	'
ص	ṣ	ي	y
ض	ḍ		

Bacaan Madd

ā = a panjang

ī = i panjang

ū = u panjang

Bacaan Diftong

au = أو

ai = أي

iy = إي

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil ‘alamin. Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **“Pengaruh Intensitas Penggunaan *Game Online* Terhadap Tingkat Religiusitas Siswa MTs Buluspesantren Kebumen”**.

Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW, para keluarga, para sahabat yang senantiasa menegakkan jalan kebenaran. Semoga kita termasuk golongan yang mendapat syafaatnya ila yaumul qiyamah. Aamiin.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Starta Satu (S1) jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian ini masih kurang sempurna. Penulis menyadari bahwa tersusunnya skripsi ini berkat bantuan, dorongan, bimbingan, serta saran dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini, penulis menyatakan penghargaan sebagai rasa terimakasih yang setulus-tulusnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis , baik secara langsung maupun tidak langsung.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Nizar Ali, M.Ag. selaku rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Bapak Dr. H. Ahmad Ismail, M.Ag, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
3. Ibu Dr. Fihris, M.Ag. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Bapak Kasan Bisri, M.A. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam.
4. Bapak Dr. Abdul Wahib, M.Ag. dan Ibu Atika Dyah Perwita, M.M. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan serta kritik dan saran yang membangun dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Dwi Yunitasari, M.Si. selaku wali dosen yang sudah mendukung dan memperhatikan penulis sejak mahasiswa baru sampai dengan skripsi ini selesai.
6. Seluruh dosen fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, khususnya dosen Jurusan Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan ilmunya selama penulis belajar di UIN Walisongo Semarang.
7. Seluruh staf bagian akademik yang telah mempertimbangkan semua kebutuhan penulis dalam hal akademik dan dalam penelitian skripsi ini.
8. Kedua orang tua tercinta, Bapak Rohmat dan Ibu Ratinh. Terimakasih karena tidak pernah lelah mendoakan kelancaran pendidikan penulis, terimakasih senantiasa meridhoi dan

mendoakan, dan terimakasih atas segala dukungan baik moril maupun materil, kerja keras, bimbingan, perhatian, motivasi serta cinta dan kasih sayang yang telah diberikan.

9. Kakak tercinta Siti Rahmayanti, S.Pd dan adik tercinta Muhammad Naufal Ramadhan, terimakasih atas do'a, semangat dan motivasi yang telah diberikan.
10. Bapak Moh. Nasikhudin, S.Ag selaku kepala MTs Buluspesantren Kebumen serta guru-guru, yang telah memberikan izin dan membantu dalam melakukan penelitian.
11. Keluarga besar penulis, terimakasih atas do'a, dukungan, dan bimbingannya.
12. Teman-teman seperjuangan (Elok Lutfiyah dan Anif Mukaromah) yang telah membantu tenaga, pikiran, serta memberikan semangat dan motivasi penulis selama proses penulisan skripsi.
13. Teman-teman PAI B 2019 yang telah mendukung dan berbagi pengalaman, serta terimakasih atas bantuan yang diberikan kepada penulis selama perkuliahan.
14. Teman-teman di Kos Karmidi yang senantiasa menemani dan mendukung saat proses penulisan skripsi.
15. Untuk penulis sendiri, terimakasih sebanyak-banyaknya karena sudah bertahan dan berjuang di titik ini, terimakasih karena tidak lelah dalam menikmati proses panjang penulisan skripsi.

16. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu yang telah mendukung dan membantu dalam proses penulisan skripsi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih kurang sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya penulis dan pembaca.

Semarang, 18 Desember 2023

Penulis



Nurul Hidayatul Isnaeni

NIM. 1903016063

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS	iv
ABSTRAK.....	v
TRANSLITERASI ARAB-LATIN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	8
BAB II.....	10
PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN <i>GAME ONLINE</i>	
TERHADAP TINGKAT RELIGIUSITAS SISWA	10
A. Deskripsi Teori	10
1. Intensitas Penggunaan <i>Game Online</i>	10
2. Religiusitas	28
B. Kajian Pustaka Relevan.....	39
C. Rumusan Hipotesis	43
BAB III.....	45
METODE PENELITIAN	45

A.	Jenis dan Pendekatan Penelitian	45
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	45
C.	Populasi dan Sampel Penelitian.....	46
	1. Populasi	46
	2. Sampel	46
D.	Variabel dan Indikator Penelitian	47
	1. Definisi Operasional dan Indikator Variabel Intensitas	
	Penggunaan Game Online	48
	2. Definisi Operasional dan Indikator Variabel Tingkat	
	Religiusitas Siswa.....	49
E.	Teknik Pengumpulan Data	53
	1. Angket atau Kuesioner	53
	2. Dokumentasi.....	56
F.	Teknik Analisis Data	57
	1. Analisis Statistik Deskriptif.....	57
	2. Uji Keabsahan Data.....	58
	3. Uji Persyaratan Analisis	60
	4. Uji Hipotesis.....	61
BAB IV		63
DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA.....		63
A.	Deskripsi Data	63
	1. Deskripsi Data Umum	63
B.	Analisis Data	65
	1. Analisis Statistik Deskriptif.....	65
	2. Uji Keabsahan Data.....	78

3. Uji Persyaratan Analisis	82
4. Uji Hipotesis.....	85
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	91
1. Intensitas Penggunaan <i>Game Online</i> pada siswa kelas VIII MTs Buluspesantren Kebumen	92
2. Tingkat Religiusitas Siswa kelas VIII MTs Buluspesantren Kebumen	94
3. Pengaruh intensitas penggunaan <i>game online</i> terhadap tingkat religiusitas siswa kelas VIII MTs Buluspesantren . Kebumen.	97
D. Keterbatasan Penelitian	100
BAB V	102
PENUTUP	102
A. Kesimpulan.....	102
B. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	109
RIWAYAT HIDUP	145

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 4.1 Grafik Presentase Indikator Frekuensi Penggunaan *Game Online*
- Gambar 4.2 Grafik Presentase Indikator Durasi Penggunaan *Game Online*
- Gambar 4.3 Grafik Presentase Perhatian Penuh pada *Game Online*
- Gambar 4.4 Grafik Presentase Indikator Keyakinan
- Gambar 4.5 Grafik Presentase Indikator Peribadatan
- Gambar 4.6 Grafik Presentase Indikator Penghayatan
- Gambar 4.7 Grafik Presentase Indikator Konsekuensi
- Gambar 4.8 Grafik Presentase Indikator Pengetahuan

DAFTAR TABEL

- Tabel 3.1 Definisi Operasional dan Indikator Variabel Intensitas Penggunaan *Game Online*
- Tabel 3.2 Definisi Operasional dan Indikator Variabel Tingkat Religiusitas Siswa
- Tabel 3.3 Jenis Pertanyaan Variabel *Game Online*
- Tabel 3.4 Jenis Pertanyaan Variabel Tingkat Religiusitas Siswa
- Tabel 3.5 Kriteria Penilaian dan Kualifikasi Bobot pada Variabel X dan Y
- Tabel 3.6 Kategori Acuan Normal
- Tabel 4.1 Data Guru dan Karyawan
- Tabel 4.2 Data Siswa Kelas VIII MTs Buluspesantren Kebumen
- Tabel 4.3 Distribusi Kategori Frekuensi Penggunaan *Game Online*
- Tabel 4.4 Distribusi Kategori Durasi Penggunaan *Game Online*
- Tabel 4.5 Distribusi Kategori Perhatian Penuh pada *Game Online*
- Tabel 4.6 Distribusi Kategori Indikator Keyakinan
- Tabel 4.7 Distribusi Kategori Indikator Peribadatan

- Tabel 4.8 Distribusi Kategori Indikator Penghayatan
- Tabel 4.9 Distribusi Kategori Indikator Konsekuensi
- Tabel 4.10 Distribusi Kategori Indikator Pengetahuan
- Tabel 4.11 Hasil Uji Validitas Variabel X
- Tabel 4.12 Hasil Uji Validitas Variabel Y
- Tabel 4.13 Hasil Uji Realibilitas Variabel X
- Tabel 4.14 Hasil Uji Realibilitas Variabel Y
- Tabel 4.15 Hasil Uji Normalitas
- Tabel 4.16 Hasil Uji Linearitas
- Tabel 4.17 Hasil Uji Nilai Signifikan
- Tabel 4.18 Koefisien Regresi Sederhana
- Tabel 4.19 Hasil Uji T Parsial
- Tabel 4.20 Koefisien Determinasi
- Tabel 4.21 Kriteria Penilaian Angket

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Penujukkan Pembimbing
Lampiran 2	Surat Izin Riset
Lampiran 3	Surat diterima Penelitian
Lampiran 4	Nota Dinas
Lampiran 5	Daftar Guru dan Staf MTs Buluspresantren
Lampiran 6	Daftar Responden/Siswa
Lampiran 7	Kisi-kisi Instrumen/Angket
Lampiran 8	Instrumen/Angket Penelitian
Lampiran 9	Data Tabulasi Variabel X dan Y
Lampiran 10	Hasil Uji Validitas Variabel X dan Y
Lampiran 11	Hasil Uji Realibitas
Lampiran 12	Hasil Uji Normalitas
Lampiran 13	Hasil Uji Linearitas
Lampiran 14	Hasil Uji Regresi
Lampiran 15	Dokumentasi Foto

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi berkembang sangat pesat seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi. Produk teknologi yang beragam tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan hanya sekedar hiburan semata. Salah satu produk yang digemari kalangan remaja saat ini adalah *video game* dan *online game* yang mudah dimainkan di *smartphone*. *Smartphone* dianggap mampu memenuhi kebutuhan masyarakat zaman sekarang, selain untuk alat komunikasi juga dapat digunakan sebagai hiburan, misalnya untuk bermain. Perkembangan teknologi, terutama internet dan *game online* telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk aspek religiusitas. *Game online* adalah jenis permainan interaktif yang dimainkan secara daring melalui jaringan internet. Popularitas *game online* telah meningkat pesat selama beberapa tahun terakhir, menarik perhatian banyak pemain dari berbagai usia dan latar belakang.

Permainan *video game* dengan menggunakan koneksi internet tersebut dikenal sebagai *game online*. Sebagai media

game online sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia, yang diserap melalui dua panca indera yakni melihat dan mendengar. *Game online* sekarang menjadi *trend* baru bagi masyarakat, tidak hanya bagi orang dewasa, remaja, bahkan anak-anak pun ikut dalam *trend* ini. Permainan yang dapat dilakukan tidak hanya sendirian, tetapi bisa terhubung dengan puluhan bahkan ratusan orang sekaligus dari berbagai lokasi, menjadi semakin diminati semua kalangan. *Game online* berkembang pesat dengan menjanjikan memberikan kenyamanan fasilitas yang bisa dimainkan secara online oleh beberapa orang dan menghubungkan para pemain satu dengan yang lainnya dalam waktu yang bersamaan sehingga dapat melakukan interaksi.¹

Game online menjadi salah satu *game* yang paling diminati dikalangan anak muda bahkan sampai ke orang tua. Permainan *game online* memiliki dampak yang buruk bagi pemain, salah satunya terhadap religiusitas. Salah satu dampak utama *game online* terhadap religiusitas adalah penggunaan waktu. *Game online* sering kali menuntut waktu yang cukup banyak untuk bermain, yang dapat mengurangi waktu yang biasanya dihabiskan untuk beribadah atau aktifitas religius. Hal ini dapat berdampak pada tingkat keterlibatan agama seseorang. Beberapa *game online* mungkin

¹ Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online*, (Jakarta: PT. Transmedia, 2011), hlm.1.

mengandung konten yang bertentangan dengan nilai dan etika agama tertentu. Konten yang mengandung kekerasan, kesembronoan moral, atau pandangan dunia yang bertentangan dengan ajaran agama dapat mempengaruhi pandangan dan sikap pemain terhadap nilai-nilai agama. Interaksi dalam *game online* dapat menjadi faktor yang mempengaruhi pandangan tentang agama. Ketika pemain berinteraksi dengan anggota komunitas game yang memiliki pandangan berbeda tentang agama, hal itu dapat mempengaruhi keyakinan dan pemahaman religius pemain. Selain itu, *game online* dapat mempengaruhi emosi dan tingkat stres pemain. Jika pemain menghabiskan banyak waktu untuk bermain game yang menantang atau kompetitif, ini bisa mengurangi ketenangan dan keseimbangan mental yang mungkin penting dalam praktik agama.

Penting untuk diingat bahwa dampak *game online* terhadap religiusitas dapat bervariasi dari individu ke individu. Beberapa orang mungkin tetap dapat mempertahankan keseimbangan antara keterlibatan dalam *game online* dan praktik keagamaan mereka, sementara yang lain mungkin merasakan dampak yang lebih signifikan, seperti kecanduan dan ketergantungan. Menurut Lemmens dkk, ada tujuh aspek kecanduan *game online* diantaranya, *Salience* (pemain berfikir tentang *game* sepanjang hari), *Tolerance* (pemain menghabiskan waktu bermain *game* yang semakin

meningkat), *Mood modification* (pemain bermain game sampai melupakan kegiatannya), *Relapse* (kecenderungan pemain bermain game kembali setelah lama tidak bermain), *Withdrawal* (pemain merasa tidak baik atau merasa buruk ketika tidak dapat bermain game), *Conflict* (pemain bertengkar dengan orang lain karena pemain bermain game secara berlebihan), *Problems* (pemain mengabaikan kegiatan penting lainnya yang menyebabkan permasalahan).² Dari yang disebutkan oleh Lemmens dkk, *game online* memberikan dampak yang buruk bagi pelajar, mereka mengurangi waktu belajar dan waktu beribadah hanya demi memainkan *game online*, bahkan waktu bermain game lebih banyak mereka gunakan. Menurut Adams, *Game online* akan berdampak positif apabila dimanfaatkan untuk hiburan, dimana segala rasa penat dan stres dapat dikurangi dengan bermain game (Russoniello, O'Brien, & Parks). Namun, yang terjadi saat ini *game online* banyak dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan *game online* (Hussain & Griffiths).³

² Rischa Pramudia Trisnani Silva Yula Wardani, *STOP KECANDUAN GAME ONLINE : Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game Online serta cara menguranginya*, (UNIPMA PRESS: Universitas PGRI Madiun, 2018), hlm. 13-15.

³ Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya", *Jurnal Buletin Psikologi*, (Vol.7, No.2, tahun 2019).

Melihat banyaknya orang-orang yang bermain *game online*, di tahun 2021, *game* ponsel pintar masih menjadi dominasi di Indonesia. Rata-rata pemain *game mobile* menghabiskan 11 jam per minggu untuk main *game*, pemain *game* PC menghabiskan sekitar 8-9 jam per minggu dan pemain *game* konsol menghabiskan rata-rata 7 jam per minggu. Jika dikelompokkan lebih rinci lagi, lebih dari sepuluh jumlah pemain *game* ponsel menghabiskan waktu 8-14 jam per minggu, sekitar 25,5 persen bahkan mengaku menghabiskan waktu 15-21 jam per minggunya. Hanya sekitar 1,5 persen yang menghabiskan 22-29 jam per minggu untuk bermain *game*.⁴

Banyak ditemui berbagai macam jenis *game online*. Mulai dari *game online* yang ber-genre Perang, Balapan, Olahraga, dan masih banyak lagi. *Game* dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. Indonesia merupakan salah satu pasar industri *game* terbesar di dunia, terutama *game mobile* atau permainan video yang dimainkan melalui telepon seluler, komputer, tablet, ataupun konsol. Berdasarkan laporan *We Are Social*, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain video *game* terbanyak ketiga di dunia. Laporan tersebut mencatat ada

⁴ Diakses dari <https://games.uzone.id/berapa-banyak-waktu-yang-dihabiskan-orang-indonesia-buat-main-game/> pada 21 Juli 2022.

94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video *game* per Januari 2022.⁵

Game online memiliki pengaruh yang sangat intens terhadap kehidupan seseorang, khususnya di kalangan pelajar ataupun mahasiswa. Dapat dilihat dari hasil riset beberapa peneliti, yaitu oleh Panglima Bunayya Firstasahada, studi kasus tentang dampak *game online* bagi perilaku sosial mahasiswa PAI di Warung Kopi Goedook, Ponorogo tahun 2016, menyatakan bahwa dampak *game online* terhadap sikap religiusitas berdampak negatif seperti kelalaian waktu ibadah dan membuang waktu untuk hal sia-sia. Kemudian oleh Rahayu Dian Ananda, dengan risetnya yaitu pengaruh *game online* terhadap karakter religius siswa MI Ma'arif NU 02 Tamansari Kecamatan Karangmoncol Purbalingga tahun 2023 dengan hasil yang menyatakan bahwa *game online* sangat berpengaruh terhadap religiusitas, yaitu menurunnya kegiatan ibadah shalat lima waktu, menurunnya akhlak dan banyak anak yang berkata kasar. *Game online* berpengaruh terhadap perubahan dalam diri seseorang, seperti tingkah laku, emosional, kontrol diri, religiusitas, dan lain sebagainya. Namun, oleh Najmi Maghfirul 'Azizi, studi kasus mahasiswa PAI angkatan 2016 Universitas Islam Indonesia yang mana peneliti meneliti pengaruh *mobile game online* terhadap

⁵ Diakses dari

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia/> pada 16 Februari 2022.

religiusitas di kalangan mahasiswa PAI tahun 2020, hasil penelitian menyatakan bahwa tidak ada pengaruh antara *mobile game online* terhadap religiusitas mahasiswa PAI angkatan 2016. Terdapat perbedaan hasil dari penelitian terdahulu, maka pada kesempatan ini peneliti ingin melakukan penelitian mengenai *game online* di kalangan siswa MTs untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh atau tidak.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam mengenai **“PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP TINGKAT RELIGIUSITAS SISWA MTS BULUSPESANTREN KEBUMEN”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana intensitas penggunaan *game online* siswa Mts Buluspesantren Kebumen?
2. Bagaimana tingkat religiusitas siswa Mts Buluspesantren Kebumen?
3. Apakah terdapat pengaruh intensitas penggunaan *game online* terhadap tingkat religiusitas siswa Mts Buluspesantren Kebumen?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dituliskan, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui intensitas penggunaan *game online* siswa Mts Buluspesantren Kebumen.
2. Untuk mengetahui tingkat religiusitas siswa Mts Buluspesantren Kebumen.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh intensitas penggunaan *game online* terhadap tingkat religiusitas siswa Mts Buluspesantren Kebumen.

Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk menambah referensi dan sebagai bahan kajian untuk pembaca mengenai pengaruh intensitas penggunaan *game online* terhadap tingkat religiusitas siswa. Penelitian ini juga bermanfaat sebagai informasi dan acuan bagi akademisi atau mereka yang tertarik untuk memahami pengaruh dari intensitas penggunaan *game online* terhadap tingkat religiusitas siswa.
2. Manfaat Praktis

- a) Bagi peneliti, dengan adanya penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan pengetahuan terhadap isu-isu terkini dan menambah wawasan serta input yang bermanfaat bagi pribadi peneliti.
- b) Bagi siswa, dengan adanya penelitian ini dapat memberikan pemahaman mengenai dampak-dampak dari *game online*, khususnya terhadap religiusitas diri siswa.
- c) Bagi sekolah, dengan adanya penelitian ini dapat memberikan informasi tentang pengaruh game online, sehingga apabila tingkat religiusitas menurun guru dapat memberikan pembinaan/upaya untuk meningkatkan tingkat religiusitas.

