



**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU
KEAGAMAAN REMAJA DI PERUMAHAN PURI CENDANA
TAMBUN – BEKASI**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Menyelesaikan Studi
Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Agama Islam

Disusun oleh:

Nama : FIKA HOIRUDIANA

NPM : 2013510110

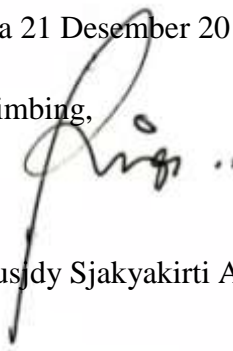
**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA
1440 H/2019 M**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul “**Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Perumahan Puri Cendana Tambun – Bekasi**” yang disusun oleh : **Fika Horudana**, Nomor Pokok Mahasiswa : **2013510110** Program studi Pendidikan Agama Islam disetujui untuk diajukan pada sidang Skripsi (Munaqasah) Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Jakarta 21 Desember 2018

Pembimbing,



Dr. Rusdy Sjakyakirti Arifin, M.Sc.

LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

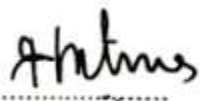

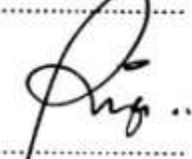


Skripsi yang berjudul : “Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Perumahan Puri Cendana Tambun – Bekasi” yang disusun oleh: **Fika Horudana**, Nomor Pokok Mahasiswa : 2013510110. Telah diujikan pada hari/tanggal : Rabu, 23 Januari 2019, telah diterima dan disahkan dalam sidang Skripsi (munaqasyah) Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Agama Islam.

FAKULTAS AGAMA ISLAM

Dekan,



Rini Fatma Kartika, S.Ag., M.H.

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Rini Fatma Kartika, S.Ag., M.H.</u> Ketua		11 - 02 - 2019
<u>Drs. Tajudin, MA</u> Sekretaris		11 - 2 - 2019
<u>Dr. Rusjdy Sjakyakirti Arifin, M.Sc.</u> Anggota/Pembimbing		11 - 02 - 2019
<u>Dr. Faridal Arkam, M.Pd</u> Anggota/Penguji I		11 - 2 - 2019
<u>Drs. Tajudin, MA</u> Anggota/Penguji II		11 - 2 - 2019

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Fika Hoirudiana
NPM : 2013510110
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Fakultas Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Perumahan Puri Cendana Tambun – Bekasi.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi berjudul di atas secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya sendiri kecuali bagian-bagian yang menjadi sumber rujukan. Apabila ternyata dikemudian hari terbukti skripsi saya merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggung jawabkan sekaligus menerima sanksi berdasarkan ketentuan undang-undang dan aturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Jakarta ini.

Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tidak ada paksaan.

Jakarta, 13 Rabi'ul Akhir 1440 H

23 Januari 2019 M

Yang Menyatakan



Fika Hoirudiana

MOTTO

..... وَعَسَى أَنْ تَكْرَهُوا شَيْئًا وَهُوَ خَيْرٌ لَكُمْ وَعَسَى أَنْ تُحِبُّوا
شَيْئًا وَهُوَ شَرٌّ لَكُمْ وَاللَّهُ يَعْلَمُ وَأَنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ

“ *Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia
amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu
menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu;
Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui.*”
(QS. Al-Baqarah: 216)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini akan kupersembahkan untuk:

- Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini yang telah ditentukan oleh Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Kedua Orang Tua yang tidak pernah berhenti mendo'akan saya disetiap sujudnya, yang tidak pernah mengeluh mencari nafkah untuk kebahagiaan lahir dan batin putrinya, tidak pernah lelah untuk selalu memberikan nasihat dan semangat untuk memotivasi saya supaya selalu berusaha mencapai cita-cita yang saya inginkan. Jazakumullah khairan katsiron atas segala cinta, do'a, usaha, dan kasih sayang selama ini.
- Adik-adikku yang ku sayangi jazakumullah khairon katsiron atas semua do'a, bantuan, hiburan, dan juga pengertiannya dalam segala banyak hal.
- Sang kekasih tercinta yang selalu mendukung saya dan memotivasi saya hingga menyaksikan penilaian tugas akhir (munaqosah) saya.
- Universitas Muhammadiyah Jakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfa'at untuk masa depan saya.
- Teman-teman PAI 2015 yang saya sayangi, terima kasih sudah memberikan bimbingan, semangat, motivasi, dan canda tawa kalian selama ini.

FAKULTAS AGAMA ISLAM

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Skripsi, 23 Januari 2019

Fika Hoirudiana : 2013510110

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN
REMAJA DI PERUMAHAN PURI CENDANA TAMBUN – BEKASI**

ABSTRAK

Game Online merupakan salah satu permainan yang didukung oleh media internet. Banyak sekali yang bermain *game online*. Tidak terkecuali remaja ataupun anak-anak. Kegiatan bermain *Game online* sering meninggalkan mereka dari tugasnya sehari – hari termasuk dalam hal beribadah seperti shalat tepat waktu, mengaji bahkan bertutur kata yang kurang baik di kalangan remaja.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja di Perumahan Puri Cendana Tambun Bekasi. Subjek dari penelitian ini adalah Remaja, yang berjumlah 30 responden.

Metode penelitian menggunakan penelitian kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan observasi. Metode angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang *game online* (variabel X) dan perilaku keagamaan remaja (variabel Y). Pengujian hipotesis menggunakan teknik *korelasi pearson product moment*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja. Dimana dapat dilihat berdasarkan $r_{hitung} = 0,729$ dengan interpretasi kuat, sedangkan besarnya pengaruh antara kedua variabel tersebut sebesar 0,531 artinya Games Online memberikan kontribusi terhadap Perilaku Keagamaan Remaja sebesar 53,1%, sisanya 46,9% ditentukan oleh faktor lain.

Kata Kunci : *Game Online*, Perilaku Keagamaan, Remaja

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Segala puji serta syukur ditunjukkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan jasmani dan rohani, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Perumahan Puri Cendana Tambun - Bekasi”. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Nabi besar kita Muhammad SAW, yang telah menerangi alam ini sampai akhir zaman.

Penulis menyadari bahwa tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak dapat terselesaikan tepat waktu. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada bapak/ibu, berbagai pihak yang telah men-*support* penulis dalam menyelesaikan skripsi ini:

1. Prof. Dr. Syaiful Bakhri, S.H., MH., Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Jakarta.
2. Rini Fatma Kartika, S.Ag., MH selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta.
3. Busahdiar M.A., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta
4. Dr. Rusjdy Sjakyakirti Arifin, M.Sc., selaku dosen pembimbing yang ditengah-tengah kesibukannya masih sempat menyisihkan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Orang tua dan adik – adik tercinta yang selalu mendo'akan, mendidik dan memberikan semangat terus-menerus yang tiada henti-hentinya hingga sampai saat ini dengan penuh kasih sayang.
6. Sang kekasih tercinta Hibatul Wafi yang menjadi penyemangat, memotivasi dalam berbagai macam hal yang pastinya tidak bisa saya

sebutkan, selalu memberikan waktunya untuk penulis berkeluh kesah dan berbagi setelah beraktivitas.

7. Hj. Nailly Mahfuzhoh. SHI Selaku Kepala Sekolah SDIT AI – Fath Jalen yang telah memberi dukungan baik moril maupun materil.
8. Guru-Guru SDIT AI – Fath Jalen yang telah memberi semangat untuk penulis.
9. Seluruh Dosen Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta yang telah membimbing penulis secara akademik dan nasehatnya selama perkuliahan di Fakultas Agama Islam.
10. Sahabat-sahabat tercinta mahasiswa FAI Universitas Muhammadiyah Jakarta, khususnya angkatan 2015 program studi Pendidikan Agama Islam yang selama empat tahun bersama merasakan pahit manis yang ada di FAI. Semoga semua yang telah direncanakan bisa berjalan dan diberi rahmat oleh Allah SWT.

Ucapan terima kasih ini juga penulis sampaikan kepada semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu. Penulis hanya bisa mendoakan semoga jasa dan kebaikan yang telah diberikan dibalas oleh Allah SWT dengan balasan yang setimpal. Masukan, saran, dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan sebagai bahan perbaikan, sehingga skripsi ini bisa lebih terasa manfaatnya bagi penulis sendiri dan menambah wawasan bagi yang membacanya.

Jakarta, 27 Desember 2018

Penulis

Fika Hoirudiana

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Pembatasan Masalah	11
D. Perumusan Masalah	11
E. Kegunaan Hasil Penelitian	11
F. Sistematika Penulisan	12
BAB II LANDASAN TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN	
A. Landasan Teoritis	15
1. Hakikat Perilaku Keagamaan Remaja.....	15
a. Pengertian Perilaku Keagamaan	15
b. Pengertian Remaja	21

c.	Perilaku Keagamaan Remaja	22
d.	Macam-Macam Perilaku Keagamaan	24
e.	Bentuk-Bentuk Perilaku Keagamaan	27
f.	Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Keagamaan	
	Remaja.	34
2.	<i>Game online</i>	38
a.	Pengertian Permainan (<i>Game</i>)	38
b.	Teori Permainan (<i>Game</i>)	39
c.	Pengertian Game Online	40
d.	Perkembangan Game Online	41
e.	Intensitas bermain game online	42
f.	Jenis-jenis <i>Game Online</i>	43
3.	Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja	45
a.	Dampak Positif	45
b.	Dampak Negatif	47
B.	Peneitian yang Relavan	50
C.	Kerangka Berpikir	52
D.	Hipotesis Penelitian	53

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A.	Tujuan Penelitian	55
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	55
C.	Model Penelitian	55

D. Variabel Penelitian	56
E. Populasi dan Sampel Penelitian	58
1. Populasi Penelitian	58
2. Sampel Penelitian	58
F. Teknik Pengumpulan Data	59
1. Kuesioner (Angket)	59
2. Observasi	59
G. Instrumen Penelitian	60
H. Teknik Analisis Data	64
1. Uji Persyaratan Analisis.....	64
a. Uji Normalitas	64
b. Uji Homogenitas	65
2. Uji Hipotesis	65
a. Uji Korelasi Product Moment	66
b. Uji Signifikasi Regresi Linier Sederhana	67
c. Uji Linieritas Regresi	69
I. Hipotesis Statistika	70
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	71
1. Perilaku Keagamaan Remaja (Y)	71
2. <i>Games Online</i> (X)	73
B. Uji Persyaratan Analisis.....	75
1. Pengujian Normalitas	75
a. Pengujian Normalitas Lilifors Variabel X	75

b. Pengujian Normalitas Lilifors Variabel Y	75
2. Uji Homogenitas Varians	76
C. Pengujian Hipotesis	78
D. Pembahasan Hasil Penelitian	83
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Kesimpulan	84
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN – LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1: Histogram Frekuensi Skor Perilaku Keagamaan Remaja (Y)	73
Gambar 4.2 : Histogram Frekuensi Skor Variabel <i>Games Online</i> (X)	74
Gambar 4.3 : Diagram Pencar Persamaan Regresi.....	82

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Variabel X	61
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Variabel Y	62
Tabel 3.3 Skala Likert	62
Tabel 4.1 Distribusi Skor Perilaku Keagamaan Remaja.....	72
Tabel 4.2 Distribusi Skor <i>Games Online</i> (X).....	74
Tabel 4.3 Pengujian Normalitas Lilifors	76
Tabel 4.4 Hasil Pengujian Homogenitas Varians	77
Tabel 4.5 Hasil perhitungan Koefisien Korelasi Antara <i>Games Online</i> (X) dengan Perilaku Keagamaan Remaja (Y).....	79
Tabel 4.6 ANAVA Pengujian Signifikansi dan Linearitas Persamaan Regresi	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran deskripsi Data