BAB II

PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN *GAME ONLINE* TERHADAP TINGKAT RELIGIUSITAS SISWA

A. Deskripsi Teori

1. Intensitas Penggunaan *Game Online*

a. Pengertian Intensitas

Intensitas berasal dari bahasa Inggris yaitu “intens” yang mempunyai makna “kuatnya, bergelornya, semangatnya” yang kemudian diserap dalam Bahasa Indonesia berupa intensitas yang berarti “keadaan”. Menurut KBBI intensitas adalah keadaan tingkatan atau ukuran intensnya. Sementara itu, menurut Chaplin intensitas memiliki tiga arti yaitu: (1) satu sifat kuantitatif dari satu penginderaan, yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya, (2) kekuatan sebuah tingkah laku atau sebuah pengalaman, (3) kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau suatu sikap.⁶ Bisa dikatakan bahwa intensitas yaitu tingkat keseringan dari seseorang dalam melakukan kegiatan tertentu sesuai dengan didasari rasa senang dalam dirinya. Jadi, Intensitas bermain *game online* adalah besarnya minat atau seringnya seseorang dalam memainkan

⁶ Rizza Andi Mabruhi, “Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Online Terhadap Kedisiplinan Ibadah Shalat Lima Waktu Siswa SMP N 44 Semarang”, *Skripsi* (Semarang: UIN Walisongo Semarang, 2021).

permainan melalui akses jaringan internet (*virtual game*) secara *online*.

b. Faktor-faktor yang menyebabkan Intensitas Penggunaan *Game Online*

Seseorang suka bermain *game online* karena memainkannya dengan waktu yang cukup lama. Intensitas penggunaan *game online* setiap orang bervariasi, penggunaan *game online* yang cukup lama mengakibatkan seseorang tidak bisa lepas dari permainan *online* tersebut. Akibatnya, penggunaan *game online* yang berlebihan dapat membawa dampak yang negatif yaitu kecanduan. Seseorang yang kecanduan akan *game online* mengakibatkan dirinya lupa akan hal lain di luar *game online*, karena yang difikirkan hanya *game online* saja. Adapun faktor yang menyebabkan tingginya intensitas penggunaan *game online* adalah sebagai berikut:⁷

a) Kurang perhatian

Biasanya orang-orang akan diperhatikan ketika orang tersebut melakukan hal yang menonjol atau berbeda dari yang lain. Begitu juga dengan seorang anak, untuk mendapatkan perhatian dari orang terdekat terutama orang tuanya anak akan melakukan suatu hal yang tidak menyenangkan untuk menarik perhatian dari orang tuanya. Karena dengan berbuat hal demikian, anak

⁷ Zunny Aisyah, "HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA LAKI-LAKI KELAS VIII SMP NEGERI 1 AMBARAWA TAHUN AJARAN 2021/2022", *Skripsi* (Lampung: Universitas Lampung, 2022).

akan mendapatkan peringatan dan akan semakin diawasi oleh orang tuanya.

b) Depresi

Setiap orang berbeda dalam melampiaskan dirinya untuk menghilangkan rasa depresinya. Beberapa orang akan menggunakan media untuk menghilangkan depresi, salah satunya adalah dengan bermain *game online*. Kenikmatan yang dirasakan ketika bermain *game online* akan menjadikan seseorang kecanduan dalam memainkannya.

c) Kurang kontrol

Seperti pada masa pandemi Covid-19 orang tua menyediakan segala fasilitas untuk pelaksanaan pembelajaran anaknya, seperti laptop, ponsel, dan yang terpenting adalah kuota internet. Namun, orang tua kurang memberikan pengawasan sehingga anak dengan bebas menikmati fasilitas yang diberikan dan semakin lama akan semakin tidak terkontrol sehingga anak akan kecanduan.

d) Kurang kegiatan

Dengan waktu luang yang dirasa membosankan, bermain *game online* adalah salah satu pelarian yang menyenangkan.

e) Pola Asuh

Orang tua harus benar-benar berhati-hati dalam memberikan pola asuh, karena jika sedikit saja keliru anak akan meniru perilaku yang ditunjukkan orang tuanya.

f) Lingkungan

Lingkungan berperan dalam membentuk perilaku seseorang, salah satunya yaitu lingkungan sekolah. Artinya, meskipun di rumah anak tidak dikenalkan dengan aplikasi *game online*, mereka akan tetap mengenal itu melalui teman-teman pergaulannya, dan teman-temannya itulah yang akan menjadi partner bermain

c. **Indikator Intensitas Penggunaan *Game Online***

Menurut Cowie aspek intensitas bermain *game online* ada dua yaitu kuantitas dan aktivitas. Kuantitas adalah lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online* dan aktivitas adalah seberapa sering (frekuensi) seseorang melakukan aktivitas bermain *game online*.⁸

Kemudian, aspek-aspek intensitas menurut Chaplin yaitu sebagai berikut:⁹

a) Frekuensi bermain *game online*

Frekuensi adalah seberapa sering seseorang memainkan *game online* (dalam bentuk frekuensi seperti sekali, dua kali, tiga kali, atau seterusnya dalam rentan waktu yang ditentukan).

⁸ Herlen Kartini, “Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa”, *Jurnal Psikoborneo*, (vol.4, No. 4, tahun 2016), hlm. 486.

⁹ Heske Agustin, “Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi Pada Siswa Kelas XI di SMA Muhammadiyah 5 Palembang”, *Skripsi* (Palembang: UIN Raden Fattah Palembang, 2018).

b) Lama Waktu/ Durasi

Pada aspek ini merujuk pada berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online*. Semakin banyak waktu yang digunakan maka semakin lama seseorang bermain *game online*. Durasi bermain lebih dari 5 jam perhari tergolong tinggi, 3-5 jam tergolong sedang, dan 1-2 jam perhari tergolong rendah.

c) Perhatian Penuh

Perhatian penuh merupakan konsentrasi seseorang dalam memainkan *game online*. Ketika seseorang sudah bermain dengan perhatian penuh, dia akan menghiraukan dan tidak memperdulikan hal-hal lain.

d) Emosional

Emosional meliputi rasa sedih, bahagia, takut, harapan, marah, dan putus asa. Ketika sedang bermain *game online* seseorang bisa memunculkan bermacam emosi, seperti rasa suka, gembira, kesal, atau bahkan marah yang bisa membuatnya semakin tenggelam dalam permainan.

d. Pengertian *Game Online*

Game secara bahasa berasal dari bahasa inggris yaitu *games* yang memiliki arti permainan. Permainan yang dimaksud adalah video yang bisa dimainkan oleh pemain atau disebut *player* melalui alat seperti laptop, komputer, *smartphone/gadget* dan konsol. Secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan

online. Game adalah permainan sedangkan *online* terhubung dengan internet. Menurut Kim. Mengatakan bahwa *game* adalah dimana terdapat banyak orang yang bisa bermain dalam waktu bersamaan melalui jaringan komunikasi *online* (LAN/InterneMenurut Poetoe (2012)).¹⁰

Kemudian, definisi *game* menurut beberapa ahli diantaranya sebagai berikut:¹¹

a) John C Beck & Mitchell Wade

Game adalah penarik yang telah terbukti. *Game* adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi.

b) Ivan C. Sibero

Game merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan dan dinikmati para pengguna media elektronik saat ini.

c) Fauzi A

Game merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita.

¹⁰ Desy Purnama Putri, dkk., “Adiksi Game Online dan Smartphone Terhadap Prokrastinasi akademik di SMK N MARTAPURA”, *Open Journal Systems*, (Vol. 17, No. 6, tahun 2023), hlm. 1214-1215.

¹¹ Mokhammad Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial sederhana*, (Malang: Maskha, 2018), hlm. 1-2.

d) Samuel Henri

Game merupakan bagian yang tak terpisahkan dari keseharian anak, sedangkan sebagian orang tua menuding *game* sebagai penyebab nilai anak turun, anak tidak mau bersosialisasi, dan tindakan kekerasan yang dilakukan anak.

e) Andik Susilo

Game adalah suatu candu yang susah dihilangkan, bahkan ada yang mengatakan bahwa candu *game online* setara dengan narkoba.

f) John Naisbitt

Game merupakan sistem partisipatoris dinamis karena *game* memiliki tingkat penceritaan yang tidak dimiliki film.

g) Albert Einstein

Game adalah bentuk investigasi paling tinggi.

h) Wijaya Ariyana & Deni Arifianto

Game merupakan salah satu kebutuhan yang menjadi masalah besar bagi pengguna komputer, karena untuk dapat memainkan *game* dengan nyaman, semua komponen komputernya harus memiliki kualitas yang baik, terutama VGA Card-nya.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa, *Game* adalah suatu alat yang sangat berpengaruh terhadap kehidupan dan perkembangan teknologi yang ada. *Game* merupakan sebagian yang tidak bisa dipisahkan, khususnya di kehidupan anak, merupakan hal yang dapat menyebabkan kecanduan, selain itu bisa digunakan sebagai alat refreshing penghilang penat dari rutinitas keseharian

yang telah dilalui. Adapun *game* yang sangat diminati sekarang ini adalah *game online*. *Game online* adalah permainan yang dimainkan tidak hanya satu pemain, tetapi banyak orang yang tersambung dalam satu permainan.

Samuel menyatakan bahwa *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual *game online*, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. Menurut Firdaus et al, *game online* merupakan suatu bentuk permainan elektronik yang terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan melalui perangkat komputer, ponsel pintar, konsol *game*, laptop, dan perangkat *game* lainnya serta bersifat multiplayer atau dapat dimainkan oleh banyak pengguna diwaktu yang sama. Ramadhani menyatakan bahwa *game online* dapat dikelompokkan berdasarkan *genre* yaitu MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*), MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*), MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*), dan lain sebagainya.¹²

¹² Yosua Falentino Rompas, dkk., “Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi”, *Jurnal Ilmiah Society*, (Vol. 3, No.1, tahun 2023), hlm. 3-4.

e. Sejarah Game Online

Sejarah *game online* tidak lepas dari perkembangan teknologi yang semakin lama semakin canggih. Sejarah *game* dimulai sejak 1969 yang awalnya bertujuan untuk tujuan pendidikan. Pada tahun 1970 ketika muncul komputer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN (*Local Area Network*) saja tetapi sudah mencakup WAN (*Wide Area Network*) dan menjadi internet. *Game online* yang pertama kali muncul adalah *game-game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dikomersialkan. *Game-game* ini kemudian menginspirasi kemunculan *game-game* lain untuk berkembang. Aradana Gupta, dalam artikelnya telah menyebutkan bahwa pada tahun 1995, NSFNET (*National Science Foundation Network*) telah membatalkan peraturan-peraturan yang telah diperkenalkan sebelumnya dalam industri game.¹³

f. Jenis-jenis Game Online

Game online merupakan permainan yang dimainkan dengan melibatkan individu atau sekelompok orang dengan aturan tertentu. *Game Online* memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan yang sederhana sampai yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain

¹³ E-book: Andri Arif Kustiawan, dkk., *Jangan Suka Game Online : Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (CV. AE MEDIA GRAFKA, 2019), hlm. 8-9.

sekaligus. Untuk lebih jelasnya berikut adalah jenis-jenis *game online* berdasarkan jenis permainan:¹⁴

a) *Massively Multiplayer Online First-person shooter games* (MMOFPS)

Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain *Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal*.

b) *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games* (MMORTS)

Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*).

¹⁴ Ni Made Diah Purnamasari dan Amaliah Sabrina, “Tinjauan Kriminologis Terhadap Anak Pecandu Game Online Khususnya di Kota Balikpapan”, *Jurnal Ex Suprena*, (vol. 2, No. 1, tahun 2020), hlm. 157-158.

c) *Massively Multiplayer Online Role-playing games* (MMORPG)

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini *Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, DotA*.

d) *Cross-platform online play*

Jenis ini dapat dimainkan secara *online* dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*console games*) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source networks*), seperti *Dreamcast, PlayStation 2, dan Xbox* yang memiliki fungsi *online*. Misalnya *Need for Speed Underground*, yang dapat dimainkan secara *online* dari *PC* maupun *Xbox 360*.

e) *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Game jenis ini dimainkan pada browser seperti *Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explorer*. *Game* sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan browser melalui *HTML* dan teknologi scripting *HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL)*. Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti *Flash* dan *Java* menghasilkan permainan yang

dikenal dengan “*Flash games*” atau “*Java games*” yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana seperti *Pac-Man* bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya (*plugin*) pada sebuah halaman web. *Browser games* yang baru menggunakan teknologi web seperti *Ajax* yang memungkinkan adanya interaksi *multiplayer*.

f) *Simulation games*

Game jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya *life-simulation games*, *construction and management simulation games*, dan *vehicle simulation*. Pada *life-simulation games*, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah *Second Life*.

g) *Massively Multiplayer Online Games (MMOG)*

Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (lebih dari 100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. *MMOG* muncul seiring dengan perkembangan akses internet broadband di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain

untuk bermain bersama-sama. *MMOG* sendiri memiliki banyak jenis seperti:

1) *MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)*

2) *MMORTS (Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy)*

3) *MMOFPS (Massively Multiplayer Online First-Person Shooter)*

4) *MMOSG (Massively Multiplayer Online Social Game)*

h) *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*

Merupakan konsep game pertarungan *online* antar dua kelompok atau lebih disatu arena. Kedua tim harus berperang dan sekaligus menjagabanteng pertahanan agar dihancurkan oleh musuh. *Game MOBA* biasanya hadir untuk perangkat *smartphone* *Android*, *Ios*, *PC* atau *Laptop*. Contoh dari beberapa *game MOBA* diantaranya adalah *Mobile Legend*, *Bang Bang*, *Arena of Valor*, *Dota 2*, *League of Legends* dan masih banyak lagi.

g. Dampak Game Online

Game online pada dasarnya sama seperti sebuah koin yang memiliki dua permukaan yang berbeda. Artinya, *game online* memiliki pengaruh atau dampak yang saling bertolak belakang tergantung pada pemakainya.

- a. Dampak positif *game online*:¹⁵
- a) Meningkatkan konsentrasi.
Kemampuan konsentrasi pemain *game online* akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah *game* maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.
 - b) Meningkatkan koordinasi tangan dan mata.
Orang yang bermain *game* dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan.
 - c) Meningkatkan kemampuan membaca.
Sangat tidak beralasan bahwa *game online* merupakan jenis permainan yang menurunkan tingkat minat baca anak. Dalam hal ini justru *game online* dapat meningkatkan minat baca pemainnya.
 - d) Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris.
Kebanyakan *game online* menggunakan bahasa inggris dalam pengoperasiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa inggris.
 - e) Meningkatkan pengetahuan tentang komputer. Untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain *game online* akan berusaha

¹⁵ Tri Rizqi Ariantoro, "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Pelajar", *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika)*, (Vol. 1, No. 1, tahun 2016), hlm. 47.

mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan game tersebut.

f) Meningkatkan kemampuan mengetik.

Kemampuan mengetik sudah pasti meningkat karena mereka menggunakan keyboard dan mouse untuk mengendalikan permainan.

Penelitian Irmawati menyebutkan bahwa, dampak positif bermain *game online* adalah memudahkan mempelajari bahasa inggris, membuat lebih fokus terhadap pelajaran, melatih kesabaran, melatih kerjasama tim. Sulastri. menyatakan bahwa, “Dengan memanfaatkan *game online* siswa dapat terlepas dari stresnya. Selain itu *game online* dapat menjadi sarana siswa untuk berlatih mengasah kemampuan berpikir cepat, kemampuan berbahasa inggris karena rata-rata dalam *game online* bahasa yang digunakan adalah bahasa inggris. Penelitian Endang menyatakan bahwa, “Ketika orang tidak dapat memenuhi kebutuhan sosial mereka dalam kehidupan nyata, *game online* adalah salah satu alternatif bagi mereka untuk memenuhi kebutuhan sosial yang tidak terpenuhi”. Rahmad, menyatakan bahwa dampak positif permainan *game online* yaitu menghilangkan stress.¹⁶

¹⁶ Mertika dan Dewi Mariana, “Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar”, *Journal Of Education Review and Research*, (Vol. 3, No.2, tahun 2020), hlm. 100-101.

- b. Dampak Negatif *game Online*:¹⁷
- a) Menimbulkan Adiksi (Kecanduan).
Sebagian besar *game* yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya.
 - b) Mendorong melakukan hal-hal negatif.
Walaupun jumlahnya tidak banyak, tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain *game online* yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Bentuk pencurian ini tidak hanya terbatas pada pencurian id dan password, tetapi juga bisa menimbulkan pencurian uang, meskipun biasanya tidak banyak (dari uang SPP misalnya) dan pencurian waktu, misalnya membolos sekolah demi bermain *game*.
 - c) Berbicara kasar dan kotor
Sering terjadi di kehidupan sehari-hari, para pemain *game online* sering mengucapkan kata-kata yang tidak sopan.
 - d) Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata.
Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di *game* dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain *game* atau memikirkannya.
 - e) Perubahan pola makan dan istirahat.

¹⁷ Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online terhadap Remaja", *Jurnal Curere*, (Vol. 1, No. 1, tahun 2017), hlm. 35-36.

Perubahan pola istirahat dan pola makan, waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat *happy hour* (internet murah pada malam-pagi hari).

f) Pemborosan.

Uang untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli gold/poin/karakter dan terkadang nilainya bisa mencapai jutaan rupiah.

g) Mengganggu kesehatan.

Duduk terus menerus di depan komputer/bermain *game* selama berjam-jam menimbulkan dampak negatif bagi tubuh. Pemain *game online* bisa terkena penyakit seperti: ambien, *eye strain* (kelelahan mata), *carpal turned syndrome* (tegangan pada saraf), dan menurunkan metabolisme.

c. Dampak *Game Online* terhadap Karakter Religius:

Game online adalah salah satu permainan yang sangat diminati oleh semua kalangan. Bagi sebagian orang *game online* adalah hiburan yang menyenangkan. Jika *game online* dimainkan oleh anak-anak pastinya mereka akan menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Kedatangan *game online* di masyarakat dilansir membawa dampak buruk bagi kepribadian anak/siswa. Banyak orang yang mengatakan bahwa *game online* merubah perilaku anak menjadi agresif, cuek, dan tidak sopan. Berikut

beberapa pengaruh dari *game online* terhadap karakter Religius:¹⁸

- a) Menurunnya ibadah Shalat lima waktu
- b) Menurunnya akhlak siswa
- c) Menurunnya nilai akademik

Pada dasarnya *game online* sama sekali tidak mempunyai arti dan pengaruh pada kehidupan masyarakat jika kehadiran *game online* tidak digunakan oleh sebagian golongan masyarakat. Akan tetapi, saat ini masyarakat dari semua kalangan memiliki minat yang tinggi terhadap *game online*, sebagai pelengkap aktivitas maupun hiburan sehari-hari untuk melepaskan penat dan jenuh dari kesibukan masing-masing individu. Karena pada umumnya setiap manusia mempunyai keinginan yang sama yaitu mencari hiburan atau bermain, baik itu berupa *game online* atau bermain *game* yang lainnya. Seperti halnya yang sudah tercantum dan dijelaskan dalam al-Qur'an "bahwa semua isi di dunia ini hanya permainan dan senda gurau", sebagaimana yang telah dituliskan dalam Q.S Muhammad ayat 36:

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهُوَ قَلْبٌ وَإِنْ
تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ

¹⁸ Rahayu Dian Ananda, "Pengaruh Game Online Terhadap Karakter Religius Siswa MI Ma'arif NU 02 Tamansari Kecamatan Karangponcol Kabupaten Purbalingga", *Skripsi* (Purwokerto: UIN SAIZU PURWOKERTO, 2022), hlm. 19.

“Sesungguhnya kehidupan dunia itu hanyalah permainan dan senda gurau. Jika kamu beriman serta bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta hartamu” (Q.S Muhammad : 36).

Dari ayat di atas sudah dijelaskan, bahwa dunia berisi permainan dan senda gurau, terbukti bahwa manusia umumnya senang akan permainan, yaitu perbuatan atau kesibukan yang tidak membawa manfaat baik untuk kehidupan akhirat maupun untuk perkara-perkara yang penting. Kehidupan dunia juga berarti kesenangan sesaat (lahwun), seperti halnya orang-orang yang tertarik dengan *game online*.

2. Religiusitas

a. Pengertian Religiusitas

Religiusitas berasal dari bahasa latin *religio* dari akar kata *religare* yang berarti mengikat (*Dictionary of Spiritual Terms*). Mengandung makna bahwa agama pada umumnya memiliki aturan dan kewajiban yang harus dipatuhi dan dijalankan oleh pemeluknya. Mangunwijaya membedakan antara istilah religi atau agama dan religiusitas. Menurut Mangunwijaya, Religi lebih menunjuk pada aspek-aspek formal yang berkaitan dengan aturan atau kewajiban, sedangkan religiusitas menunjuk pada aspek yang senantiasa berhubungan dengan kedalaman manusia, yaitu penghayatan

terhadap aspek-aspek religi yang telah dihayati seseorang.¹⁹ Religiusitas berarti perasaan dan kesadaran akan hubungan ikatan manusia dengan Allah. Religiusitas dimulai dari diri sendiri dengan kesadaran manusia mengakui bahwa hidupnya sebagai pemberian dari Allah. Salah satu hal yang paling mendasar dari makna religiusitas adalah kecerahan sikap hati atau batin. Religiusitas lebih melihat aspek yang di dalam lubuk hati, riak getaran nurani pribadi, dan sikap personal. Religiusitas, khususnya sebagai iman personal, diungkapkan dalam agama dan diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari.²⁰

Menurut Walter Houston Clark, religiusitas adalah “...as the inner experience of the individual when he senses a Beyond, especially as evidenced by the effect of this experience on his behavior when he actively attempts to harmonize his life with the beyond.” Rasa beragama atau religiusitas adalah pengalaman batin dari seseorang ketika dia merasakan adanya Tuhan, khususnya bila efek dari pengalaman itu terbukti dalam bentuk perilaku, yaitu ketika dia secara aktif berusaha untuk menyesuaikan atau menyelaraskan hidupnya dengan Tuhan.²¹

Umat Islam diminta untuk beragama dengan sepenuh hati atau tidak setengah-setengah. Allah memerintahkan umat Islam beragama

¹⁹ Jumal Ahmad, *Religiusitas, Refleksi, dan Subjektivitas Keagamaan*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm. 14-15.

²⁰ B. A Rukiyanto, *Pendidikan Religiusitas Untuk Perguruan Tinggi*, (Yogyakarta: Sanata Dharma University Press, 2021), hlm. 20-25.

²¹ Ahmad Saiffudin, *Psikologi Agama: Implementasi Psikologi untuk Memahami Perilaku Agama*, (Jakarta: Kencana, 2019), hlm. 55.

secara penuh dan menjauhi musuh Islam yaitu syaitan. Sebagaimana firman Allah yang tercantum dalam Q.S al-Baqarah ayat 208:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا ادْخُلُوا فِي السِّلْمِ كَآفَّةً وَلَا تَتَّبِعُوا
خُطُوٰتِ الشَّيْطٰنِ ۚ إِنَّهُ لَكُمْ عَدُوٌّ مُّبِينٌ

“Wahai orang-orang yang beriman! Masuklah ke dalam Islam secara keseluruhan, dan janganlah kamu ikuti langkah-langkah setan. Sungguh, ia musuh yang nyata bagimu”.

Agama memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Islam menyuruh pemeluknya untuk beragama menyeluruh baik dalam berpikir, bersikap maupun bertindak.

b. Dimensi Religiusitas

Religiusitas adalah seberapa jauh tingkat pengetahuan manusia terhadap bentuk ajaran agamanya, seberapa kokoh keyakinan terhadap Tuhan, seberapa giat dalam melaksanakan ibadah dan kaidah agama yang dianutnya, dan seberapa dalam menghayati agamanya.

Adapun menurut Verbit, dimensi religiusitas menjadi enam:²²

1. *Doctrine*, yaitu dimensi dari religiusitas yang berwujud kepercayaan terhadap doktrin agama atau sejenisnya.
2. *Knowledge*, yaitu dimensi religiusitas yang berupa berupa seberapa banyak dan dalam pengetahuan keagamaan seseorang.

²² Saiffudin, *Psikologi...*, hlm. 58.

3. *Ritual*, yaitu aspek atau dimensi religiusitas yang berupa seberapa banyak atau konsisten seseorang melaksanakan ritual peribadatan.
4. *Emotion*, yaitu aspek religiusitas yang berupa dampak emosi akibat melaksanakan ritual peribadatan. Aspek ini berkorelasi dengan tingkat penghayatan ketika melakukan ritual peribadatan.
5. *Ethic*, yaitu dimensi religiusitas yang berupa perilaku yang baik dan beretika sebagai dampak dari rasa keberagamaan.
6. *Community*, yaitu dimensi religiusitas yang berupa keikutsertaan atau partisipasi seseorang dalam kegiatan keagamaan yang juga berhubungan dengan sosial kemasyarakatan. Misalkan mengikuti organisasi dan komunitas keagamaan.

Kemudian, Glock and Stark, mengungkapkan lima dimensi religiusitas:²³

1. *Ideologis (keyakinan)*
Dimensi yang berisi pengharapan-pengharapan dimana orang religius berpegang teguh pada pandangan teologis tertentu dan mengakui kebenaran doktrin-doktrin tersebut.
2. *Ritualistik (peribadatan atau praktek agama)*

²³ Abdul Wahib, *Psikologi Agama: Pengantar Memahami Perilaku Agama*, (Semarang: CV. Karya Abadi Jaya), hlm. 40-43.

Dimensi ini mencakup perilaku pemujaan, ketaatan, dan hal-hal yang dilakukan orang untuk menunjukkan komitmen terhadap agama yang dianutnya.

3. *Eksperiensial (penghayatan)*

Dimensi ini berisikan dan memperhatikan fakta bahwa semua agama mengandung pengharapan-pengharapan tertentu, dimensi ini berkaitan dengan pengalaman keagamaan, perasaan-perasaan, persepsi-persepsi, dan sensasi-sensasi yang dialami seseorang atau didefinisikan oleh suatu kelompok keagamaan (atau suatu masyarakat) yang melihat komunikasi, walaupun kecil, dalam esensi ketuhanan, yaitu dengan Tuhan, kenyataan terakhir, dengan otoritas transendental.

4. *Konsekuensial (pengamalan)*

Dimensi ini mengacu pada identifikasi akibat-akibat keyakinan keagamaan, praktik, pengalaman, dan pengetahuan seseorang dari hari ke hari. Walaupun agama banyak menggariskan bagaimana pemeluknya seharusnya berpikir dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari, tidak sepenuhnya jelas sebatas mana konsekuensi-konsekuensi agama merupakan bagian dari komitmen keagamaan atau semata-mata berasal dari agama.

5. *Intelektual (pengetahuan agama)*

Dimensi mengacu kepada harapan bahwa orang-orang yang beragama paling tidak memiliki sejumlah minimal pengetahuan mengenai dasar-dasar keyakinan, ritus-ritus, kitab suci dan tradisi-tradisi.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi Religiusitas

Religiusitas seseorang bisa berada di tingkat tinggi dan juga bisa berada di tingkat rendah. Menurut Thouless, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi tingkat religiusitas seseorang, yaitu: faktor sosial (berupa sugesti dan pendidikan), faktor alami (pengalaman mengenai dunia nyata), konflik moral, dan faktor emosional. Untuk penjelasan lebih detail mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat religiusitas sebagai berikut:²⁴

1. Pengaruh pendidikan atau pengajaran dan berbagai tekanan sosial (didikan keluarga).

Pendidikan merupakan pengaruh terpenting dalam religiusitas seseorang. Pendidikan dan internalisasi religiusitas bukan terletak pada sekolah atau tempat pengajian, namun terletak pada orangtua. Karena orangtua adalah orang pertama dan utama yang berinteraksi dengan seorang anak. Dalam hal tersebut, lingkungan keluarga berperan penting terhadap anak. Dengan kata lain, orang tua harus mengawasi anak di kesehariannya, di rumah ataupun di luar rumah seorang anak butuh pengawasan. Apalagi di era sekarang ini, banyak hal-hal yang perlu orang tua perhatikan, bahkan membatasi anak di hal-hal tertentu. Sebagai gambaran, sekarang ini banyak anak usia sekolah yang bermain *smartphone*, maka orang tua harus tau apa yang anak lakukan dengan *smartphonenya*, entah itu

²⁴ Saiffudin, *Psikologi Agama...*, hlm. 59-62.

digunakan untuk saling memberi informasi, atau hanya untuk sekedar hiburan. Sedikit dari mereka yang menggunakan *smartphone* untuk hal-hal yang bermanfaat. Seperti contoh, *smartphone* digunakan untuk hiburan yaitu bermain *game online*. Anak yang terus-menerus bermain *game online* tanpa mengingat waktu akan berdampak buruk bagi dirinya. Karena asik bermain, mereka lupa waktu untuk belajar, waktu shalat, dan kegiatan lain. Maka dari itu, tugas orang tua untuk hal tersebut yaitu dengan memberi batasan waktu kepada anak untuk bermain *game*, sehingga tidak meninggalkan kewajiban ibadahnya.

2. Faktor pengalaman (pengalaman spiritual dan keagamaan yang nyaman dan pengalaman lainnya).

Pengalaman spiritual dan kenyamanan yang dirasakan pasca beribadah, menyebabkan tingkat religiusitas seseorang bisa meningkat. Sebaliknya, pemaknaan seseorang yang kurang terhadap pengalamannya melakukan ritual peribadatan atau menjalankan perintah agama dan menjauhi larangan agama bisa menyebabkan religiusitas seseorang stagnan atau bahkan menurun. Pengalaman yang mempengaruhi religiusitas ini bukan hanya pengalaman sendiri, namun pengalaman dari orang lain. Misalkan, pengalaman kemiskinan masyarakat, membuat orang merasa empati, kemudian mengikuti organisasi sosial keagamaan untuk membantu pengentasan kemiskinan tersebut.

3. Faktor kehidupan (kebutuhan hidup nyaman, aman, selamat, takut mati).

Manusia hidup di dunia memiliki banyak tujuan. Untuk melanggengkan hidupnya, manusia harus mencukupi kebutuhannya. Dalam pemenuhan kebutuhannya, terkadang mengalami kesulitan dan hambatan, sehingga menjadikan seseorang untuk meminta pertolongan kepada Tuhan. Pada titik ini, akan membuat seseorang meningkatkan hubungan dengan Tuhan. Karena keinginan untuk memperoleh keselamatan dalam hidup ini membuat religiusitas seseorang meningkat dengan berusaha mendekatkan diri kepada Tuhan.

4. Faktor intelektual (penalaran terhadap pengetahuan keagamaan)
Intelektual merupakan suatu kapasitas kognitif yang dimiliki seseorang. Semakin banyak hal yang ditampung dalam kapasitas kognitif tersebut, maka semakin tinggi intelektualitasnya, dan begitu pula sebaliknya. Intelektualitas didapatkan misalkan dengan menempuh pendidikan formal maupun nonformal. Menempuh pendidikan keagamaan bisa meningkatkan kemampuan penalaran terhadap esensi keagamaan. Meskipun setiap isu dari agama tidak bisa dinalar, setidaknya dapat meningkatkan intelektualitas (khususnya dengan pengetahuan agama) dapat meningkatkan kemampuan dalam mempertahankan konsep-konsep dalam agama dari pendapat yang coba menggoyahkan agama. Faktor intelektual

juga bisa bermakna banyaknya wawasan pengetahuan, bahkan bisa berbentuk pengetahuan umum.

Penjelasan di atas merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat religiusitas. Pengaruh tingkat religiusitas seseorang dapat berbeda sesuai keadaan dan faktor tertentu.

Game online ini bisa berpengaruh terhadap perilaku anak. Oleh sebab itu, diantara efek atau dampak yang dihasilkan dari bermain game online yaitu menurunnya perilaku keagamaan pada anak. Perilaku keagamaan mengacu pada tingkat keterikatan individu terhadap agamanya yang tidak hanya terjadi ketika individu melakukan ibadah, akan tetapi ketika melakukan segala kegiatan yang didorong oleh supranatural. Beberapa penjelasan game online dapat mempengaruhi tingkat religiusitas:²⁵

1. Pengalihan waktu dan Prioritas

Bermain game online yang intensif dapat mengakibatkan pengalihan waktu yang seharusnya dihabiskan untuk kegiatan keagamaan atau refleksi spiritual. Hal ini dapat mengurangi keterlibatan individu dalam praktik keagamaan mereka.

2. Pengaruh Nilai dan Etika

Game online sering kali mencerminkan nilai-nilai tertentu dan mungkin menyoroti aspek-aspek yang bertentangan dengan

²⁵ Khoirotus Silfiah, Suroso, dan Amanda Pasca Rini, “Hubungan Antara Religiusitas Dan Regulasi Emosi Dengan Perilaku Proposial Pada Remaja di SMK Ketintang Surabaya”, *Jurnal At-Thufah*, Voll. 8, No. 1, hlm. 30.

ajaran agama. Paparan terhadap nilai-nilai yang bertentangan ini bisa mempengaruhi pandangan seseorang terhadap keyakinan keagamaan mereka.

3. Koneksi Sosial dan Komunitas

Bermain game online dapat membentuk komunitas tersendiri di dalamnya. Jika individu merasa lebih terhubung dengan komunitas game daripada komunitas keagamaan, hal ini dapat memengaruhi tingkat keterlibatan mereka dalam aspek keagamaan

4. Konten Game dan Pengaruh Mental

Beberapa game online memiliki konten yang mungkin tidak sejalan dengan ajaran atau nilai-nilai keagamaan. Terlibat dalam konten seperti kekerasan atau nilai-nilai yang bertentangan dengan keyakinan agama tertentu bisa mempengaruhi cara individu memandang dan menerapkan nilai-nilai keagamaan.

Sesuai penjelasan faktor-faktor di atas, perlu diingat bahwa pengaruh game online terhadap religiusitas bukanlah suatu hal yang pasti atau konsisten setiap individu karena ada banyak faktor yang lain seperti faktor-faktor yang telah dijelaskan sebelumnya. Selain itu, tidak semua orang merasakan pengaruh yang sama dari game online terhadap aspek keagamaan mereka. Beberapa individu mungkin dapat memisahkan antara aktivitas bermain game online

dan praktik keagamaa mereka dengan baik, sementara yang lain lebih rentan terhadap pengaruh game online yang merugikan

3. Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Online terhadap Tingkat Religiusitas Siswa

Game Online merupakan permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak maupun remaja. Hal ini karena game online memiliki kelengkapan yang menarik, berisi gambar-gambar menarik dan animasi yang menarik sehingga membuat anak-anak lebih memilih bermain game online daripada bermain tradisional.

Pokkt, Decision Lab dan Mobile Marketing Association (MMA) menyebutkan jumlah gamer mobile di Indonesia pada tahun 2018 mencapai 60 juta. Jumlah tersebut diperkirakan akan meningkat menjadi 100 juta pada 2020. Hasil studi bahkan menunjukkan, mayoritas kegiatan yang dilakukan masyarakat melalui smartphone yaitu bermain game (25%). Mereka rata-rata bermain game mobile dengan durasi 53 menit. Aktivitas lainnya yang dilakukan pengguna dengan smartphone yaitu bersosial media (17%), streaming video (12%), browsing (10%), hingga berbelanja online (7%).²⁶

Dari data diatas membuktikan bahwa jumlah pengguna game online di Indonesia sangatlah besar. Hal ini tidak bisa dianggap sepele mengingat game online memiliki dampak buruk seperti kecanduan ataupun perilaku *prokrastinasi* (perilaku menunda

²⁶ Diakses dari <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A> pada 17 Oktober 2018

dengan sengaja kegiatan yang ingin dilakukan walaupun mengetahui bahwa penundaan dapat menghasilkan dampak buruk). Sehingga karena seringnya seseorang bermain game online bisa menyebabkan seseorang lebih mengutamakan game online daripada kegiatan lain seperti praktik keagamaan. Kasus buruknya seseorang bisa lupa sholat bahkan terburuknya bisa meninggalkan sholat secara sengaja karena sudah kecanduan game online.

Jadi dapat disimpulkan bahwa game online mempengaruhi tingkat religiusitas siswa apabila siswa tersebut tidak mampu meminimalisir intensitas dan tidak mampu memisahkan aktivitas bermain game online dengan kegiatan/praktik keagamaan, sedangkan untuk siswa yang mampu memisahkan antara keduanya pengaruh game online tidak mempengaruhi tingkat religiusitas siswa.