Lampiran Rekapitulasi Hasil Jawaban Variabel X

Lampiran Rekapitulasi Hasil Jawaban Variabel Y

Lampiran Tabel Distribusi Frekuensi Dan Istogram Variabel X

Lampiran Tabel Distribusi Frekuensi Dan Istogram Variabel Y

Perhitungan Normalitas Variabel X

Perhitungan Normalitas Variabel Y

Lampiran Perhitungan Homogenitas

Lampiran Hasil Uji Validitas Variabel X

Lampiran Hasil Uji Validitas Variabel Y

Lampiran Data Valid Variabel X

Lampiran Data Valid Variabel Y

Lampiran Pertungan Reabilitas Variabel X

Lampiran Pertungan Reabilitas Variabel Y

Lampiran Uji Hipotesis Product Moment Pearson

Lampiran Angket

Lampiran Permohonan Riset/Penelitian

Lampiran Surat Bimbingan Skripsi

Lampiran Lembar Konsultasi Penulisan Skripsi

Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia kini dihadapkan pada perkembangan zaman yang semakin modern dan berkembang pesat. Sebagai contoh yang paling nyata adalah berkembangnya dunia maya (internet). Internet merupakan salah satu kemajuan teknologi yang dihasilkan dari kreativitas manusia. Kemajuan tersebut dapat berpengaruh bagi kehidupan. Pengaruh tersebut memberikan nilai positif dan negatif bagi manusia, tergantung bagaimana manusia menyikapinya.

Indonesia merupakan Negara yang memiliki berbagai kebudayaan daerah, dimana setiap satu kebudayaan berbeda dengan kebudayaan lainnya. Nilai-nilai yang dianut setiap masyarakat juga berbeda-beda sehingga setiap kebudayaan akan mempunyai aturan-aturan tersendiri dalam urusan nilai dan perilaku. Seperti halnya dengan suku badui dalam dan badui luar, dimana suku badui dalam tidak boleh ada teknologi yang masuk, sedangkan badui luar sudah menerima arus modernisasi.

Perkembangan teknologi saat ini berpengaruh besar terhadap nilai-nilai kebudayaan yang dianut masyarakat baik perkotaan maupun perdesaan. Namun sebagai Negara yang berkembang dan ingin maju, maka jalan satu-

satunya ialah melakukan modernisasi dan pembangunan. Perkembangan teknologi seperti televisi, handphone, laptop bukan hanya melanda masyarakat yang hidup diperkotaan, tetapi juga diminati oleh masyarakat di pelosok-pelosok desa. Akibatnya budaya yang mereka miliki sedikit demi sedikit menghilang.

Salah satu hasil perkembangan teknologi internet adalah game online. Game adalah suatu permainan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan alasan menghibur diri. Game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual yang dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik dan merupakan game yang menyediakan server-server tertentu agar bisa dimainkan.⁸¹ Kini banyak remaja yang menghabiskan waktu luangnya dengan bermain game online, baik dirumah atau di warnet, melalui komputer ataupun handphone. Karena dengan bermain dapat menghilangkan kejenuhan dan rasa penat atas rutinitas sehari-hari.

Seperti disebutkan dalam al-Quran bahwa isi dunia ini hanyalah permainan dan senda gurau, sebagaimana yang telah dijelaskan dalam surat Muhammad 47: 36 berikut⁸² :

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

⁸¹ Ahmadi dan Sholeh, *Psikologi Perkembangan*, h. 107

⁸² Artinya “*Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. Dan jika kamu beriman serta bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta hartamu*”. (Q.S Muhammad : 36)

Dari ayat tersebut, jelaslah bahwa manusia pada dasarnya senang akan permainan. Tidak terkecuali dengan bermain Game Online yang dinikmati sebagian masyarakat. Banyak orang tertarik pada permainan secara online ini. Mereka berbagai latar belakang usia, pendidikan, dan dari anak-anak sampai orang dewasa.

Pada zaman Rasulullah SAW begitu banyak permainan diantaranya permainan yang di anjurkan yaitu permainan memanah, memancing dan berkuda. Seperti dalam hadist yang artinya “ajarilah anak-anak kalian berkuda, berenang dan memanah” (HR. Shahih Bukhari dan Muslim)

Dari penjelasan hadist tersebut, dijelaskan bahwa berkuda amat baik untuk kesehatan manusia. Selurung anggota tubuh badan dari kepala hingga ke kaki, dari fisik hingga mental akan mendapat manfaatnya. Semasa berenang, mental, fisik, segala otot dan tulang digerakan untuk membuat satu gerakan yang saling bekerja sama antara dua anggota kaki dan dua anggota tangan, berenang juga mengajarkan kita untu dapat menguasai air derta menjadi pemberani. Sedangkan memanah itu dapat melatih emosi dan fisik pada sasaran. Maka jika pemanah emosinya tertekan, maka pandangan amat mudah tersasar. Secara tidak langsung, memanah dapat melatih manusia untuk lebih tenang dan menstabilkan emosi. Rasulullah bersabda SAW, “kamu harus belajar memanah karena memanah itu termasuk sebaik-baik permainanmu.” (HR Bazzar dan Thabarani).