B. Kajian Pustaka Relevan

Dalam menulis sebuah penelitian, kajian pustaka penting dilakukan sebelum proses penelitian berlangsung. Kajian pustaka dilakukan dengan cara memilih bacaan yang sesuai atau relevan dengan tema penelitian. Berdasarkan survei yang peneliti lakukan ada beberapa kajian yang telah diteliti oleh peneliti terdahulu yang mempunyai relevansi dengan penelitian ini, penelitian-penelitian tersebut antara lain:

1. Najmi Maghfirul, meneliti tentang “Pengaruh Adiksi *Mobile Game Online* terhadap religiusitas di kalangan Mahasiswa

(studi kasus mahasiswa PAI angkatan 2016)”, tahun 2016. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dan juga termasuk jenis kuantitatif deskriptif. Penelitian tersebut mencari pengaruh *mobile game online* terhadap religiusitas di kalangan mahasiswa PAI. Hasil penelitian ini menunjukkan tidak ada pengaruh antara *mobile game online* terhadap religiusitas mahasiswa PAI angkatan 2016 yang ditunjukkan dengan nilai signifikansi yaitu sebesar 0,558 lebih besar dari nilai probabilitas 0,05 ($0,558 > 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh antara *mobile game online* (X) terhadap tingkat reigiusitas (Y).²⁷

2. Rahayu Dian Ananda, meneliti tentang “Pengaruh *Game Online* Terhadap Karakter Religius Siswa MI Ma’arif NU 02 Tamansari Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga”, tahun 2023. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa MI Ma’arif Nu Tamansari Karangmoncol Kabupaten Purbalingga kelas 4 sampai kelas 6. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, metode yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya angket, wawancara, dan dokumentasi, dengan 65 responden antara kelas 4 sampai 6. Hasil dari penelitian ini yaitu, *game online* sangat berpengaruh terhadap karakter religius, diantaranya menurunnya kegiatan ibadah sholat lima

²⁷ Najmi Maghfirul ‘Azizi, “Pengaruh Adiksi Mobile Game Online terhadap religiusitas di kalangan Mahasiswa (studi kasus mahasiswa PAI angkatan 2016)”, *Skripsi* (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2020).

waktu, menurunnya akhlak dan banyak anak yang berkata kasar.²⁸

3. Panglima Bunayya Firstasahda, meneliti tentang “Dampak *Game Online Mobile Legend* bagi Perilaku Sosial Religius Mahasiswa PAI IAIN Ponorogo (Studi Kasus di Warung Kopi Goebook, Kauman, Ponorogo)”, tahun 2022. Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu untuk memaparkan dampak *game mobile legend* bagi perilaku sosial mahasiswa PAI IAIN Ponorogo, untuk memaparkan dampak *game mobile legends* bagi sikap religius mahasiswa PAI IAIN Ponorogo, dan untuk mendeskripsikan solusi mahasiswa PAI IAIN Ponorogo dalam menghadapi dampak *game mobile legends*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan *field research* (lapangan). Sampling pengambilan data yakni menggunakan metode wawancara dan juga dokumentasi yang diharapkan dapat memperkuat data yang di berikan. Adapun informan dan juga selaku objek penelitian merupakan pemainan *game online* (berstatus mahasiswa PAI) yang sering bermain *game* di lokasi penelitian. Hasil dari penelitian ini ditemukan: pertama, dampak *game online* terhadap perilaku sosial dapat dibagi dua yakni positif berupa kepedulian dan lain sebagainya dan juga dampak negatif berupa

²⁸ Rahayu Dian Ananda, “Pengaruh Game Online Terhadap Karakter Religius Siswa MI Ma’arif NU 02 Tamansari Kecamatan Karangponcol Kabupaten Purbalingga”, *Skripsi* (Purwokerto: UIN SAIZU PURWOKERTO, 2022)

acuh tak acuh terhadap lingkungan dan individualis. Kedua, dampak *game online* terhadap sikap religius berdampak negatif seperti melalaikan waktu ibadah dan membuang waktu untuk hal sia-sia. Ketiga, adapun solusi dari mahasiswa PAI yakni dengan melakukan pemetaan waktu dan pembatasan dalam bermain *game*.²⁹

4. Muhammad Fahmi Dzajuli, meneliti tentang “Pengaruh *Game Online* Terhadap Akhlak Siswa Kelas VIII di MTS Al- Husna Cimanggis Depok, tahun 2021. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara *game online* terhadap akhlak siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Adapun responden dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTS Al-Husna Cimanggis Depok. Hasil penelitian menyatakan bahwa *game online* memiliki hubungan yang positif terhadap akhlak siswa.

Penelitian-penelitian yang telah dipaparkan memperlihatkan adanya kesamaan terhadap penelitian yang akan dilakukan, yaitu meneliti pengaruh dari *game online* terhadap religius dan beberapa peneliti menggunakan metode kuantitatif, sehingga dapat menjadi bahan atau sumber rujukan pada penelitian yang akan dilakukan. Beberapa penelitian tersebut juga memperlihatkan adanya

²⁹ Pang lima Bunayya Firstasahda, “Dampak Game Online Mobile Legend bagi Perilaku Sosial Religius Mahasiswa PAI IAIN Ponorogo (Studi Kasus di Warung Kopi Goebook, Kauman, Ponorogo)”, *Skripsi* (Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2022).

perbedaan terhadap penelitian yang akan dilakukan, berupa objek, lokasi, serta ada yang memiliki perbedaan metode penelitian.

C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis merupakan prediksi mengenai kemungkinan hasil dari suatu penelitian. Dinyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban yang sifatnya sementara terhadap permasalahan yang diajukan dalam penelitian. Benar tidaknya suatu hipotesis tergantung hasil pengujian dari data empiris. Dengan begitu, maka hipotesis dapat berubah menjadi kebenaran, tetapi juga dapat tumbang sebagai kebenaran.³⁰

Hipotesis berasal dari kata *hypo* yang berarti kurang dan *tesis* yang berarti pendapat. Jadi hipotesis merupakan suatu kesimpulan atau pendapat yang masih kurang atau masih membutuhkan suatu pembuktian kebenarannya.³¹ Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara dari suatu masalah yang ada, dimana peneliti harus membuktikan kebenarannya dengan melakukan riset di lapangan. Penelitian ini membahas tentang pengaruh intensitas penggunaan *game online* terhadap tingkat religiusitas siswa MTs Buluspesantren Kebumen. Intensitas penggunaan *game online* sebagai variabel X dan tingkat

³⁰ Nurul Zuriah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan: Teori-Aplikasi*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), hlm. 162.

³¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), hlm. 110.

religiusitas siswa sebagai variabel Y. Maka, Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

Ha: terdapat pengaruh intensitas penggunaan *Game Online* terhadap tingkat religiusitas siswa kelas VIII MTs Buluspesantren Kabupaten Kebumen.

Ho: tidak terdapat pengaruh intensitas penggunaan *Game Online* terhadap tingkat religiusitas siswa kelas VIII MTs Buluspesantren Kabupaten Kebumen.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian korelasi. Menurut Yatim Riyanto, penelitian korelasional adalah penelitian yang akan melihat hubungan antara variabel atau beberapa variabel dengan variabel lain.³² Penelitian korelasi adalah suatu penelitian yang melibatkan tindakan pengumpulan data guna menentukan, apakah ada hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih.³³ Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Adapun pendekatan kuantitatif yaitu suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui.³⁴

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di sekolah Madrasah Tsanawiyah Buluspesantren Kebumen, terletak di Jl. Kajayan, Tambakrejo, Buluspesantren, Kebumen.

³² Nurul Zuriah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan: Teori-Aplikasi,...*, hlm. 56.

³³ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), hlm. 166.

³⁴ Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hlm. 106.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan selama 15 hari, dimulai pada tanggal 14 Agustus 2023 – 28 Agustus 2023. Penelitian ini akan dilakukan secara terus menerus selama rentang waktu tersebut.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian peneliti dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan. Jadi, populasi berhubungan dengan data, bukan faktor manusianya. Jika setiap manusia memberikan suatu data, maka banyaknya atau ukuran populasi akan sama dengan banyaknya manusia³⁵ Dalam penelitian ini, populasi yang diteliti adalah siswa kelas VIII MTs Buluspesantren Kabupaten Kebumen, dengan populasi berjumlah 119 siswa.

2. Sampel

Sampel didefinisikan sebagai bagian dari populasi, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik tertentu yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jika populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari

³⁵ Nurul Zuriah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan: Teori-Aplikasi,...*, hlm. 116.

semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Dalam penelitian ini, teknik yang di gunakan dalam pengambilan sampel adalah sampel jenuh. Pengambilan teknik sampel jenuh merupakan teknik pemilihan sampel apabila semua anggota populasi dijadikan sampel. Maka, sampel dalam penelitian ini adalah semua anggota populasi, yaitu seluruh siswa kelas VIII.

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel didefinisikan sebagai konsep yang mempunyai variasi nilai. Variabel juga diartikan sebagai pengelompokan yang logis dari dua atau lebih.³⁶ variabel dalam penelitian ini adalah variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat). Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadikan sebab terjadinya perubahan dan dilambangkan dengan (X), sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi dan dilambangkan dengan (Y). Adapun variabel dalam penelitian ini, yaitu pengaruh intensitas penggunaan *game online* sebagai variabel bebas (X), dan tingkat religiusitas siswa sebagai variabel terikat (Y).

³⁶ Nurul Zuriah, *Mtodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan: Teori-Aplikasi*,..., hlm. 144.

1. Definisi Operasional dan Indikator Variabel Intensitas Penggunaan Game Online

Tabel 3.1 Definisi Operasional dan Indikator Variabel Intensitas Penggunaan *Game Online*

No	Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Sub Indikator	Nomor Item
1.	Intensitas <i>Game Online</i> (X)	<i>Game Online</i> adalah permainan yang terhubung dengan jaringan internet dan	Frekuensi bermain <i>game online</i> .	Tingkat keseringan atau rentang waktu yang digunakan siswa saat bermain <i>game online</i> .	1, 9, 12, 17

		dimainkan melalui <i>gadget</i> .	Durasi bermain <i>game online</i> .	Durasi atau jam/lama waktu yang digunakan siswa saat bermain <i>game online</i> .	2, 3, 4, 6, 15, 16, 20.
			Perhatian Penuh	Konsentrasi siswa dalam memainkan <i>game online</i> .	5, 7, 8, 10, 11, 13, 14, 18, 19,

2. Definisi Operasional dan Indikator Variabel Tingkat Religiusitas Siswa

Tabel 3.2 Definisi Operasional dan Indikator Variabel Tingkat Religiusitas Siswa

No	Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Sub Indikator	Nomor Item
----	----------	----------------------	-----------	---------------	------------

1.	Religiusitas (Y)	Religiusitas adalah suatu gambaran seseorang yang mendorongnya untuk bertingkah laku, bersikap, dan bertindak sesuai dengan ajaran dan aturan agamanya.	Keyakinan	<ul style="list-style-type: none"> • Keyakinan kepada Allah. • Keyakinan kepada Malaikat, Rasul, dan Kitab-kitab. • Keyakinan kepada Hari Akhir. <p>Keyakinan kepada Qada dan Qadar.</p>	1, 2
			Peribadatan	<ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan shalat lima waktu. • Melaksanakan puasa 	3, 4, 5, 6

				wajib dan sunnah. Berdoa dan berdzikir.	
			Penghayatan	<ul style="list-style-type: none"> • Perasaan dekat dengan Allah. • Perasaan selalu bersyukur kepada Allah. Bertawakkal.	7, 8, 9, 10.
			• Konsekuensi	<ul style="list-style-type: none"> • Berlaku jujur dan pemaaf. • Mematuhi norma-norma 	15, 16, 17, 18, 19, 20

			Islam.	
			<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan • Pengetahuan tentang rukun Iman dan Islam. • Pengetahuan tentang al-Qur'an. • Pengetahuan tentang hukum Islam. • Pengetahuan tentang 	11,1 2, 13, 14.

				sejarah Islam	
--	--	--	--	------------------	--

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah metode-metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Metode penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut:³⁷

1. Angket atau Kuesioner

Kuesioner merupakan suatu alat pengumpul informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden. Teknik ini dilakukan dengan memberikan pernyataan tertulis yang disusun secara sistematis berbentuk print out, kemudian diberikan kepada responden untuk diisi. Untuk memudahkan responden menjawab, maka diberikan pilihan empat alternatif jawaban dalam setiap butir soal.

³⁷ Nurul Zuriah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan: Teori-Aplikasi,...*, hlm. 182-191.

Skala yang digunakan adalah skala likert, variabel yang akan diukur diuraikan menjadi indikator yang nantinya dijadikan sebagai tolak ukur untuk menyusun poin-poin dalam instrument berupa pernyataan atau pertanyaan yang perlu dijawab oleh responden. Instrument penelitian menggunakan skala likert dapat dibuat dalam bentuk pilihan ganda atau checklist, dan mempunyai pilihan dari positif sampai negatif. Pengambilan data dilakukan dengan menyebarkan angket/kuisisioner yang sudah sesuai dengan ketentuan kepada responden, yaitu seluruh siswa kelas VIII MTs Buluspesantren Kebumen.

Adapun untuk kriteria penelitian pada angket dan kualifikasi bobot penilaian pada angket antara lain sebagai berikut:

Kriteria dan item jawaban untuk pertanyaan favorable:

- a. Jika jawaban selalu, nilai yang diberikan 4.
- b. Jika jawaban sering, nilai yang diberikan 3.
- c. Jika jawaban kadang-kadang, nilai yang diberikan 2.
- d. Jika jawaban tidak pernah, nilai yang diberikan 1.

Sedangkan kriteria dan item jawaban untuk pertanyaan unfavorable:

- a. Jika jawaban selalu, nilai yang diberikan 1.
- b. Jika jawaban sering, nilai yang diberikan 2.
- c. Jika jawaban kadang-kadang, nilai yang diberikan 3.
- d. Jika jawaban tidak pernah, nilai yang diberikan 4.

Untuk melihat lebih jelas perbandingan nilai dan pengelompokkan pertanyaan favorable dan unfavorable, maka dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Jenis pertanyaan variabel *Game Online* (X)

No	Jenis Pertanyaan	Nomor Soal
1.	Favorable	3, 9, 10, 17.
2.	Unfavorable	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

Tabel 3.4 Jenis pertanyaan variabel tingkat religiusitas siswa (Y).

No	Jenis Pertanyaan	Nomor Soal
1.	Favorable	1, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19.
2.	Unfavorable	2, 7, 20.

Tabel 3.5 Kriteria penilaian dan kualifikasi bobot pada variabel X dan Y

Variabel X	Item jawaban angket	Bobot Nilai	
		Favorable	Unfavorable
Intensitas	Selalu	4	1

Penggunaan <i>Game</i> <i>Online</i>	Sering	3	2
	Kadang-kadang	2	3
	Tidak Pernah	1	4
Variabel Y	Item jawaban angket	Bobot Nilai	
		Favorable	Unfavorable
Tingkat	Setuju	4	1
Religiusitas Siswa	Sering	3	2
	Kadang-kadang	2	3
	Tidak Pernah	1	4

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan pada subjek penelitian, tetapi melalui dokumen. Dokumen adalah catatan yang isinya merupakan pernyataan tertulis yang disusun oleh seseorang atau lembaga untuk keperluan pengujian suatu peristiwa, dan berguna bagi sumber data, bukti informasi kealamiah yang sukar diperoleh, sukar ditemukan, dan membuka kesempatan untuk lebih memperluas pengetahuan terhadap sesuatu yang diselidiki.³⁸ Dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data berupa foto kegiatan penelitian selama di MTs Buluspesantren Kebumen.

³⁸ Mahmud, Metode Penelitian Pendidikan, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hlm. 183.

F. Teknik Analisis Data

Data yang bersifat kuantitatif telah dikumpulkan dari penelitian selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis data dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Untuk menggambarkan nilai antara variabel intensitas penggunaan game online (X) dan variabel tingkat religiusitas (Y) yakni dengan menyusun distribusi frekuensi guna dapat memudahkan dalam penyajian data. Perhitungan analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan bantuan program komputer Microsoft Excel. Adapun langkah-langkah dalam mengkategorikan data variabel penelitian yaitu:

Tabel 3.6 Kategori Acuan Normal

Kategori	Skor
Rendah	$X < M - 1SD$
Sedang	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$
Tinggi	$X \geq M + 1SD$
Skor	

Keterangan:

M = Mean

SD = Standar Deviasi

2. Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data merupakan uji instrumen yang digunakan untuk mencari tahu kualitas dari instrumen. Uji ini meliputi uji validitas dan uji realibilitas.

a. Uji Validitas (Uji Ketepatan)

Suatu tes dikatakan memiliki koefisien validitas yang baik jika tes tersebut benar-benar dapat mengukur apa yang hendak diukur dari peserta didik. Dalam mengukur validitas tes sebaiknya kriteria yang digunakan sudah benar-benar valid, sehingga dapat diandalkan ke cakupannya.³⁹ Untuk menguji validitas pada penelitian ini akan menggunakan bantuan *Microsoft Excel*. Adapun rumus korelasi *product-moment* sebagai berikut:⁴⁰

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

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien Korelasi antara X dan Y

³⁹ Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 249

⁴⁰ Rusydi Ananda dan Muhammad Fadhli, *Statistik Pendidikan (Teori dan Praktik Dalam Pendidikan)*, (Medan: CV. Widya Puspita, 2018), hlm. 118

- X : Skor masing-masing responden variabel X
- Y : Skor masing-masing responden variabel Y
- N : Jumlah responden
- $\sum X$: Jumlah Siswa (XY)

Besarnya koefisien korelasi yaitu akan lebih kecil atau sama dengan 1.00 atau tidak akan lebih besar atau sama dengan 1.00. hal ini dapat dinyatakan dengan:

$$-1.00 \leq r \leq +1.00$$

$r = +1$ artinya korelasi sempurna positif

$r = -1$ artinya korelasi sempurna negative.

kriteria pengujian yaitu jika nilai $r_x \geq r_t$ maka soal dinyatakan valid, sebaliknya jika $r_x \leq r_t$ maka soal dinyatakan tidak valid.⁴¹

b. Uji Realibitas

Uji reabilitas ini digunakan untuk mengetahui derajat konsistensi dari suatu instrumen. Terdapat tiga macam perhitungan reabilitas, yaitu koefisien stabilitas, koefisien ekuivalent, dan koefisien konsistensi. Uji realibitas ini menggunakan program *IBM SPSS Statistics Version 26*. Pada penelitian ini akan

⁴¹ Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 257

menggunakan rumus koefisien *alpha cronbuh* yaitu:⁴²

$$r_{i=\frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]}$$

Keterangan:

r_i : koefisien realibilitas

K : jumlah butir soal

σ_t^2 : varian butir soal

$\sum \sigma_t^2$: jumlah varian butir soal

3. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Mengetahui suatu distribusi normal atau tidaknya yang dilakukan dengan melakukan uji normalitas dilihat dari hasil pengujian tersebut yaitu dengan cara membandingkan hasil signifikan variabel dan tingkat signifikansi 0,05 apabila nilai signifikansi variabel <0,05 maka distribusi sampel tidak normal, apabila signifikansi variabel >0,05 maka distribusi sampel tersebut dikatakan normal. Pada penelitian ini menggunakan uji normalitas dengan bantuan program SPSS. Dalam konteks ini, peneliti menggunakan konteks *Konlmgorov-Smirnov* pada nilai *Unstandarizes Residual (Res_1)*.

⁴² Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosddakarya, 2009), hlm. 258

b. Uji Linearitas

Perhitungan uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel bebas dengan variabel terkait bersifat linier atau tidak. Penelitian ini melakukan uji linieritas dengan program *IBM Statistics SPSS 26*. Kedua variabel diuji dengan menggunakan uji F.

4. Uji Hipotesis

Untuk menjawab hipotesis tersebut maka dilakukan beberapa uji yaitu antara lain:

a. Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis Regresi Linier Sederhana adalah analisis regresi linier yang digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh antara satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Dalam penelitian ini, maka analisis regresi yang dilakukan adalah untuk mengetahui pengaruh *Game online* terhadap religiusitas siswa. Uji regresi linier sederhana ini peneliti menggunakan program SPSS 26.

b. Uji T Parsial

Pengujian parsial atau uji T digunakan untuk melihat apakah terdapat pengaruh yang signifikan tiap-tiap variabel independen secara mandiri terhadap variabel dependennya, yaitu pengaruh intensitas penggunaan *game online* (X), terhadap tingkat religiusitas siswa (Y). Dengan taraf signifikansi 5%..

c. Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien Determinasi (R^2) digunakan untuk mengukur besar pengaruh kemampuan variabel bebas intensitas penggunaan *game online* (X) terhadap tingkat religiusitas siswa (Y).

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi Data Umum

a. Profil MTs Buluspesantren

MTs Buluspesantren merupakan sekolah madrasah yang terakreditasi B, berlokasi di Jl. Kejayan Buluspesantren, Kelurahan Tambakrejo, Kecamatan Buluspesantren, Kabupaten Kebumen.

- Visi dan Misi

Visi MTs Buluspesantren:

- Berorientasi ke depan dengan memperhatikan potensi kekinian
- Sesuai dengan norma dan harapan masyarakat
- Ingin mencapai keunggulan
- Mendorong semangat dan komitmen seluruh warga sekolah
- Mendorong adanya perubahan yang lebih baik
- Mendorong warga sekolah yang religious.

Misi MTs Buluspesantren:

- Melaksanakan kegiatan akademis yang efektif dan professional
- Menumbuhkembangkan kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual warga madrasah

- Mendidik dan membimbing peserta didik untuk menjadi manusia shaleh vertical dan horizontal serta memiliki life skill
- Mengupayakan lingkungan madrasah menjadi kondusif untuk kegiatan akademis, ramah lingkungan dan islami.

b. Data Guru dan Karyawan

Tabel 4.1 Data guru dan karyawan

No	Jabatan	Laki-laki	Perempuan
1.	Kepala Madrasah	1	-
2.	Waka Kurikulum	1	-
3.	Waka Kesiswaan	1	-
4.	Waka Humas	-	1
5.	Waka Sarpras	1	-
6.	Guru	10	9
7.	Staf Tata usaha	1	1
8.	Servicer	1	-
9.	Keamanan	1	-

c. Data Siswa Kelas VIII

Tabel 4.2 Data siswa kelas VIII MTs Buluspesantren
Kebumen

No	Kategori kelas VII	Laki-laki	Perempuan
1.	A	12	12
2.	B	16	9
3.	C	14	11
4.	D	16	9
5.	E	11	9
Jumlah Siswa			119

B. Analisis Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengorganisir data, menyajikan data dan menganalisis data. Dalam menggambarkan nilai data antara variabel intensitas penggunaan *game online* (X) dan variabel tingkat religiusitas siswa (Y) yakni dengan menyusun distribusi frekuensi guna dapat memudahkan dalam penyajian data. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik responden berupa *mean*, *minimum*, *maximum*, *variance*, standar deviasi, tabel distribusi

frekuensi dan lain-lain. Adapun hasil analisis deskriptif yang diperoleh dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Variabel Intensitas Penggunaan *Game Online* (X)

Variabel intensitas penggunaan *game online* (X) terdiri atas 20 pertanyaan instrumen yang digunakan dalam melakukan penelitian dengan bentuk *skala likert*. Untuk memperoleh hasil analisis kuantitatif, diperlukan pemberian skor yang terdiri atas 4 pilihan jawaban yaitu selalu, sering, kadang-kadang, dan tidak pernah. Adapun hasil uji statistik deskriptif variabel X, untuk masing-masing indikator diketahui:

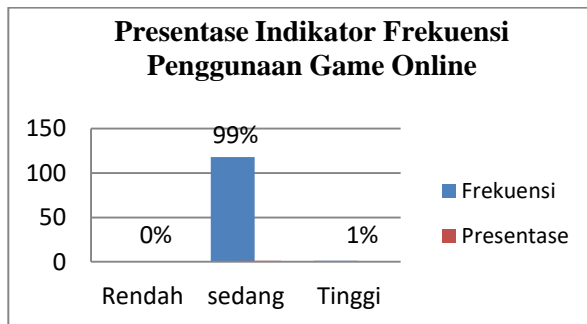
a) Indikator Frekuensi penggunaan *Game Online*

Tabel 4.3 Distribusi Kategorisasi Frekuensi Penggunaan *Game Online*

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
Rendah	$X < 7$	0	0%
Sedang	$7 \leq X < 16$	118	99%
Tinggi	$X > 16$	1	1%
Total		119	100%

Mengenai distribusi kategorisasi variabel intensitas penggunaan *game online* pada indikator frekuensi penggunaan, diketahui bahwa frekuensi atau banyaknya siswa yang berada pada kategori rendah dengan nilai presentase sebesar 0% dengan frekuensi sebanyak 0

siswa. Indikator frekuensi penggunaan *game online* yang berada pada kategori sedang dengan nilai presentase 99% dengan frekuensi sebanyak 118 siswa. Sedangkan indikator frekuensi penggunaan *game online* pada kategori tinggi dengan nilai presentase 1% dengan frekuensi 1 sebanyak 1 siswa. Hal ini berarti bahwa intensitas penggunaan *game online* pada indikator frekuensi di dominasi pada kategori sedang pada siswa kelas VIII MTs Buluspesantren Kebumen. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat dalam grafik di bawah ini:



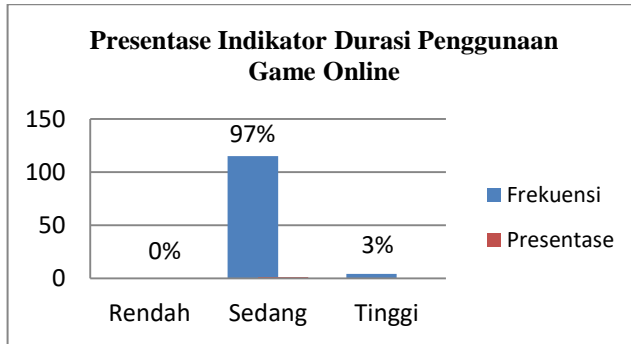
Gambar 4.1 Presentase Indikator frekuensi Penggunaan *Game Online*

b) Durasi Penggunaan Game Online

Tabel 4.4 Distribusi Kategori Durasi Penggunaan
Game Online

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
Rendah	$X < 13$	0	0%
Sedang	$13 \leq X < 28$	115	97%
Tinggi	$X > 28$	4	3%
Total		119	100%

Mengenai distribusi kategorisasi variabel X pada indikator durasi penggunaan *game online* diketahui bahwa frekuensi atau banyaknya siswa yang berada pada kategori rendah dengan nilai presentase sebesar 0% dengan frekuensi sebanyak 0 siswa. Indikator durasi penggunaan *game online* yang berada pada kategori sedang dengan nilai presentase 97% dengan frekuensi sebanyak 115 siswa. Sedangkan indikator durasi penggunaan *game online* pada kategori tinggi dengan nilai presentase 3% dengan frekuensi sebanyak 4 siswa. Hal ini berarti bahwa indikator durasi penggunaan *game online* didominasi pada kategori sedang pada siswa kelas VIII MTs Buluspesantren Kebumen. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 4.2 Grafik Presentase Indikator Durasi Penggunaan *Game Online*

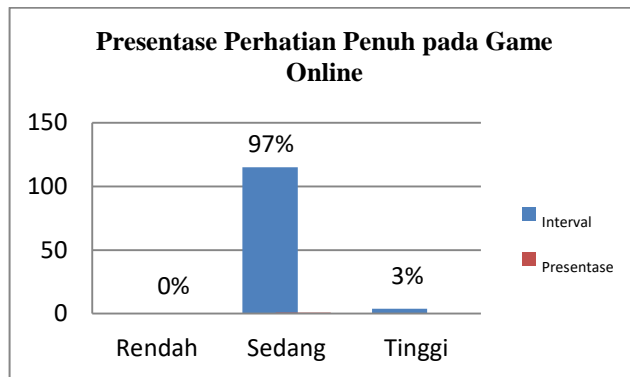
c) Indikator Perhatian Penuh terhadap *Game Online*

Tabel 4.5 Distribusi Kategori Perhatian Penuh terhadap *Game Online*

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
Rendah	$X < 20$	0	0%
Sedang	$20 \leq X < 36$	115	97%
Tinggi	$X > 36$	4	3%
Total		119	100%

Mengenai distribusi kategorisasi variabel X pada indikator perhatian penuh terhadap *game online* diketahui bahwa frekuensi atau banyaknya siswa yang berada pada kategori rendah dengan nilai presentase sebesar 0% dengan frekuensi sebanyak 0 siswa. Indikator perhatian penuh terhadap *game online* yang

berada pada kategori sedang dengan nilai presentase 97% dengan frekuensi sebanyak 115 siswa. Sedangkan indikator perhatian penuh terhadap *game online* pada kategori tinggi dengan nilai presentase 3% dengan frekuensi sebanyak 4 siswa. Hal ini berarti bahwa intensitas penggunaan *game online* pada indikator perhatian penuh di dominasi pada kategori sedang pada siswa kelas VIII MTs Buluspesantren. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 4.3 Grafik Presentase Perhatian Penuh pada *Game Online*

b. Variabel Tingkat Religiusitas (Y)

Variabel Tingkat Religiusitas terdiri atas 20 pertanyaan instrumen yang digunakan dalam melakukan penelitian dengan bentuk *skala likert*. Untuk memperoleh hasil analisis kuantitatif, diperlukan pemberian skor yang

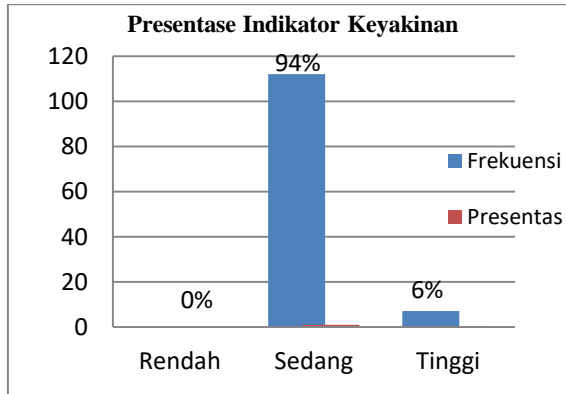
terdiri atas 4 pilihan jawaban yaitu selalu, sering, kadang-kadang, dan tidak pernah. Adapun hasil uji statistik deskriptif variabel Y, untuk masing-masing indikator diketahui:

a) Indikator Keyakinan

Tabel 4.6 Distribusi Kategori Indikator Keyakinan

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
Rendah	$X < 2$	0	0%
Sedang	$2 \leq X < 8$	112	94%
Tinggi	$X > 8$	7	6%
Total		119	100%

Mengenai distribusi kategorisasi variabel indikator keyakinan diketahui bahwa frekuensi atau banyaknya siswa yang berada pada kategori rendah dengan nilai presentase sebesar 0% dengan frekuensi sebanyak 0 siswa. Indikator keyakinan yang berada pada kategori sedang dengan nilai presentase 94% dengan frekuensi sebanyak 112 siswa. Sedangkan indikator keyakinan pada kategori tinggi dengan nilai presentase 6% dengan frekuensi sebanyak 7 siswa. Hal ini berarti bahwa indikator keyakinan di dominasi pada kategori sedang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 4.4 Grafik Presentase Indikator Keyakinan

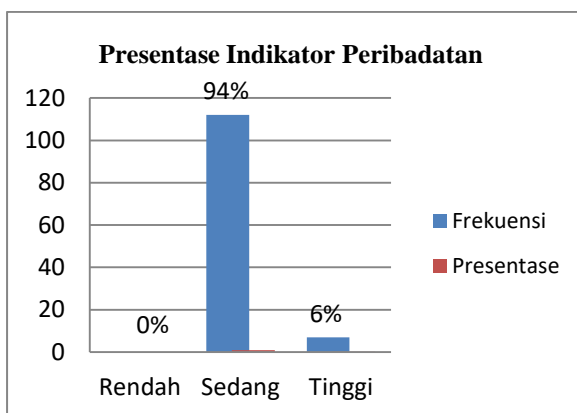
b) Indikator Peribadatan

Tabel 4.7 Distribusi kategori indikator peribadatan

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
Rendah	$X < 7$	0	0%
Sedang	$7 \leq X < 16$	112	94%
Tinggi	$X > 16$	7	6%
Total		119	100%

Mengenai distribusi kategorisasi variabel X pada indikator peribadatan diketahui bahwa frekuensi atau banyaknya siswa yang berada pada kategori rendah dengan nilai presentase sebesar 0% dengan frekuensi sebanyak 0 siswa. Indikator peribadatan yang berada pada kategori sedang dengan nilai presentase 94% dengan frekuensi sebanyak 112 siswa. Sedangkan

indikator peribadatan pada kategori tinggi dengan nilai presentase 6% dengan frekuensi sebanyak 7 siswa. Hal ini berarti bahwa indikator peribadatan di dominasi pada kategori sedang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 4.5 Grafik Presentase Indikator Peribadatan

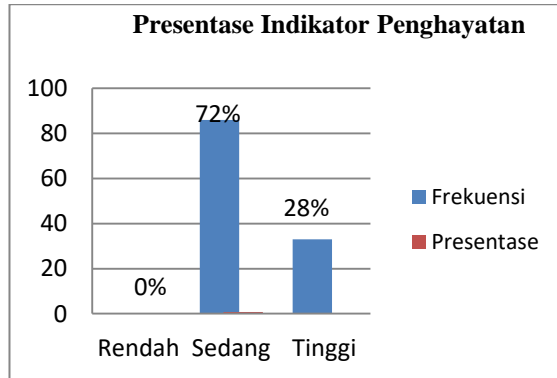
c) Indikator Penghayatan

Tabel 4.8 Distribusi Kategori Indikator Penghayatan

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
Rendah	$X < 8$	0	0%
Sedang	$8 \leq X < 16$	86	72%
Tinggi	$X > 16$	33	28%

Total	119	100%
--------------	------------	-------------

Mengenai distribusi kategorisasi variabel X pada indikator penghayatan diketahui bahwa frekuensi atau banyaknya siswa yang berada pada kategori rendah dengan nilai presentase sebesar 0% dengan frekuensi sebanyak 0 siswa. Indikator penghayatan yang berada pada kategori sedang dengan nilai presentase 72% dengan frekuensi sebanyak 86 siswa. Sedangkan indikator penghayatan pada kategori tinggi dengan nilai presentase 28% dengan frekuensi sebanyak 33 siswa. Hal ini berarti bahwa indikator penghayatan di dominasi pada kategori sedang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 4.6 Grafik Presentase Indikator Penghayatan

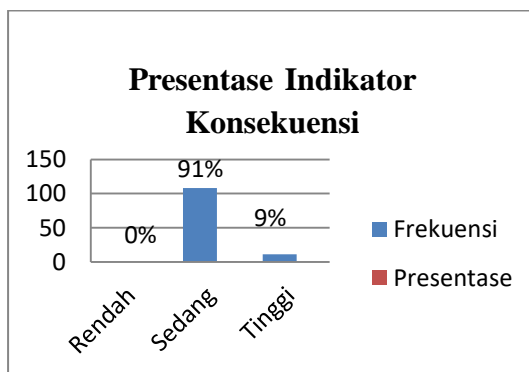
d) Indikator Konsekuensi

Tabel 4.9 Distribusi Kategori Indikator Konsekuensi

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
Rendah	$X < 13$	0	0%
Sedang	$13 \leq X < 24$	108	91%
Tinggi	$X > 24$	11	9%
Total		119	100%

Mengenai distribusi kategorisasi variabel X pada indikator konsekuensi diketahui bahwa frekuensi atau banyaknya siswa yang berada pada kategori rendah dengan nilai presentase sebesar 0% dengan frekuensi sebanyak 0 siswa. Indikator konsekuensi yang berada

pada kategori sedang dengan nilai presentase 91% dengan frekuensi sebanyak 108 siswa. Sedangkan indikator konsekuensi pada kategori tinggi dengan nilai presentase 9% dengan frekuensi sebanyak 11 siswa. Hal ini berarti bahwa indikator konsekuensi di dominasi pada kategori sedang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



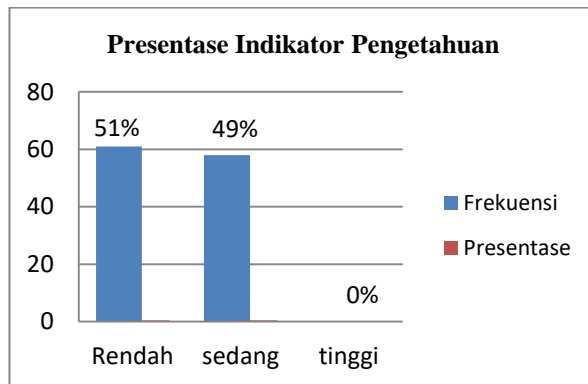
Gambar 4.7 Grafik Presentase Indikator Konsekuensi

e) Indikator Pengetahuan

Tabel 4.10 Distribusi Kategori Indikator Pengetahuan

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
Rendah	$X < 6$	61	51%
Sedang	$6 \leq X < 16$	58	49%
Tinggi	$X > 16$	0	0%
Total		119	100%

Mengenai distribusi kategorisasi variabel X pada indikator pengetahuan diketahui bahwa frekuensi atau banyaknya siswa yang berada pada kategori rendah dengan nilai presentase sebesar 51% dengan frekuensi sebanyak 61 siswa. Indikator pengetahuan yang berada pada kategori sedang dengan nilai presentase 49% dengan frekuensi sebanyak 58 siswa. Sedangkan indikator pengetahuan pada kategori tinggi dengan nilai presentase 0% dengan frekuensi sebanyak 0% siswa. Hal ini berarti bahwa indikator pengetahuan di dominasi pada kategori rendah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 4.8 Grafik Presentase Indikator Pengetahuan

2. Uji Keabsahan Data

Sebelum instrument digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu di uji validitas dan reliabilitasnya. Dalam penelitian ini jumlah butir yang digunakan dalam uji coba instrumen sebanyak 20 butir soal tentang intensitas penggunaan *game online* dan 20 butir soal tentang tingkat religiusitas siswa.

a. Uji Validitas

Dari perhitungan uji validitas instrument soal “Intensitas Penggunaan *Game Online* terhadap Tingkat Religiusitas siswa”, diperoleh hasil bahwa dari 20 soal variabel X dan variabel Y semuanya valid. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan *Microsoft Excel* untuk pengujian uji validitas soal instrument.