Perilaku keagamaan adalah tanggapan atau reaksi nyata seseorang sebagai akibat dari akumulasi pengalaman, pengalaman sebagai respon yang

diterimanya, yang diwujudkan dalam bentuk ibadah keseharian seperti shalat, puasa, sabar, tawakkal dan bergaul dengan sesama. Keagamaan tidak bisa terlepas dari dasar atau pokok ajaran islam yaitu akidah, syariah dan akhlak yang dipengaruhi oleh perkembangan pikirannya. Masalah yang sudah menjadi ketetapan syariat Islam bahwa seorang anak diciptakan dengan fitrah tauhid, yang murni. Agama yang harus lurus dan iman kepada Allah SWT. Sesuai dengan firman Allah dalam surah (Ar-Ruum : 30)⁸³

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا ۚ فِطْرَتَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا ۚ لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ ۗ
ذَٰلِكَ الدِّينُ الْقَيِّمُ وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ

Fitrah Allah maksudnya adalah manusia mempunyai naluri beragama, yaitu agama *tauhid*. Jika ada manusia tidak memiliki agama tauhid, maka hal tersebut tidaklah wajar. Mereka tidak memiliki agama tauhid itu hanya karena pengaruh lingkungan. Ada dua faktor utama yang dapat membuat anak tumbuh dalam hak keimanan, dua faktor tersebut adalah Pendidikan Islam yang utama dan Pendidikan lingkungan yang baik. Di sinilah peranan, pembiasaan, keteladanan dan perkembangan anak-anak menemukan tauhid yang murni, keutamaan-keutamaan budi pekerti, spiritual dan etika agama yang lurus.⁸⁴

⁸³ Artinya: “Maka hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama (Allah): (tetaplah di atas) Fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu tidak ada perubahan pada fitrah Allah. (Itulah) agama yang lurus: tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui” (Q.S Ar-Ruum : 30)

⁸⁴ Abdullah Nashih Ulwan, *Pedoman Pendidikan Anak dalam Islam*, (Semarang: AsySyifa’, 1981), h. 42-43

Moral dan religi merupakan bagian yang cukup penting dalam jiwa remaja. Sebagian orang berpendapat bahwa moral dan religi bisa mengendalikan tingkah laku anak yang beranjak dewasa ini sehingga ia tidak melakukan hal-hal yang merugikan atau bertentangan dengan kehendak atau pandangan masyarakat. Disisi lain tidak ada moral dan religi ini sering sekali dituding sebagai faktor penyebab meningkatnya kenakalan remaja.

Agama mempunyai peranan yang penting terhadap moral remaja, terutama dalam menyalurkan moral, hal ini secara timbal balik juga mempengaruhi terhadap keyakinan dan kelakuan religiusnya. Namun pada masa ini mereka mulai mengalami keragu-raguan terhadap kaidah-kaidah akhlak dan ketentuan agama. Keraguan atau kebimbangan itu mungkin berakhir dengan tunduk kepadanya atau justru menentangnya. Kebimbangan pikiran mereka tersebut memantul kepada tingkah laku mereka, sehingga mereka tampak berbeda dalam usia ini (remaja). Ketegangan-ketegangan emosi, peristiwa-peristiwa yang menyedihkan dan keadaan yang tidak menyenangkan, mempunyai pengaruh besar dalam sikap remaja terhadap masalah agama dan akhlak.

Salah satu ciri menjalankan perilaku keagamaan yang baik adalah dilaksanakannya shalat tepat waktu. Shalat merupakan rukun Islam, dimana seseorang yang melaksanakan ibadah shalat berarti dia menegakan rukun islam. Shalat merupakan tiangnya agama dan ibadah yang paling dulu diperhitungkan adalah ibadah shalat. Solat adalah tiang agama yang harus kita

jalankan setiap hari. Sebagaimana telah dijelaskan dalam (Q.S Al Baqarah 2 : 43) berikut :⁸⁵

وَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ وَآتُوا الزَّكَاةَ وَارْكَعُوا مَعَ الرَّاٰكِعِيْنَ

Kita sering melihat banyaknya kaum muslimin yang masuk masjid ketika adzan dikumandangkan mereka berdiri menjawab adzan dan menunggu hingga adzan selesai, barulah kemudian mereka duduk. Hal ini berlandaskan alasan agar mereka mendapat pahala dua duanya, yakni pahala menjawab adzan dan juga tahiyyat masjid. Hal itu dikarenakan menjawab adzan hukumnya sunnah. Dan saat kita mendengar adzan sebaiknya segala aktivitas dihentikan untuk memenuhi panggilan Allah, bergegas mengerjakan shalat berjamaah di masjid.

Masa remaja adalah masa transisi dimana anak berintegrasi di masyarakat. Sehingga rasa penasaran anak akan muncul begitu besar untuk mengetahui yang lebih. Masa remaja adalah masa yang unik untuk kita bayangkan. Namun kini banyak anak-anak yang waktu beraktivitasnya berkurang dan terbuang sia-sia karena bermain game online. Baik melalui computer, smartphone, dll.

Belakangan ini perilaku keagamaan remaja khususnya di Puri Cendana sudah makin menurun. Mereka mulai tidak menghiraukan pelaksanaan ibadah tepat waktu seperti shalat. Jika remaja tidak menghiraukan suara adzan dan

⁸⁵ Artinya “Dan dirikanlah sholat, tunaikanlah zakat dan ruku'lah bersama orang-orang yang ruku” (Q.S Al Baqarah : 34)

meninggalkan solat, maka rutinitas spiritual keagamaan remaja di puri cendana sudah berkurang. Ini juga dapat dibuktikan dimasjid-masjid sekitar perumahan puri cendana. Sangat jarang ada remaja yang ikut shalat berjamaah, walaupun ada jumlahnya bisa dihitung. Banyak masjid-masjid di puri cendana diisi oleh orang tua.

Frekuensi bermain game online ini disamakan dengan penggunaan internet. Dan terdapat tiga intensitas penggunaan internet menurut Horigan, (Ismiati, 2013: 18) yaitu :

1. *Heavy Users*, adalah penggunaan internet lebih dari 40 jam perbulan
2. *Medium Users*, adalah penggunaan internet antara 10 jam sampai 40 jam perbulan
3. *Light Users*, adalah penggunaan internet kurang dari 10 jam perbulan

Dalam skripsi Ismayanti, Horigan juga menjelaskan mengenai indicator *internet usage* yaitu *email*, aktifitas informasi, aktifitas kesenangan dan aktifitas transaksi. Karena bermain game online adalah suatu yang dikerjakan untuk mencari kesenangan. Maka bermain game online masuk dalam kategori *internet usage*.