Berikut tabel hasil uji validitas soal instrument variabel X dan variabel Y:

Tabel 4.11 Hasil uji validitas Variabel X

No Soal	r Tabel	r Hitung	Keterangan
1.	0,1801	0,34693	VALID
2.	0,1801	0,4129	VALID
3.	0,1801	0,31895	VALID
4.	0,1801	0,49072	VALID
5.	0,1801	0,29281	VALID

6.	0,1801	0,43456	VALID
7.	0,1801	0,39432	VALID
8.	0,1801	0,38532	VALID
9.	0,1801	0,38945	VALID
10.	0,1801	0,32247	VALID
11.	0,1801	0,49425	VALID
12.	0,1801	0,28693	VALID
13.	0,1801	0,39424	VALID
14.	0,1801	0,35311	VALID
15.	0,1801	0,29269	VALID
16.	0,1801	0,23092	VALID
17.	0,1801	0,33041	VALID
18.	0,1801	0,35632	VALID
19.	0,1801	0,50603	VALID
20.	0,1801	0,33913	VALID

Tabel 4.12 Hasil uji validitas Variabel Y

No Soal	r Tabel	r Hitung	Keterangan
1.	0,1801	0,31418	VALID
2.	0,1801	0,29715	VALID
3.	0,1801	0,45917	VALID
4.	0,1801	0,41668	VALID

5.	0,1801	0,42062	VALID
6.	0,1801	0,33787	VALID
7.	0,1801	0,40894	VALID
8.	0,1801	0,45387	VALID
9.	0,1801	0,5093	VALID
10.	0,1801	0,43364	VALID
11.	0,1801	0,54559	VALID
12.	0,1801	0,39249	VALID
13.	0,1801	0,3977	VALID
14.	0,1801	0,24382	VALID
15.	0,1801	0,51504	VALID
16.	0,1801	0,52861	VALID
17.	0,1801	58201	VALID
18.	0,1801	0,45228	VALID
19.	0,1801	0,41718	VALID
20.	0,1801	0,49263	VALID

Dapat diketahui bahwa *df* (*degree of freedom*) adalah 117, diperoleh dari rumus $df = (N-2)$, dengan perhitungan $df = 119-2$. Kemudian *r* tabel yang menunjukkan angka 117 dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5% yaitu 0,1801. Kriteria pengujian yaitu jika nilai *r* hitung > *r* tabel maka pertanyaan tersebut valid, jika *r* hitung < *r* tabel maka

pertanyaan tidak valid. Sesuai data dan perhitungan tabel di atas, seluruh butir instrument variabel X dan Y dikatakan valid, karena data menunjukkan bahwa r hitung $>$ r tabel.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui derajat konsistensi dari suatu instrument. Uji reliabilitas yang digunakan adalah uji *Reliability 'Alpha Cronbach's* dengan bantuan SPSS 26. Dari hasil uji coba kepada 119 responden, berikut tabel hasil uji reliabilitas:

Tabel 4.13 Hasil uji Realibitas X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.637	20

Tabel 4.14 Hasil uji Realibitas Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.755	20

Dari tabel uji reliabilitas di atas, diketahui N of Items (banyaknya item atau butir pertanyaan instrument/angket) berjumlah 20, dengan nilai *Cronbach alpha* sebesar 0,637 pada variabel X, dan 0,755 pada variabel Y. Adapun pengambilan keputusan yaitu, jika nilai *Cronbach Alpha* > 0,60 maka instrument atau angket dinyatakan reliabel atau konsisten. Sementara, jika nilai *Cronbach Alpha* < 0,60 maka instrument atau angket dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten. Karena nilai *Cronbach Alpha* pada uji reliabilitas tersebut $0,637 > 0,60$ (variabel X) dan $0,766 > 0,60$ (variabel Y), maka dapat disimpulkan bahwa semua item pertanyaan adalah reliabel atau konsisten.

3. Uji Persyaratan Analisis

Adapun uji persyaratan analisis menggunakan uji normalitas dan uji linearitas. Tujuan dilakukannya uji normalitas yaitu untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, sedangkan uji linearitas untuk mengetahui kedua variabel bersifat linear atau tidak.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas berfungsi untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan variabel bebas dan variabel terikat bersifat normal. Uji normalitas

ini menggunakan *kolmogorov-smirnov*, dengan nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal, apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Pada penelitian ini menggunakan uji normalitas dengan bantuan program SPSS. Dalam konteks ini, peneliti menggunakan konteks *Konlmogorov-Smirnov* pada nilai *Unstandarizes Residual (Res_1)*.

Tabel 4.15 Hasil uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		119
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.64304731
Most Extreme Differences	Absolute	.059
	Positive	.034
	Negative	-.059
Test Statistic		.059
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200. Dinyatakan bahwa $0,200 > 0,05$, maka sesuai pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Kolmogorov-smirnov*, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat bersifat linear atau tidak. Pada uji linearitas, peneliti menggunakan program SPSS 26.

Berikut tabel hasil uji linearitas:

Tabel 4.16 Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table								
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
Religiusitas * Game Online	Between Groups	(Combined)	2535,711	24	105,655	3,284	0,000	
		Linearity	1802,376	1	1802,376	56,022	0,000	
		Deviation from Linearity	733,335	23	31,884	0,991	0,484	
	Within Groups		3024,255	94	32,173			
	Total		5559,966	118				

Pada tabel uji linearitas di atas, berdasarkan nilai Signifikansi (Sig) diperoleh nilai *Deviation from Linearity Sig.* adalah 0,484, yang mana nilai signifikansi ($0,0484 > 0,05$). Maka berdasarkan nilai tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan linear secara signifikan antara variabel Intensitas Penggunaan *Game Online* (X) terhadap Tingkat Religiusitas Siswa (Y).

4. Uji Hipotesis

a. Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis Regresi Linear Sederhana merupakan analisis yang digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh variabel bebas dan variabel terikat. Untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel X terhadap variabel Y dalam analisis regresi linear sederhana, maka berpedoman pada output SPSS.

Tabel 4.17 Hasil Uji Nilai Signifikan

ANOVA ^a						
		Sum of		Mean		
Model		Squares	Df	Square	F	Sig.
1	Regression	1802.376	1	1802.376	56.121	.000 ^b
	Residual	3757.590	117	32.116		
	Total	5559.966	118			
a. Dependent Variable: Religiusitas						
b. Predictors: (Constant), Game Online						

Tabel uji signifikansi di atas menentukan taraf signifikansi atau linearitas dari regresi. Kriteria dapat ditentukan berdasarkan uji nilai signifikansi (sig), dengan ketentuan jika nilai sig < 0,05. Berdasarkan tabel di atas,

diperoleh $\text{sig} = 0,00$, yang berarti $\text{sig} (0,00) <$ dari kriteria signifikan $0,05$. Maka dapat disimpulkan model persamaan regresi berdasarkan data penelitian adalah signifikan atau memenuhi kriteria.

Kemudian, untuk mengetahui apakah koefisien regresi bersifat signifikan atau tidak, dapat dilakukan uji hipotesis dengan membandingkan nilai signifikan dengan nilai probabilitas $0,05$. Dengan syarat:

- a) Jika nilai signifikan (Sig) lebih kecil $<$ dari probabilitas $0,05$ maka terdapat pengaruh intensitas penggunaan *game online* (X) terhadap tingkat religiusitas siswa (Y).
- b) Jika nilai signifikan (Sig) lebih besar $>$ dari probabilitas $0,05$ maka tidak ada pengaruh intensitas penggunaan *game online* (X) terhadap tingkat religiusitas siswa (Y).

Tabel 4.18 Koefisien Regresi Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	19.143	6.032		3.174	.002
	Game Online	.671	.090	.569	7.491	.000

a. Dependent Variable: Religiusitas

Persamaan regresinya dapat ditulis:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Tingkat Religiusitas

X = *Game Online*

a = Konstanta

b = Koefisien regresi variabel

$$Y = 19,143 + 0,671X$$

Persamaan tersebut dapat dijelaskan yakni konstanta sebesar 19,143, mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel Tingkat Religiusitas adalah sebesar 19,143. Koefisien regresi X sebesar 0,671 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai Intensitas Penggunaan *Game Online* maka nilai Tingkat Religiusitas bertambah sebesar 0,671. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah positif.

Pengambilan keputusan dalam uji regresi sederhana dapat dilihat berdasarkan nilai signifikansi sebesar 0,00 lebih kecil dari probabilitas 0,05 ($0,00 < 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa variabel Intensitas Penggunaan *Game Online* (X) berpengaruh terhadap variabel Tingkat Religiusitas siswa (Y).

b. Uji T Parsial

Adapun tujuan dilakukannya uji T Parsial yaitu untuk mengetahui apakah variabel bebas atau independen (X) secara parsial (sendiri-sendiri) berpengaruh terhadap variabel terikat atau dependen (Y), yaitu pengaruh intensitas penggunaan *game online* (X) terhadap tingkat religiusitas siswa (Y).

Kriteria pengujian:

- Jika nilai t hitung $>$ t tabel atau tingkat signifikansi lebih kecil $>$ 0,05 maka ada pengaruh intensitas penggunaan *game online* (X) terhadap tingkat religiusitas siswa (Y).
- Jika nilai t hitung $<$ t tabel atau tingkat signifikansi lebih besar $>$ 0,05 maka tidak ada pengaruh intensitas penggunaan *game online* (X) terhadap tingkat religiusitas siswa (Y).

Tabel 4.19

Hasil Uji T Parsial

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	19.143	6.032		3.174	.002
	Game Online	.671	.090	.569	7.491	.000

a. Dependent Variable: Religiusitas

$$\begin{aligned}
i \ T_{tabel} &= (\alpha/2; n-k-1) \\
&= (0,05/2 ; 119-1-1) \\
&= (0,025 ; 117) \text{ (Dilihat pada distribusi} \\
&\text{nilai Ttabel)} \\
&= 1,981
\end{aligned}$$

Dari tabel perhtungan di atas, dapat diketahui kriteria pengambilan data berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) variabel intensitas penggunaan *game online* (X) adalah 0,00. Karena nilai Sig. $0,00 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Artinya terdapat pengaruh intensitas penggunaan *game online* (X) terhadap tingkat religiuistas siswa (Y).

Untuk perbandingan nilai t hitung dengan t tabel, dapat diketahui bahwa t hitung variabel intensitas penggunaan *game online* (X) adalah sebesar 7,491, dan nilai t tabel adalah 1,981. Karena nilai t hitung $>$ t tabel maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Artinya terdapat pengaruh intensitas penggunaan *game online* (X) terhadap tingkat religiusitas siswa (Y).

c. Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi digunakan untuk mengukur besar pengaruh kemampuan variabel bebas intensitas penggunaan *game online* (X) terhadap tingkat religiusitas siswa (Y).

Berikut tabel koefisien determinasi:

Tabel 4.20 Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.569 ^a	.324	.318	5.66711
a. Predictors: (Constant), Game Online				

Sesuai tabel di atas, diketahui koefisien determinasi (KD) atau R Square adalah sebesar 0,324 atau 32,4% seperti yang diperoleh dari perhitungan berikut:

$$\begin{aligned} \text{KD} &= r^2 \times 100\% \\ &= 0,324 \times 100\% \\ &= 32,4\% \end{aligned}$$

Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan variabel independen/bebas dalam penelitian ini memiliki pengaruh yaitu sebesar 32,4% terhadap variabel dependen/terikat. Sedangkan sisanya yaitu sebesar 67,6% dipengaruhi variabel lain di luar penelitian ini.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *game online* terhadap tingkat religiusitas siswa kelas VIII di MTs Buluspesantren. Oleh karena itu, terdapat dua variabel pada penelitian ini, yaitu Intensitas Penggunaan *Game Online*

variabel independen (X) dan Tingkat Religiusitas Siswa sebagai variabel dependen (Y). Penelitian ini menggunakan instrument penelitian berupa pembagian angket/kuisisioner dengan bentuk skala likert. Untuk memperoleh hasil kuantitatif, diperlukan pemberian skor pada jawaban pertanyaan positif dan negatif yaitu :

Tabel 4.21 Kriteria penilaian angket

Item jawaban angket	Bobot Nilai	
	Favorable	Unfavorable
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak Pernah	1	4

Adapun hasil dan pembahasan penelitian mengenai gambaran intensitas penggunaan *game online* pada siswa kelas VIII MTs Buluspesantren, yaitu:

1. Intensitas Penggunaan *Game Online* pada siswa kelas VIII MTs Buluspesantren Kebumen

Pada indikator frekuensi penggunaan *game online* dapat dilihat pada gambar 4.1, hasil indikator frekuensi diperoleh nilai presentase sebesar 99% berada pada kategori sedang dan 1% pada posisi tinggi. Pada indikator durasi penggunaan *game online* dapat dilihat pada gambar 4.2, hasil indikator durasi penggunaan *game*

online diperoleh 97% berada pada posisi sedang dan 3% pada posisi tinggi. Pada indikator perhatian penuh pada *game online* dapat dilihat pada gambar 4.3, hasil indikator perhatian penuh diperoleh 97% berada pada posisi sedang dan 3% pada posisi tinggi. Indikator intensitas penggunaan *game online* ini terdapat 4 pernyataan positif dan 16 pernyataan negatif.

Berdasarkan perhitungan statistik pada ketiga indikator tersebut, dapat diketahui bahwa nilai presentase pada variabel intensitas penggunaan game online siswa kelas VIII MTs Buluspesantren Kebumen menempati posisi sedang sesuai dengan gambar 4.1, 4.2, dan 4.3. Marlina, dkk. mengatakan bahwa apabila frekuensi penggunaan/bermain *game online* mencapai 4-5 kali dalam sepekan, maka menimbulkan dampak tidak baik bagi pengguna *game online*. Selain itu juga banyak waktu yang digunakan hanya untuk bermain *game online* daripada mengerjakan aktifitas lain yang bermanfaat. Namun, apabila pengguna *game online* bijak dalam mengontrol dirinya ketika bermain, maka bisa saja memberikan manfaat bagi penggunanya.⁴³

Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Agung Salim dalam skripsinya menjelaskan bahwa mahasiswa yang gemar bermain *game online* menjadi responden pada

⁴³ Marlin , Ni Putu, Ni Made Aries Minarti, Kadek Cahya Utami, “Hubungan Bermain Game Online dengan Prestasi Belajar Matematika Anak Usia kelas V di SD Saraswati Denpasar”, *Jurnal Coping* (Vol. 2, No. 3, tahun 2014), hlm 5.

penelitiannya berada pada kategori sedang. Hal tersebut diketahui bahwa perilaku belajar dari mahasiswa yang gemar bermain *game online* dapat mengimbangi antara bermain *game online* dengan belajar, dalam artian bahwa mahasiswa tersebut mampu membagi waktu antara belajar dengan bermain *game online*.⁴⁴ Seperti halnya responden pada penelitian ini, siswa kelas VIII MTs Buluspesantren Kebumen masuk dalam kategori sedang, jadi dapat dikatakan bahwa siswa tersebut dapat membagi waktunya antara bermain *game online* dan aktifitas lainnya.

2. Tingkat Religiusitas Siswa kelas VIII MTs Buluspesantren Kebumen

Pada variabel tingkat religiusitas siswa (Y) terdapat lima indikator yang digunakan dalam penelitian, yaitu keyakinan, peribadatan, penghayatan, konsekuensial, dan pengetahuan. Untuk mengetahui statistik perhitungan (presentase) dari indikator-indikator tersebut dapat dilihat dari gambar 4.4 sampai gambar 4.8. Hasil indikator keyakinan dan peribadatan diperoleh 94% berada di posisi sedang, dan 6% berada di posisi rendah. Hasil indikator penghayatan diperoleh 72% berada di posisi sedang, dan 28% berada di posisi rendah. Hasil indikator konsekuensial diperoleh 91% berada di posisi sedang, dan 9% berada di posisi rendah.

⁴⁴ Agus Salim, "Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar", *Skripsi* (Makassar: UIN Alauddin Makassar, 2016).

Kemudian, pada indikator pengetahuan diperoleh 51% berada di posisi rendah dan 49% berada di posisi sedang.

Dari hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa siswa melaksanakan semua indikator dengan cukup baik. Peneliti menyimpulkan bahwa siswa MTs Buluspesantren Kebumen mengikuti pembelajaran dan kegiatan keagamaan dengan baik. Kegiatan rutinannya diantaranya shalat dhuha dan yasinan setiap rabu dan jum'at, pembacaan asmaul husna setiap pagi sebelum pembelajaran dimulai.

Program-program kegiatan keagamaan yang diadakan di lembaga kegiatan keagamaa menjadikan siswa mampu menguasai pengetahuan nilai-nilai dan membedakan antara akhlak mulia dan tercela serta pentingnya akhlak mulia. Program kegiatan keagamaan yang ada di lembaga pendidikan merupakan tahapan penguatan karakter yang berupa *Moral Knowing*, *Moral Feeling*, dan *Moral Action*. (Lickona 1992). Artinya selain kegiatan pembelajaran, kegiatan keagamaan di sekolah juga dapat meningkatkan religiusitas siswa. Pada aspek pengetahuan memberikan kesempatan siswa tidak hanya dalam pengetahuan secara teori tetapi juga pada prakteknya. Setelah siswa sudah mampu menguasai pengetahuan nilai-nilai dan membedakan antara akhlak mulia dan tercela serta pentingnya akhlak mulia, maka selanjutnya akan tumbuh rasa cinta dan rasa butuh terhadap akhlak mulia. Pada aspek penghayatan ini, kegiatan keagamaan menjadi upaya menyentuh emosional

siswa sehingga siswa sadar bahwa dirinya butuh berakhlak mulia⁴⁵

Pada beberapa indikator di atas, dapat dilihat bahwa indikator penghayatan 72% di posisi sedang dan 28% di posisi rendah, sedangkan indikator pengetahuan 51% di posisi rendah dan 49% di posisi sedang. Jika sesuai dengan pernyataan sebelumnya, bahwa aspek penghayatan merupakan lanjutan dari aspek pengetahuan, dapat dikatakan rendahnya pengetahuan tidak mempengaruhi tingkat penghayatan siswa. Artinya, ada beberapa faktor kemungkinan yang mengakibatkan rendahnya beberapa indikator religiusitas. Pada indikator yang menempati posisi rendah paling banyak adalah indikator pengetahuan, sedangkan indikator lain di posisi sedang. Merujuk pada jurnal, dikatakan bahwa ada faktor penghambat peningkatan religiusitas siswa diantaranya yaitu pengaruh keluarga yang kurang memperhatikan perkembangan religiusitas siswa, latar belakang lingkungan permainan siswa yang menghambat perkembangan religiusitas karena di zaman sekarang anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk bersenang-senang daripada belajar untuk mengembangkan pengetahuan mengenai religiusitas, dan pengaruh gawai yang membuat siswa lupa akan tanggung jawab, dan faktor pendukung peningkatan

⁴⁵ Khairul Anam, Sugiono, "Penguatan Karakter Religius Siswa Melalui Kegiatan Keagamaan", *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, (Vol.1, No. 2, tahun 2023), hlm. 31-33.

religiusitas siswa yaitu motivasi teman dan lingkungan keluarga yang membekali pembelajaran agama sejak dini.⁴⁶

Indikator penelitian terdiri dari 17 pernyataan positif dan 3 pernyataan negatif. Berdasarkan perhitungan statistik, variabel tingkat religiusitas siswa kelas VIII MTs Buluspesantren Kebumen menempati posisi sedang.

3. Pengaruh intensitas penggunaan *game online* terhadap tingkat religiusitas siswa kelas VIII MTs Buluspesantren Kebumen.