Berdasarkan pengamatan dimana disetiap warnet banyak dipenuhi remaja yang memanfaatkan internet untuk bermain games, khususnya game online. Selain itu juga remaja dipuri cendana banyak bermain game online dirumah dengan memanfaatkan smartphone untuk mengakses game online. Remaja di puri cendana ini banyak yang memainkan permainan di internet

khususnya game online dari pada permainan yang bersifat tradisional. Karena game online menjadi permainan yang menarik di kalangan remaja saat ini.

Remaja ini bermain game online tidak melihat waktu, kapanpun dan dimanapun para remaja ini tidak ada hentinya untuk memainkan game online ini. Bahkan ketika ada suara adzan berkumandang dari masjid sekitar rumah atau warnet, mereka tidak menghiraukan suara adzan dan asik terus bermain game, sehingga berpengaruh pada rutinitas keagamaan mereka. Dimana yang seharusnya ketika ada suara adzan mereka harus bergegas berwudhu dan pergi ke masjid untuk mendirikan shalat, remaja ini malah asyik dengan permainan game online.

Ada beberapa kemungkinan yang menjadikan spiritual keagamaan remaja di perumahan puri cendana ini menurun, salah satunya karena arus modernisasi berupa internet khususnya game online. Pengaruh game online ini cukup *signifikan* bagi perilaku keagamaan remaja saat ini di puri cendana. Waktu mereka habiskan untuk bermain game online di smartphone atau komputer. Bahkan sampai lupa waktu untuk makan atau minum, bahkan juga mengerjakan tugas.

Sebagian besar game online hampir selalu berdampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik sehingga munculnya kecanduan bermain game online. Secara sosial yaitu pengaruhnya dengan teman, keluarga menjadi renggang karena waktu bersama berkurang. Secara psikis pikiran akan terus

menerus memikirkan permainan game online. Selain itu juga fisik akan terkena paparan cahaya radiasi yang dapat merusak syaraf mata dan otak.

Peran orang tua sebagai pengawas dan pengendali kegiatan anak sangat diperlukan untuk mengawasi kegiatan anak saat bermain game online. Orang tua harus memberi batasan-batasan kapan dan dimana anak harus bermain game online. Ini bertujuan agar anak tetap dalam pengawasan orang tua serta tetap menjalankan ibadahnya.

Namun pada kenyataannya, pada era globalisasi saat ini belajar tentang pendidikan agama islam seakan menjadi prioritas kedua, sementara lingkungan pergaulan lebih banyak memberikan dampak negatif ditengah masyarakat teknologi dan informasi pada saat ini. Dampaknya ketaatan dalam menjalankan perintah agama khususnya dalam hal beribadah seakan menjadi barang yang sangat mahal. Apalagi dikalangan remaja, banyak sebagian besar dari mereka yang tidak taat dalam melaksanakan ibadah. Padahal usia mereka sudah memasuki akil-baligh yang dimana dalam ketentuan Agama Islam mereka sudah dikenai kewajiban untuk melaksanakan ibadah shalat, puasa, membayar zakat dan membaca Al-Qur'an dan sebagainya. Dan apabila mereka tidak menunaikan kewajiban tersebut akan mendapat dosa.

Perubahan ini perlahan-lahan akan menghapus pola kehidupan remaja yang pada awalnya memiliki rasa simpati, saling menghormati satu sama lain dan memiliki jiwa sosial yang tinggi berubah menjadi remaja yang individual dan acuh tak acuh. Sehingga menimbulkan berbagai konflik karena perbedaan ideologi dan rasa ingin berkuasa.

Tidak jarang pula remaja jaman sekarang yang berani melawan orang tuanya disaat mereka sedang asyik bermain game. Mereka enggan sekali untuk di suruh melakukan apa yang diminta oleh orang tuanya, mereka pun lebih memilih memainkan atau menggunakan ponselnya, meskipun ia berada ditengah-tengah suatu kegiatan atau sosialisasi dengan orang-orang disekitarnya.

Beranjak dari apa yang penulis paparkan diatas dapat dipahami bahwa semua permasalahan di atas merupakan sebuah realita yang mana games online itu sangat berpengaruh terhadap tingkah laku (akhlak) dan perilaku keagamaan seseorang. Atas dasar uraian tersebut di atas penulis tertarik untuk membahasnya dalam bentuk penelitian yang berjudul: **“PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN REMAJA di Perumahan Puri Cendana Tambun-Bekasi”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Kecenderungannya remaja menghabiskan waktunya bermain game online.
2. Kurangnya pengawasan orang tua dalam kegiatan remaja.
3. Tidak adanya pembekalan keagamaan bagi para remaja di Puri Cendana.
4. Menurunnya perilaku keagamaan di Puri Cendana.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, serta keterbatasan penulis dalam hal waktu, kemampuan dana dan lain-lainnya, maka penulis membatasi masalah pada **PENGARUH GAME ONLINE (Frekuensi, Jenis, Waktu dan Durasi *Game Online*) TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN (Akidah, Syariah dan Akhlak) REMAJA di Perumahan Puri Cendana Tambun-Bekasi.**

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka dapat di rumuskan permasalahan sebagai berikut : Adakah Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Perumahan Puri Cendana Tambun-Bekasi ?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan penelitian yang akan dilakukan ini adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran serta dapat dijadikan bahan kajian bagi pembaca khususnya mengenai pengaruh games online terhadap perilaku keagamaan remaja di era globalisasi. Serta mengembangkan studi dan memperluas wawasannya mengenai kehidupan perilaku keagamaan remaja pada saat ini, terkait dengan perkembangan

teknologi komunikasi ponsel. Penelitian ini juga dapat menjadi informasi tambahan atau acuan literature untuk penelitian-penelitian selanjutnya, khususnya bagi para akademisi atau bagi mereka yang tertarik untuk memahami pengaruh game online terhadap perilaku keagamaan remaja.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi peneliti, dengan adanya penelitian ini, peneliti dapat mengaplikasikan pengetahuan yang telah dimiliki ke dalam suatu kegiatan penelitian sekaligus menambah pengetahuan dan wawasan sehingga dapat membantu memberikan input yang bermanfaat bagi pribadi peneliti.
- b. Bagi orang tua, dapat menjadikan bahan masukan dan pengarahan kepada anak dalam memberi pengertian akan dari kegunaan games online tersebut.
- c. Bagi remaja, dapat menjadikan perilaku keagamaan yang lebih baik.
- d. Bagi umum, sebagai bahan masukan agar tidak lagi menyalahgunakan dari kegunaan games online tersebut.

F. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penyajian proposal ini di bagi menjadi beberapa bab dan sub-sub yang sistematikanya sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Dalam Bab ini merupakan awal pembukaan dan penulisan proposal, meliputi : Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Perumusan Masalah, Kegunaan Hasil Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II : Landasan Teoritis, Kerangka Berpikir dan Hipotesis

1. Dalam bab ini akan di paparkan tentang Games Online yang terdiri dari: Pengertian Permainan (*Game*), Teori Permainan, Perkembangan *Game Online*, Intensitas Bermain *Game Online*, Jenis-jenis *Game Online*, Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Keagamaan Remaja.
2. Perilaku Keagamaan Remaja yang terdiri dari : Hakikat Perilaku Keagamaan Remaja, Macam-macam Perilaku, Bentuk-bentuk Perilaku, Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Keagamaan Remaja,
3. Penelitian yang Relavan
4. Kerangka Berpikir
5. Hipotesis Penelitian

BAB III : Metodologi Penelitian, meliputi :

Tujuan Penelitian, Tempat dan Waktu Penelitian, Metode Penelitian, Variabel Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, Teknik analisis Data dan Hipotesis Statistika.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan, meliputi :

Deskripsi Data, Uji Persyaratan Analisis, Pengujian Hipotesis,
Pembahasan Hasil Penelitian.

BAB V : Kesimpulan dan Saran, meliputi :

Kesimpulan dan Saran-saran.

BAB II

LANDASAN TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR

DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Landasan Teoritis

Dalam bagian ini, penulis menggunakan teori-teori yang berkaitan dengan perilaku keagamaan remaja. Dimana teori-teori ini digunakan sebagai pedoman dalam membahas masalah yang ada.

1. Hakikat Perilaku Keagamaan Remaja

a. Pengertian Perilaku Keagamaan

Pengertian Perilaku Keagamaan dapat dijabarkan dengan cara mengartikan perkata. Kata perilaku berarti tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan. Sedangkan kata keagamaan berasal dari kata dasar agama yang berarti sistem, prinsip kepercayaan kepada Tuhan dengan ajaran dan kewajiban bertalian dengan kepercayaan itu. Kata keagamaan itu sudah mendapat awalan “ke” dan akhiran “an” yang mempunyai arti sesuatu (segala tindakan) yang berpengaruh dengan agama.⁸⁶

Menurut Sarlito Wirawan tingkah laku merupakan perbuatan manusia yang tidak terjadi secara sporadis (timbul dan hilang disaat-

⁸⁶ W.J.S. Poerdarwaminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (Jakarta: PN, Balai Pustaka, 1991), h. 569

saat tertentu), tetapi ada kelangsungan *continuitas* (antara satu perbuatan dengan perbuatan lainnya).⁸⁷

Perilaku merupakan seperangkat perbuatan atau tindakan seseorang dalam melakukan respon terhadap sesuatu kemudian dijadikan kebiasaan karena adanya nilai yang diyakini. Perilaku atau aktivitas yang ada pada individu atau organisme tidak timbul dengan sendirinya, tetapi sebagai akibat dari adanya stimulus atau rangsangan yang mengenainya, yaitu dorongan untuk bertindak dalam rangka memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan.⁸⁸

Menurut W. J. S Poerwadaminta, perilaku adalah tanggapan atau reaksi individu yang terwujud dalam gerakan dan sikap yang muncul dalam perbuatan yang nyata atau ucapan.⁸⁹

Menurut Skinner, seperti yang dikutip oleh Notoatmodjo (2007), merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus atau rangsangan dari luar. Oleh karena perilaku ini terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme, dan kemudian organisme tersebut merespons, maka teori Skinner ini disebut teori “S-O-R” atau *Stimulus–Organisme–Respon*.⁹⁰

Kurt Lewin berpendapat dalam (Notoatmodjo, 2007) bahwa perilaku manusia adalah suatu keadaan yang seimbang antara

⁸⁷ Sarlito Wirawan Sarwono, *Pengantar Umum Psikologi*, (Jakarta : PT Bulan Bintang, 1996), h. 24

⁸⁸ Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum* (Yogyakarta: Andi Offset, 2010), h. 11.

⁸⁹ W.J.S. Poerdaminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, edisi 3, 2001), h.7

⁹⁰ Notoatodjo soekidjo, *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*, (Jakarta:Rineka cipta, 2007), h. 45

kekuatan-kekuatan pendorong (*driving force*) dan kekuatan-kekuatan penahan (*restining forces*).⁹¹

Sedangkan dalam bukunya Hasan langgulung yang berjudul “*Azaz-Azaz Pendidikan Islam*” Al Ghazali bahwa perilaku atau tingkah laku adalah :

- 1) Tingkah laku mempunyai penggerak (motivasi), pendorong dan tujuan.
- 2) Motivasi itu bersifat dari dalam yang muncul dari diri manusia itu sendiri, tetapi ia rangsang dengan rangsangan-rangsangan dari luar atau rangsangan dari dalam yang berpengaruh dengan kebutuhan-kebutuhan jasmani dan kecenderungan-kecenderungan alamiah, seperti: rasa lapar, cinta, dan takut kepada Allah.
- 3) Menghadapi motivasi-motivasi manusia mendapati dirinya terdorong untuk mengerjakan sesuatu.
- 4) Tingkah laku mengandung rasa kebutuhan dengan rasa tertentu dan kesadaran akal terhadap suasana tersebut. Ini semua disertai oleh aktivitas jenis tertentu yang tidak terpisah dari rasa, perasaan dan kesadaran dari suasana itu.
- 5) Kehidupan psikologi adalah suatu perbuatan dinamis, dimana perilaku interaksi terus menerus antara tujuan atau motivasi dengan tingkah laku.