Uji hipotesis dilakukan dengan cara uji analisis regresi linear sederhana, uji T Parsial, dan uji R^2 . Hasil untuk uji analisis regresi linear sederhana dan uji T Parsial dapat dilihat pada tabel 4.19 diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $7,491 > 3,174$ dan nilai sig. $0,00 < 0,05$ maka H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X intensitas penggunaan *game online* terhadap variabel Y tingkat religiusitas siswa kelas VIII MTs Buluspesantren Kebumen. Hasil uji regresi sederhana dapat dilihat pada tabel 4.18 diperoleh persamaan regresi seperti:

$$Y = a + Bx$$

$$Y = 19,143 + 0,671X$$

Dari persamaan di atas bahwa konstan sebesar 19,143 artinya apabila variabel intensitas penggunaan *game online* (X) nilainya 0

⁴⁶ Jazirrotunnada, Munirul Abidin, "Strategi Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Religiusitas Siswa di SMP Negeri 2 Turen", *Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, (Vol. 7, No. 1, tahun 2023), hlm. 143-145.

maka tingkat religiusitas (Y) tetap bernilai 19,143. Koefisien regresi variabel intensitas penggunaan *game online* (X) sebesar 0,671. Jika variabel intensitas penggunaan *game online* (X) mengalami kenaikan 1% maka tingkat religiusitas (X) akan mengalami kenaikan sebesar 0,671. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah positif. Dijelaskan dalam gambaran gambaran intensitas penggunaan *game online* dan gambaran tingkat religiusitas, bahwa hasil keduanya masuk pada kategori sedang. Dapat disimpulkan siswa MTs Buluspesantren Kebumen seimbang antara penggunaan *game online* dan aspek religiusitas, artinya walaupun penggunaan *game online* meningkat siswa tetap memperhatikan aspek-aspek religiusitas yang harus dijalankan di kehidupan sehari-hari.

Untuk hasil koefisien determinasi dapat dilihat pada tabel 4.20, berdasarkan hasil perhitungan diketahui bahwa hasil R square sebesar 32,4% menunjukkan bahwa pengaruh yang diberikan oleh variabel intensitas penggunaan *game online* terhadap variabel tingkat religiusitas sebesar 32,4%, sedangkan sisanya 67,6% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini.

Hasil penelitian yang telah dilakukan di atas menunjukkan adanya keselarasan dengan hasil penelitian oleh Irfan Putra Talo, dengan hasil penelitian terdapat pengaruh yang signifikan antara

game online terhadap akhlak siswa, dengan arah pengaruh positif.⁴⁷ Kemudian penelitian oleh Rahayu Dian Ananda dalam skripsinya juga selaras, yang mengatakan bahwa *game online* berpengaruh signifikan terhadap karakter religius siswa dengan arah pengaruh positif. Penelitian ini juga selaras dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Muhammad Fahmi Dzajuli dalam skripsinya mengatakan bahwa *game online* berpengaruh signifikan terhadap akhlak siswa. Kemudian, koefisien regresi bernilai positif yang berarti arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif antara variabel X dan variabel Y selama siswa dapat membagi waktu kapan untuk bermain game online dan kapan waktu kegiatan keagamaan/menjalankan kewajibannya, sehingga keduanya dapat berjalan dengan baik. Dari hasil penelitian ini tentu saja intensitas penggunaan game online bukanlah faktor utama yang mempengaruhi tingkat religiusitas siswa, tetapi masih banyak faktor lain yang mempengaruhi tingkat religiusitas.

Hal ini sejalan dengan pendapat Suryanto, bahwa bermain game online tidaklah buruk jika dapat dilakukan pada waktu senggang saja. Dimana sebagian orang yang bermain game online untuk

⁴⁷ Irfan Putra Talo, Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Remaja di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma , *Islamic Education Journal*, (Vol. 3, No. 3, tahun 2022), hlm. 157-159.

menghilangkan stres akibat rutinitas sekolah atau menghilangkan kebosanan yang dirasakannya.⁴⁸

Namun, apabila intensitas penggunaan game online berada pada posisi tinggi dan berpengaruh negatif terdapat kemungkinan hasil penelitian akan berbeda. Seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Panglima Firstasahda bahwa dampak *game online* terhadap sikap religius berdampak negatif seperti melalaikan waktu shalat dan membuang waktu untuk hal yang sia-sia. Jadi, Tidak menutup kemungkinan apabila *game online* dapat berdampak buruk terhadap tingkat religiusitas siswa.. Bermain dengan frekuensi dan intensitas yang besar dapat memberikan efek samping dan kecanduan. Kecuali bagi pengguna yang bisa membagi waktunya untuk aktifitas lain, maka dampak yang ditimbulkan bisa diminimalisir

D. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa dalam melakukan penelitian ini masih ada banyak kendala dan halangan. Adapun kendala-kendala yang dihadapi peneliti adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini terhalang oleh waktu, karena waktu yang digunakan terbatas. Maka peneliti hanya memiliki waktu sesuai keperluan yang berhubungan dengan penelitian saja.

⁴⁸ Astuti, Satriani, dan Abdul Hafid , Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi SDN 26 Watang Palakka, *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, (Vol, 5. No, 3. Tahun 2021), hlm. 500.

2. Objek penelitian hanya difokuskan pada intensitas penggunaan *game online* dan tingkat religiusitas.
3. Dalam proses pengambilan data, informasi yang diberikan responden melalui angket terkadang tidak menunjukkan pendapat responden yang sebenarnya, hal ini terjadi karena kadang perbedaan pemikiran, anggpaan dan pemahaman yang berbeda tiap responden, juga faktor lain seperti faktor kejujuran dalam pengisian pendapat responden dalam angketnya.
4. Penelitian ini hanya sebatas di MTs Buluspesantren Kebumen. Apabila penelitian ini dilakukan di tempat yang berbeda kemungkinan hasilnya juga berbeda. Sehingga penelitian ini tidak dapat menjadi tolak ukur terhadap siswa-siswa di sekolah lain.
5. Dalam penelitian ini, tidak terlepas dari pengetahuan. Peneliti menyadari bahwa masih terbatas kemampuannya dalam meneliti untuk membuat karya ilmiah ini. Tetapi penelitian ini, peneliti berusaha semaksimal mungkin untuk melaksanakan penelitian sesuai dengan kemampuan pengetahuan yang peneliti miliki serta arahan dan bimbingan dari dosen pembimbing.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dikemukakan dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya tentang intensitas penggunaan *game online* terhadap tingkat religiusitas siswa kelas VIII MTs Buluspesantren Kebumen, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Intensitas penggunaan *game online* pada siswa kelas VIII MTs Buluspesantren Kebumen dapat diketahui dari hasil nilai presentase per indikator masuk pada kategori sedang, yaitu indikator pertama sebesar 99%, indikator kedua dan ketiga sebesar 97%.
2. Tingkat religiusitas siswa kelas VIII MTs Buluspesantren Kebumen dapat diketahui dari hasil presentase indikator tingkat religiusitas. Hasil presentase dari indikator pertama dan kedua sebesar 94%, indikator ketiga sebesar 72%, indikator keempat sebesar 91%, semua masuk kategori sedang. Sedangkan indikator kelima sebesar 51% masuk kategori rendah dan 49% masuk kategori sedang. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa tingkat religiusitas siswa kelas VIII MTs Buluspesantren Kebumen masuk kategori sedang.

3. Hasil penelitian memaparkan bahwa variabel intensitas penggunaan *game online* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkat religiusitas siswa kelas VIII MTs Buluspesantren Kebumen. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $7,491 > 1,981$ atau nilai sig. $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima. Karena nilai b dari persamaan regresi $Y = 19,143 + 0,671X$ adalah $0,671$, maka arah pengaruhnya positif, sehingga dapat dikatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai intensitas penggunaan *game online* maka nilai tingkat religiusitas bertambah $0,671$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif antara variabel X dan variabel Y selama siswa dapat membagi waktu kapan untuk bermain *game online* dan kapan waktu kegiatan keagamaan/menjalankan kewajibannya, sehingga keduanya dapat berjalan dengan baik. Dari hasil penelitian ini tentu saja intensitas penggunaan *game online* bukanlah faktor utama yang mempengaruhi tingkat religiusitas siswa, tetapi masih banyak faktor lain yang mempengaruhi tingkat religiusitas.

B. Saran

Dari hasil penelitian mengenai intensitas penggunaan *game online* terhadap tingkat religiusitas siswa kelas VIII

MTs Buluspesantren Kebumen, ada beberapa hal yang penulis sarankan, diantaranya:

1. Bagi Lembaga Pendidikan

Penulis menyarankan untuk selalu memberikan pengarahan kepada peserta didik agar dapat menggunakan waktu sehari-hari di rumah dengan sebaik mungkin, jangan sampai peserta didik melalaikan kewajibannya sebagai seorang muslim dan pelajar. Selain itu, diharapkan guru selalu memberikan pembinaan terkait dengan aspek religiusitas agar peserta didik dapat menanamkan dan membangun kesadaran diri akan pentingnya aspek religiusitas dalam menjalani kehidupan.

2. Bagi orang tua

Penulis memberikan saran bagi orang tua atau wali murid untuk memberikan pengawasan kepada putra-putrinya di rumah dalam menjalankan aspek-aspek religiusitas dan dalam menggunakan gadget, khususnya handphone, berikan anak tanggung jawab jika diperbolehkan menggunakan handphone, jelaskan juga batasan-batasannya. Serta memberikan bimbingan tentang religiusitas pada anak.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penulis memberikan saran bagi peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan dan memperluas bagian-bagian yang belum tersentuh dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- ‘Azizi, N. Maghfirul, “Pengaruh Adiksi Mobile Game Online terhadap religiusitas di kalangan Mahasiswa (studi kasus mahasiswa PAI angkatan 2016)”, *Skripsi* (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2020).
- Abidin, M. Jazirotnunada, “Strategi Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Religiusitas Siswa di SMP Negeri 2 Turen”, *Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 7. 1, 2023.
- Agustin, Heske, “Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi Pada Siswa Kelas XI di SMA Muhammadiyah 5 Palembang”, *Skripsi* (Palembang: UIN Raden Fattah Palembang, 2018).
- Ahmad, Jumal, *Religiusitas, Refleksi, dan Subjektivitas Keagamaan*, Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Aisyah, Zunny, “Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Laki-laki Kelas VIII SMP NEGERI 1 Ambarawa Tahun Ajaran 2021/2022”, *Skripsi* (Lampung: Univversitas Lampung, 2022).
- Anam, Khairul dan Sugiono, “Penguatan Karakter Religius Siswa Melalui Kegiatan Keagamaan”, *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1. 2, 2023.
- Ananda , Rusydi & Fadhli, Muhammad, *Statistik Pendidikan (Teori dan Praktik Dalam Pendidikan)*, Medan: CV. Widya Puspita, 2018.
- Ananda, D. Rahayu, “Pengaruh Game Online Terhadap Karakter Religius Siswa MI Ma’arif NU 02 Tamansari Kecamatan Karngoncol Kabupaten Purbalingga”, *Skripsi* (Purwokerto: UIN SAIZU PURWOKERTO, 2022).
- Ariantoro, R. Tri, “Dampak Game Online Terhadap Prestasi Pelajar”, *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika)*, 1.1, 2016.
- Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010.

- Astuti, Satriani, dan Hafid Abdul , Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi SDN 26 Watang Palakka, *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5. 3, 2021.
- Dhini, V. Azkiya, “Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia”, dalam <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia/>, diakses 16 Februari 2022.
- Firstasahda, B. Panglima, “Dampak Game Online Mobile Legend bagi Perilaku Sosial Religius Mahasiswa PAI IAIN Ponorogo (Studi Kasus di Warung Kopi Goebook, Kauman, Ponorogo)”, *Skripsi* (Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2022).
- Harsan, Alif, *Jago Bikin Game Online*, Jakarta: PT. Transmedia, 2011.
- Insyani, Vina, “Berapa Banyak Waktu yang Dhabiskan Orang Indonesia Buat Main Game?”, dalam <https://games.uzone.id/berapa-banyak-waktu-yang-dihabiskan-orang-indonesia-buat-main-game-/>, diakses 21 Juli 2022.
- Kartini, Herlen, “Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa”, *Jurnal Psikoborneo*, 4.4, 2016.
- Kustiawan, A. Arif, dkk., *Jangan Suka Game Online : Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan* , CV. AE MEDIA GRAFKA, 2019.
- Mabruri, R. Andi, “Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Online Terhadap Kedisiplinan Ibadah Shalat Lima Waktu Siswa SMP N 44 Semarang”, *Skripsi* (Semarang: UIN Walisongo Semarang, 2021).
- Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.

- Marlin, Ni Putu, Minarti, & Utami, K. Cahya “Hubungan Bermain Game Online dengan Prestasi Belajar Matematika Anak Usia kelas V di SD Saraswati Denpasar”, *Jurnal Coping*, 2.3, 3, 2014.
- Maulida, Lely, “Jumlah gamer di Indonesia capai 100 juta”, dalam <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A> , diakses 17 Oktober 2018.
- Mertika & Mariana, Dewi, “Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar”, *Journal Of Education Review and Research*, 3.2, 2020.
- Novrialdy, Eryzal, “Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya”, *Jurnal Buletin Psikologi*, 7. 2, 2019.
- Purnama P. Desy, dkk., “Adiksi Game Online dan Smartphone Terhadap Prokrastinasi akademik di SMK N MARTAPURA”, *Open Journal Systems*, 17.6, 2023.
- Purnamasari, D. Ni Made & Sabrina, Amaliah, “Tinjauan Kriminologis Terhadap Anak Pecandu Game Online Khususnya di Kota Balikpapan”, *Jurnal Ex Suprena*, 2.1, 2020.
- Ridoi, Mokhammad, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial sederhana*, Malang: Maskha, 2018.
- Rompas, F. Yosua, dkk., “Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi”, *Jurnal Ilmiah Society*, 3.1, 2023.
- Rukiyanto, B. A, *Pendidikan Religiusitas Untuk Perguruan Tinggi*, Yogyakarta: Sanata Dharma University Press, 2021.
- Saiffudin, Ahmad, *Psikologi Agama: Implementasi Psikologi untuk Memahami Perilaku Agama*, Jakarta: Kencana, 2019.
- Salim, Agus, “Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar”, *Skripsi* (Makassar: UIN Alauddin Makassar, 2016).
- Silfiah, Khoirotus, Suroso, dan Rini, P. Amanda, “Hubungan Antara Religiusitas Dan Regulasi Emosi Dengan Perilaku Proposial Pada Remaja di SMK Ketintang Surabaya”, *Jurnal At-Thufah*, 8. 1, 2021.

- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009.
- Surbakti, Krista, “Pengaruh Game Online terhadap Remaja”, *Jurnal Curere*, 1.1, 2017.
- Talo, P. Irfan, “Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Remaja di Desa Muara Simpur Kecamatan Ulu Talo Kabupaten Seluma”, *Islamic Education Journal*, 3.3, 2022.
- Wahid, Abdul, *Psikologi Agama: Pengantar Memahami Perilaku Agama*, Semarang: CV. Karya Abadi Jaya.
- Wardani, Rischa Pramudia Trisnani Silva Yula, *STOP KECANDUAN GAME ONLINE : Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game Online serta cara menguranginya*, (UNIPMA PRESS: Universitas PGRI Madiun, 2018).
- Zuriah, Nurul, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan: Teori-Aplikasi*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

Surat Penunjukan Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Jl. Prof. Hamka (Kampus 2), Ngaliyan, Semarang 50185, Indonesia

Phone : +62 24 7601295
Fax : +62 24 7615387
Email : s1.pai@walisongo.ac.id
Website : <http://tik.walisongo.ac.id/>

Nomor : B- 521/Un.10.3/J.1/PP.00.9/02/2023 02/06/2023
Lamp. :
Perihal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi.**

Kepada
Yth. Bpk. Dr. Abdul Wahib, M.Ag
Ibu Atika Dyah Perwita, M.M
di Semarang

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Berdasarkan hasil pembahasan usulan riset skripsi di Jurusan Pendidikan Agama Islam, kami menyetujui rancangan yang akan ditulis oleh:

1. Nama lengkap : Nurul Hidayatul Isnaeni
2. NIM : 1903016063
3. Semester ke- : 8
4. Program Studi : Pendidikan Agama Islam
5. Judul : **PENGARUH INTENSITAS GAME ONLINE TERHADAP RELIGIUSITAS SISWA MTS BULUSPESANTREN KEBUMEN**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai dosen pembimbing dalam penulisan skripsi dimaksud. Bapak/Ibu memiliki kewenangan untuk memberikan arahan, bimbingan, koreksi dan perubahan judul yang diperlukan untuk kesempatan penulisan hasil riset skripsi tersebut.

Kemudian atas perhatian dan kerja samanya kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.



Dian. Dekan
Ketua Jurusan PAI,
Dr. Fihris, M.Ag.

Lampiran 2

Surat Izin Riset



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387
www.walisongo.ac.id

Nomor: 3398/Un.10.3/D.1/TA.00.01/07/2023 7 Agustus 2023

Lamp :-
Hal : Mohon Izin Riset
a.n. : Nurul Hidayatul Isnaeni
NIM : 1903016063

Yth.
Kepala MTs Buluspesantren
di tempat.

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,
Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa :

Nama : Nurul Hidayatul Isnaeni
NIM : 1903016063
Alamat : Setrojenar Godi, RT 02 RW 06, Kec. Buluspesantren, Kab. Kebumen
Judul skripsi : Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Online Terhadap Religiusitas
Siswa MTs Buluspesantren Kebumen.

Pembimbing :
1. Bapak Dr. Abdul Wahib, M.Ag
2. Ibu Atika Dyah Perwita, M. M

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan di berikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas selama 15 hari, mulai tanggal 14 Agustus 2023 sampai dengan tanggal 28 Agustus 2023.
Demikian atas perhatian dan terakbulnya permohonan ini disampaikan terimakasih.
Wassalamu' alikum Wr. Wb.



Tembusan :
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)

Lampiran 3

Surat Diterima Penelitian



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM KHR. ILYAS KEBUMEN
MADRASAH TSANAWIYAH BULUSPESANTREN
(MTs) BULUSPESANTREN

TERAKREDITASI : B

NSM : 121233050027 NPSN : 69895109

Jl. Kejayan Desa Tambakrejo, Kec. Buluspesantren, Kab. Kebumen,
Jawa Tengah, Kode Pos : 54391

☎Telp. (0287)3881286 e-mail : mtsbuluspesantren@gmail.com

Nomor : C/4/MTs.B/020/9/2023

Hal : Pemberian izin Riset

Kepada:

Yth. Dekan Bidang Akademik
Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
di Semarang

Menindaklanjuti surat Bapak Nomor: 3398/Un.10.3/D.1/TA.00.01/07/2023 tanggal 7 Agustus 2023 perihal pada pokok surat, maka dengan ini Kepala MTs Buluspesantren pada prinsipnya mengizinkan kepada:

nama : Nurul Hidayatul Isaeni

NIM : 1903016063

fakultas/prodi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam

Untuk mengadakan penelitian di Lembaga kami dengan judul skripsi "Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Online Terhadap Tingkat Religiusitas Siswa MTs Buluspesantren Kebumen" selama satu semester.

Demikian surat izin disampaikan agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Buluspesantren, 4 September 2023

Moh. Nasikhudin, S.Ag.
NIP. 196301011983001001

Lampiran 4

Nota Dinas

NOTA DINAS

Semarang, 05 Desember 2023

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

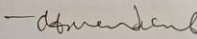
Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Online Terhadap Tingkat Religiusitas Siswa MTs Buluspesantren Kebumen**
Nama : Nurul Hidayatul Isnaeni
NIM : 1903016063
Program Studi : Pendidikan Agama Islam


Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diajukan dalam sidang Munaqosyah.