⁹¹Ibid., h. 55.

- 6) Tingkah laku itu bersifat individual yang berada menurut perbedaan faktor-faktor keturunan dan perolehan atau proses belajar.
- 7) Tingkah laku memiliki 2 tingkatan. Tingkatan pertama manusia berdekatan dengan semua makhluk hidup, yang dikuasai oleh motivasi-motivasi sedangkan pada tingkatan kedua ia mencapai cita-cita idealnya dan mendekati pada makna-makna ketuhanan dengan tingkah laku malaikat, tingkat ini dikuasai oleh keimanan dan akal.⁹²

Dari berbagai pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa perilaku keagamaan adalah segala tindakan, perbuatan atau ucapan yang dilakukan seseorang yang berkaitan dengan agama, yang diwujudkan dalam bentuk ibadah keseharian seperti shalat, puasa, sabar, tawakkal dan bergaul dengan sesama.

Oleh karena itu dalam agama ada ajaran-ajaran yang dilakukan bagi pemeluk-pemeluknya, bagi agama islam, ada ajaran yang harus dilakukan dan adapula yang berupa larangan. Ajaran-ajaran yang berupa perintah yang harus dilakukan diantaranya adalah shalat, zakat, puasa, haji, menolong orang lain yang sedang kesusahan dan masih banyak lagi. Sedangkan yang ada kaitannya dengan larangan itu lagi banyak seperti minum-minuman keras, judi, korupsi, main perempuan dan lain-lain.

⁹² Hasan Langgulung, *Asas-asas Pendidikan Islam* (Jakarta: Al-Husna, 2000), h. 306.

Oleh sebab itu dalam kehidupan sehari-hari secara tidak langsung banyak aktivitas yang telah kita lakukan baik itu yang ada pengaruhnya antara makhluk agama dengan pencipta, maupun pengaruh antara makhluk dengan sesama makhluk, itu pada dasarnya sudah diatur oleh agama.⁹³

Perilaku keagamaan seseorang pada dasarnya tidak terlepas dari dasar-dasar atau pokok-pokok ajaran islam yang dapat diklarifikasikan menjadi tiga bagian, yaitu :

1) Aqidah

Aqidah adalah urusan yang wajib diyakini kebenarannya oleh hati, menentramkan jiwa, dan menjadi keyakinan yang tidak bercampur dengan keraguan.⁹⁴ Inti materi aqidah adalah mengenai keimanan sebagaimana terdapat dalam rukun iman, yakni menyakini tentang Allah, para Malaikat, Nabi atau Rasul, Kitab-Kitab Allah, Surga dan Neraka serta Qada dan Qadar.

2) Syariah

Syariah menurut hukum Islam, sebagaimana dikutip dari buku karya Muhammad Alim yang berjudul “Pendidikan Agama Islam” adalah hukum-hukum dan tata aturan yang disampaikan Allah agar ditaati hamba-hamba-Nya. Syariah juga diartikan sebagai satu sistem norma Ilahi yang mengatur pengaruh manusia

⁹³ Agus Sujanto, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), h. 204.

⁹⁴ Muhammad Alim, *Pendidikan Agama Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), h. 124.

dengan Tuhan, pengaruh manusia dengan sesama manusia, seta pengaruh manusia dengan alam lainnya.

Secara garis besar ajaran syariah Islam adalah seperti yang terdapat dalam rukun Islam, muamalah (sosial), munakahat (pengaruh keluarga), jinayat (pidana), siyasah (kemasyarakatan atau politik) dan peraturan-peraturan lainnya seperti makanan, minuman, sembelihan, berburu, nazar dan lain-lain.⁹⁵

3) Akhlak

Menurut bahasa akhlak ialah kata jamak dan khuluq (khuluqun) yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabi'at. Akhlak disamakan dengan kesusilaan, sopan santun. Akhlak diartikan sebagai ilmu tata krama, ilmu yang berusaha mengenal tingkah laku manusia, kemudian memberi nilai kepada perbuatan baik sesuai dengan norma-norma atau tata susila.⁹⁶

Akhlak dalam ajaran Islam mencakup berbagai aspek, dimulai dari akhlak terhadap Allah, hingga kepada sesama makhluk (manusia, binatang, tumbuh-tumbuhan dan benda-benda tak bernyawa). Akhlak mengandung empat unsur yaitu adanya perbuatan baik dan buruk, dan adanya kecenderungan kondisi jiwa pada salah satu perbuatan terpuji maupun yang tercela.⁹⁷

⁹⁵ Ibid., h. 139.

⁹⁶ M. Yatimin Abdullah, *Studi Akhlak dalam Perspektif Al Quran* (Jakarta: Amzah, 2007), h.3

⁹⁷ Nasirudin, *Histirisitas & Normativitas Tasawuf* (Semarang: Aktif Media, 2008), hlm. 28.

Aqidah, Syariah dan akhlak saling berpengaruh, akidah merupakan sistem kepercayaan dan dasar bagi syariah dan akhlak, sedangkan tidak ada syariah dan akhlak selama tanpa akidah islam.⁹⁸

b. Pengertian Remaja

Remaja adalah periode transisi antara masa kanak-kanak ke masa dewasa, atau masa usia belasan tahun, atau seseorang yang menunjukkan tingkah laku tertentu seperti susah diatur, mudah terangsang perasaannya dan sebagainya.⁹⁹

Remaja adalah tahap umur yang datang setelah masa kanak-kanak berakhir ditandai oleh pertumbuhan cepat. Pertumbuhan cepat yang terjadi pada tubuh remaja luar dan dalam itu membawa akibat yang sedikit terhadap sikap, perilaku, kesehatan serta kepribadian remaja. Oleh karena itu, masa remaja merupakan masa yang paling mengesankan dan indah dalam perkembangan manusia, karena masa tersebut penuh dengan tantangan, gejolak emosi dan perubahan jasmani, psikologi dan sosial. Dimana masa remaja juga merupakan masa yang penuh dengan konflik baik dengan dirinya sendiri maupun yang lain.¹⁰⁰

⁹⁸Djamaludin Ancok dan Fuad Nashori Suroso, *Psikologi Islam* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), h. 79.