Wassalamu'alaikum wr. Wb.

Pembimbing I,


Dr. H. Abdul Wahib, M. Ag.
NIP: 196911141994031003

Pembimbing II,


Atika Dyah Perwita, M. M.
NIP. 198905182019032021

Lampiran 5

Daftar Guru dan Staf MTs Buluspesantren

No	Nama	Jabatan
1.	Moh Nasikhudin, S.Ag	Kepala Madrasah
2.	Tolib, S.Ag	Waka Kurikulum
3.	Drs. Mahdum, Ms	Waka Kesiswaan
4.	Suprapti, S.Pd	Waka Humas
5.	Amir Bani Abdul Fatah, M. Pd	Waka Sarpras
6.	H. saroji, S. Pd. I	Guru
7.	Siti Khamnah, S.Th. I	Guru
8.	Puji Susanti, S.Pd. M. M.Pd	Guru
9.	Moh. Saiful Wachid, S.Ag	Guru
10.	Muslikhudin, S.Pd	Guru
11.	Susilowati, S.Pd	Guru
12.	Nur Hamid, S.Pd. I	Guru
13.	Rif'an Faidah, S. Pd	Guru
14.	Supriyanto, S. Pd	Guru
15.	Misbakhul Munir, S. Pd. Ing	Guru
16.	Nurhidayah, S. Ag	Guru
17.	Moh. Sholeh, S.Pd	Guru
18.	Endah Jamaliyah, S. Ag	Guru
19.	Supriyaningsih, S.Ag	Guru
20.	Dra. Latifah	Guru

21.	Asngad, S.Pd	Guru
22.	Chabib Anhar, S.Ag	Guru
23.	Eko Putra Fatkhurrohman, S.Pd	Guru
24.	Hj. Siti Hoibah, S.Ag	Guru
25.	Kuat	Staf Tata Usaha
26.	Isti Nursofiyatun, S.M	Staf Tata Usaha
27.	Pujianto	Servicer
28.	Soprin	Keamanan

Lampiran 6

Daftar Responden

No	Nama Lengkap	Kelas
1.	Rizqi Rahmat Hidayah	Kelas 8
2.	Fanya Ekastya Putri	Kelas 8
3.	Tazkia Nurfitriani	Kelas 8
4.	Alya Novfendi	Kelas 8
5.	Muzaky	Kelas 8
6.	Farsya Apriana Azzahra	Kelas 8
7.	Ahmad Fadli Hardiyanto	Kelas 8
8.	Dani Juniyanto	Kelas 8
9.	Dika Widhianto	Kelas 8
10.	Dimas Dwi Saputra	Kelas 8
11.	Tarwiyatul Khoeriyah	Kelas 8
12.	Karenina Nur Hijrah	Kelas 8
13.	Jenita Nurul Alfiani	Kelas 8
14.	Satria Nur Romadhon	Kelas 8
15.	Nur Aiman Shah	Kelas 8
16.	Afnan Andika Pratama	Kelas 8
17.	Zakian Akmal Rido	Kelas 8
18.	Naila Salsabila	Kelas 8
19.	Khoeron Ari Tama	Kelas 8
20.	Revan Juliyanto	Kelas 8

21.	Muhamad Ribhan Sarofi	Kelas 8
22.	Muhammad Miftahudin	Kelas 8
23.	Khoerul Fathur Rozaq	Kelas 8
24.	Nur Asnah	Kelas 8
25.	Nazrul Khairul Rizal	Kelas 8
26.	Muhammad Nurul Fajri	Kelas 8
27.	Abid Huda	Kelas 8
28.	Rafa Praja Kusworo	Kelas 8
29.	Inayah Nur Auliya	Kelas 8
30.	Juliyana Syifa	Kelas 8
31.	Andini Riah Ferdanti	Kelas 8
32.	Alifah Eka Ramadani	Kelas 8
33.	Uswatun Nur Khasanah	Kelas 8
34.	Zidnal Umam Kurnia	Kelas 8
35.	Fathul Mufid Setiawan	Kelas 8
36.	Zazqiya Mega	Kelas 8
37.	Fitri Septriasah	Kelas 8
38.	Gea Dwi Lestari	Kelas 8
39.	Ahmad Nasrhil Ilham	Kelas 8
40.	Fikri Fauzie	Kelas 8
41.	Lailatun Naadhiroh	Kelas 8
42.	Muhamad Agung Pratama	Kelas 8
43.	Radithya Kenzie Aji Nugroho	Kelas 8
44.	Fajar Mustofa	Kelas 8

45.	Muhamad Ridwan Saputra	Kelas 8
46.	Sandyka Deni Putra	Kelas 8
47.	Syif9a Dwi Oksidian	Kelas 8
48.	Akhmad Ali Martado	Kelas 8
50.	Raih Saputra	Kelas 8
51.	Septi Dwi Setianingsih	Kelas 8
52.	Ning Malikhah	Kelas 8
53.	Novi Nurkhasanah	Kelas 8
54.	Lutfi Chakim Al Huaidi	Kelas 8
55.	Andika Bayu Saputra	Kelas 8
56.	Camelia Kiran	Kelas 8
57.	Fina Najatul rokhmah	Kelas 8
58.	Akhmad Arafah	Kelas 8
59.	Farhan Kurniawan	Kelas 8
60.	Winda Nurmeila Sari	Kelas 8
61.	Hanifah Oktavia	Kelas 8
62.	Ahmad Rizki Mubarak	Kelas 8
63.	Herlina Yulianti	Kelas 8
64.	Rakhma Yulianti	Kelas 8
65.	Gilang Aji Pratama	Kelas 8
66.	Ferdinan Alfin Maulana	Kelas 8
67.	Singgih Setiawan	Kelas 8
68.	Andika Zulfianto	Kelas 8
69.	Hisyam Fadil Mukhamad	Kelas 8

70.	Satria Putra Mahardika	Kelas 8
71.	Muhammad Hanif Abdullah	Kelas 8
72.	Ayu Selviana Putri	Kelas 8
73.	Zakka Ibnu Rosyadi	Kelas 8
74.	Moh. Zaqi Eriswan	Kelas 8
75.	Aqdamul Akyas	Kelas 8
76.	Azka Rafi Prayoga	Kelas 8
77.	Muhamad Arshad Al Dahlan	Kelas 8
78.	Isnaeni Retno Wulandari	Kelas 8
79.	Khotimah	Kelas 8
80.	Reyhan Ragil Pramana	Kelas 8
81.	Nuzrotun Rifangah	Kelas 8
82.	Ste Vany Ardiningrum	Kelas 8
83.	Karunia Fatiyatul Janah	Kelas 8
84.	Inayah Wulandari	Kelas 8
85.	Isnaeni Rofiqoh	Kelas 8
86.	Muhamad Rivan	Kelas 8
87.	Reni Listia Putri	Kelas 8
88.	Rizki Alfiyanto	Kelas 8
89.	Silfia Nofitasari	Kelas 8
90.	Maula Jaisyal Atqiya	Kelas 8
91.	Ahmad Ikhsan Tholabi	Kelas 8
92.	Athfin Eka Rifdian	Kelas 8
93.	Nadya Dwistyia Putri	Kelas 8

94.	Alfian Rizki Pratama	Kelas 8
95.	Muhammad Rosyidin	Kelas 8
96.	Rizki Saeful Anhar	Kelas 8
97.	Diaz Erlangga	Kelas 8
98.	Nila Amarotun Nafisah	Kelas 8
99.	Nurul Aulia	Kelas 8
100.	Syafiq Anwarudin	Kelas 8
101.	Wisnu Wardana	Kelas 8
102.	Latifatunisa	Kelas 8
103.	Yuli Lutfatul Fajriyah	Kelas 8
104.	Sulistiyarningsih	Kelas 8
105.	Mokhamad Naelul Khasan	Kelas 8
107.	Muhammad Zainul Arifin	Kelas 8
108.	Desta Ramadhani Putra	Kelas 8
109.	Ilham Saputra	Kelas 8
110.	Mukhamad Ulil Albab	Kelas 8
111.	Dimas Alfin Pratama	Kelas 8
112.	Lailatul Nur Qamariyah	Kelas 8
113.	Istiqomah	Kelas 8
114.	Ayu Zahrotul Latifah	Kelas 8
115.	Faiz Zainul Muttaqin	Kelas 8
116.	Riyan Aji Pangestu	Kelas 8
117.	Ahmad Hidayatul Akbar	Kelas 8
118.	Mukhamad Syahnun	Kelas 8

119.	Nursaid Romadona	Kelas 8
------	------------------	---------

Lampiran 7

Kisi-kisi Instrumen Angket

Sesuai dengan landasan teori sebelumnya, dalam intensitas penggunaan game online terdiri dari 3 aspek, yaitu frekuensi, durasi, dan perhatian penuh. Sedangkan dalam aspek tingkat religiusitas terdiri dari 5 aspek, yaitu keyakinan, peribadatan, penghayatan, konsekuensi, dan pengetahuan.

Tabel Variabel X
Intensitas Penggunaan *Game Online*

No	Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Sub Indikator	Nomor Item
1.	Intensitas Game Online (X)	Game Online adalah permainan yang terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan	• Frekuensi bermain game online.	• Tingkat keseringan atau rentang waktu yang digunakan siswa saat bermain game online.	1, 9, 12, 17

		n melalui gadget.	<ul style="list-style-type: none"> • Durasi bermain game online. 	<ul style="list-style-type: none"> • Durasi atau jam/lama waktu yang digunakan siswa saat bermain game online. 	2, 3, 4, 6, 15, 16, 20.
			<ul style="list-style-type: none"> • Perhatian Penuh 	<ul style="list-style-type: none"> • Konsentrasi siswa dalam memainkan game online. 	5, 7, 8, 10, 11, 13, 14, 18, 19,

Tabel Variabel Y
Variabel Tingkat Religiusitas Siswa

No	Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Sub Indikator	Nomor Item
----	----------	----------------------	-----------	---------------	------------

1.	Religiusitas (Y)	Religiusitas adalah suatu gambaran seseorang yang mendorongnya untuk bertingkah laku, bersikap, dan bertindak sesuai dengan ajaran dan aturan agamanya.	<ul style="list-style-type: none"> • Keyakinan 	<ul style="list-style-type: none"> • Keyakinan kepada Allah. • Keyakinan kepada Malaikat, Rasul, dan Kitab-kitab. • Keyakinan kepada Hari Akhir. • Keyakinan kepada Qada dan Qadar. 	1, 2
			<ul style="list-style-type: none"> • Peribadatan 	<ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan shalat lima waktu. • Melaksanakan puasa wajib dan sunnah. • Berdoa dan berdzikir. 	3, 4, 5, 6

			<ul style="list-style-type: none"> • Penghayatan 	<ul style="list-style-type: none"> • Perasaan dekat dengan Allah. • Perasaan selalu bersyukur kepada Allah. • Bertawakkal. 	7, 8, 9, 10.
			<ul style="list-style-type: none"> • Konsekuensi 	<ul style="list-style-type: none"> • Berlaku jujur dan pemaaf. • Mematuhi norma-norma Islam. 	15, 16, 17, 18, 19, 20

			<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan tentang rukun Iman dan Islam. • Pengetahuan tentang al-Qur'an. • Pengetahuan tentang hukum Islam. • Pengetahuan tentang sejarah Islam 	11,12, 13, 14.
--	--	--	---	--	----------------

Lampiran 8

Instrumen Uji Coba Angket Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Online terhadap Tingkat Religiusitas Siswa MTs Buluspesantren Kebumen

IDENTITAS DIRI

Nama :

Jenis Kelamin:

Kelas :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- Isilah pernyataan di bawah ini dengan memberi tanda ceklis.
- Mohon diisi sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
- Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai raport.
- Jawaban terjamin kerahasiaannya.
- Terimakasih atas bantuannya.

Angket Kuisisioner Variabel Game Online (X)

No	Pernyataan Responden	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah
1.	Setiap hari saya				

	lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain Game Online.				
2.	Saya menghabiskan waktu lebih dari 3 jam untuk bermain Game Online.				
3.	Saya membagi waktu antara bermain Game Online dan kegiatan lainnya.				
4.	Saya bermain Game Online hingga larut malam.				
5.	Terkadang saya tidak mendengarkan ketika orang tua memanggil saya karena sedang asik bermain Game				

	Online				
6.	Saya rela berlama-lama di depan gadget hanya untuk bermain Game Online.				
7.	Saya meninggalkan shalat karena asik bermain Game Online.				
8.	Ketika sedang bermain Game Online saya tidak menghiraukan teman yang membutuhkan bantuan, karena jika sudah fokus saya sulit untuk mengalihkan perhatian.				
9.	Saya merasa bahwa bermain Game Online hanya akan mengganggu waktu				

	belajar dan kegiatan saya.				
10.	Saya berhenti bermain Game Onlie ketika ada yang berbicara dengan saya.				
11.	Saya mengulur-ulur waktu shalat ketika sedang bermain Game Online.				
12.	Saya merasa sulit menghentikan diri dari bermain Game Online.				
13.	Ketika adzan berkumandang saya berhenti bermain Game Online.				
14.	Saya melewati jadwal mengaji ketika sedang bermain Game Online.				
15.	Saya merasa durasi				

	bermain yang saya mainkan kurang.				
16.	Saya bisa menghabiskan waktu dari pagi sampai sore hanya untuk bermain Game Online				
17.	Saya bermain Game Online ketika waktu luang saja.				
18.	Saya mengabaikan orang tua saya ketika sedang bermain Game Online.				
19.	Saya cenderung terus bermain Game Online meskipun ada hal lain yang harus dilakukan.				
20.	Saya melewati batas bermain				

	Game Online yang saya tetapkan.				
--	---------------------------------	--	--	--	--

Angket Kuisisioner Variabel Religiusitas (Y)

No	Pernyataan Responden	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah
1.	Saya yakin bahwa Allah itu ada.				
2.	Menurut saya Malaikat tidak akan mencatat setiap perbuatan yang kita lakukan.				
3.	Saya selalu menjalankan shalat wajib lima waktu.				
4.	Pada saat bulan Ramadhan saya berpuasa dan melakukan shalat tarawih secara berjamaah.				
5.	Selain shalat wajib, saya juga				

	menjalankan shalat sunnah, seperti dhuha dan tahajjud.				
6.	Saya berinfak setiap hari jum'at.				
7.	Saya sering malas ketika akan menjalankan ibadah.				
8.	Ketika mendapatkan kesulitan, saya sering mendapat pertolongan dari Allah.				
9.	Ada rasa tenang pada diri saya ketika selesai membaca al-Qur'an.				
10.	Saya berserah kepada Allah setelah apa yang saya usahakan.				
11.	Saya paham ilmu tajwid dan selalu saya terapkan saat membaca al-Qur'an.				

12.	Saya sering merasa tidak sepenuhnya mengetahui makna dari masing-masing lafadz bacaan shalat.				
13.	Saya suka membaca buku-buku agama untuk menambah pengetahuan agama saya.				
14.	Pedoman dan petunjuk hidup manusia adalah al-Qur'an.				
15.	Saya selalu bersikap sopan santun kepada orang lain, terutama orang tua.				
16.	Ketika ada yang berbuat salah kepada saya, saya lebih suka memaafkan.				
17.	Sebelum mengerjakan sesuatu				

	saya selalu berdo'a terlebih dahulu.				
18.	Saya menggunakan pakaian muslim/muslimah ketika datang ke acara religi.				
19.	Saya selalu menjenguk teman/tetangga saya yang sakit.				
20.	Saya merasa jengkel ketika ada orang yang mengingatkan saya untuk shalat atau beribadah.				

Lampiran 10

Hail uji validitas Variabel X

No Soal	r Tabel	r Hitung	Keterangan
1.	0,1801	0,34693	VALID
2.	0,1801	0,4129	VALID
3.	0,1801	0,31895	VALID
4.	0,1801	0,49072	VALID
5.	0,1801	0,29281	VALID
6.	0,1801	0,43456	VALID
7.	0,1801	0,39432	VALID
8.	0,1801	0,38532	VALID
9.	0,1801	0,38945	VALID
10.	0,1801	0,32247	VALID
11.	0,1801	0,49425	VALID
12.	0,1801	0,28693	VALID
13.	0,1801	0,39424	VALID
14.	0,1801	0,35311	VALID
15.	0,1801	0,29269	VALID
16.	0,1801	0,23092	VALID
17.	0,1801	0,33041	VALID
18.	0,1801	0,35632	VALID
19.	0,1801	0,50603	VALID
20.	0,1801	0,33913	VALID

Hasil uji validitas Variabel Y

No Soal	r Tabel	r Hitung	Keterangan
1.	0,1801	0,31418	VALID
2.	0,1801	0,29715	VALID
3.	0,1801	0,45917	VALID
4.	0,1801	0,41668	VALID
5.	0,1801	0,42062	VALID
6.	0,1801	0,33787	VALID
7.	0,1801	0,40894	VALID
8.	0,1801	0,45387	VALID
9.	0,1801	0,5093	VALID
10.	0,1801	0,43364	VALID
11.	0,1801	0,54559	VALID
12.	0,1801	0,39249	VALID
13.	0,1801	0,3977	VALID
14.	0,1801	0,24382	VALID
15.	0,1801	0,51504	VALID
16.	0,1801	0,52861	VALID
17.	0,1801	58201	VALID
18.	0,1801	0,45228	VALID
19.	0,1801	0,41718	VALID
20.	0,1801	0,49263	VALID

Lampiran 11

Uji Realibitas

Hasil Uji Variabel X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.637	20

Hasil Uji Variabel Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.755	20

Lampiran 12

Uji Normalitas

Hasil uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		119
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.64304731
Most Extreme Differences	Absolute	.059
	Positive	.034
	Negative	-.059
Test Statistic		.059
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Lampiran 13

Uji Linearitas

Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Religiusitas * Game Online	Between Groups	(Combined)	2535,711	24	105,655	3,284	0,000
		Linearity	1802,376	1	1802,376	56,022	0,000
		Deviation from Linearity	733,335	23	31,884	0,991	0,484
	Within Groups		3024,255	94	32,173		
	Total		5559,966	118			

Lampiran 14

Hasil Uji Regresi

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	19.143	6.032		3.174	.002
	Game Online	.671	.090	.569	7.491	.000

a. Dependent Variable: Religiusitas

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.569 ^a	.324	.318	5.66711

a. Predictors: (Constant), Game Online

Lampiran 15

Dokumentasi Pembagian dan Pengisian Angket





RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS DIRI

Nama : Nurul Hidayatul Isnaeni
Tempat & Tanggal Lahir : Kebumen, 09 Juni 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Dk. Godi, RT 002/RW
006, Kec. Buluspesantren,
Kab. Kebumen, Jawa
Tengah
HP/WA : 083195621055
Email : nurulhdyatulisnaeni@gmail.com

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. Pendidikan Formal
 - a. SD Negeri 2 Setrojenar, lulus tahun 2013.
 - b. SMP Negeri 1 Buluspesantren, lulus tahun 2016.
 - c. MAN 2 Kebumen, lulus tahun 2019.
 - d. UIN Walisongo Semarang, lulus tahun 2023.