⁹⁹Sarlito W Sarwono, *Psikologi Remaja* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), h. 2.

¹⁰⁰Noor Rahman Hadjam, *Majalah Gerbang* (Yogyakarta: Suara Muhammadiyah, 2002), h. 42

World Health Organization (WHO) mendefinisikan remaja dalam adalah suatu masa ketika:

- 1) Individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual.
- 2) Individu mengalami perkembangan psikologi dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa.
- 3) Terjadi peralihan dari ketergantungan sosial-ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif lebih mandiri.¹⁰¹

Berdasarkan beberapa pengertian remaja yang telah dikemukakan para ahli, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa remaja adalah individu yang sedang berada pada masa peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa dan ditandai dengan perkembangan yang sangat cepat dari aspek fisik, psikis dan sosial.

Batasan remaja yaitu masa peralihan yang ditempuh oleh seseorang dari anak-anak menjadi dewasa, dengan arti lain sebuah situasi yang menjembatani menuju ke tingkat dewasa. Masa remaja ini berlangsung kira-kira 13 tahun sampai 16 tahun atau 17 tahun, sedangkan akhir masa remaja adalah usia 16 tahun sampai 18 tahun.¹⁰²

¹⁰¹ Sarlito W Sarwono, *op. cit* h. 7.

¹⁰² Syamsu Yusuf LN 2006. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung PT Rosda Karya Remaja. Hlm 70

c. Perilaku Keagamaan Remaja

Perilaku keagamaan remaja terdiri dari tiga kata yaitu perilaku, keagamaan dan remaja, yang dimana perilaku yaitu tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau perilaku.¹⁰³ Sedangkan keagamaan yaitu pengaruhnya dengan agama.¹⁰⁴ Perilaku keagamaan merupakan tanggapan atau reaksi terhadap segala bentuk kegiatan yang berpengaruh dengan agama yang tercermin dalam kehidupan sehari-hari. Perilaku keagamaan seseorang pada dasarnya tidak terlepas dari dasar-dasar atau pokok-pokok ajaran Islam yang dapat diklarifikasikan menjadi tiga bagian, yaitu: aqidah, syari'ah dan akhlak.¹⁰⁵ Remaja yaitu periode transisi antara masa kanak-kanak ke dewasa atau usia belasan tahun, atau jika seseorang menunjukkan tingkah laku tertentu seperti susah diatur, mudah terangsang perasaannya dan sebagainya.¹⁰⁶ Bagi remaja, agama memiliki arti yang sama pentingnya dengan moral. Agama memberikan sebuah kerangka moral sehingga membuat seseorang mampu membandingkan tingkah lakunya. Agama dapat menstabiliskan tingkah laku dan memberikan perlindungan rasa aman, terutama bagi remaja yang tengah mencari eksistensu dirinya.¹⁰⁷

¹⁰³ Departemen Pendidikan Nasional, *Op. Cit.*, h. 859.

¹⁰⁴ *Ibid.*, h.15.

¹⁰⁵ Muhammad Alim, *Pendidikan Agama Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006 h. 124.

¹⁰⁶ Sarlito W Sarwono, *Op. Cit.*, Hlm. 2.

¹⁰⁷ Sugeng Sholehudin, *Psikologi Perkembangan Dalam Perspektif Pengantar* (Pekalongan: STAIN PRESS, 2009), hlm. 145.

Jadi dari definisi-definisi tersebut dapat kita simpulkan maksud dari perilaku keagamaan remaja yaitu tanggapan atau reaksi remaja terhadap rangsangan keagamaan yang tidak bisa terlepas dari dasar-dasar atau pokok-pokok ajaran islam yaitu aqidah, syari'ah dan akhlak yang dipengaruhi oleh perkembangan pikirannya.

d. Macam-Macam Perilaku Keagamaan

Menurut Hendro Puspito, dalam bukunya “Sosiologi Agama” beliau menjelaskan tentang perilaku atau pola kelakuan yang dibagi dalam 2 macam yakni:

- 1) Pola kelakuan lahir adalah cara bertindak yang ditiru oleh orang banyak secara berulang-ulang.
- 2) Pola kelakuan batin yaitu cara berfikir, berkemauan dan merasa yang diikuti oleh banyak orang berulang kali.¹⁰⁸

Pendapat ini senada dengan pendapat Jamaluddin Kafi, beliau mengelompokkan perilaku menjadi dua macam yaitu perilaku jasmaniah dan perilaku rohaniah, perilaku jasmaniah yaitu perilaku terbuka (obyektif) kemudian perilaku rohaniah yaitu perilaku tertutup (subyektif).¹⁰⁹

Sedangkan Abdul Aziz Ahyadi, mengelompokkan perilaku menjadi dua macam yaitu:

¹⁰⁸ Hendro Puspito, *Sosiologi Agama* (Yogyakarta: Kanisius, 1984), h. 111

¹⁰⁹ Jamaludin kafi, *Psykologi Dakwah* (Jakarta: Depag, 1993), h. 49

- 1) Perilaku oreal (perilaku yang diamati langsung).
- 2) Perilaku covert (perilaku yang tidak dapat diamati secara langsung).¹¹⁰

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwasanya perilaku seseorang itu muncul dari dalam diri seorang itu (rohaniahnya), kemudian akan direalisasikan dalam bentuk tindakan (jasmaniahnya).

Berdasarkan keterangan di atas maka macam-macam perilaku keagamaan dapat dikategorikan menjadi 5 yaitu : perilaku terhadap Allah dan Rasul-Nya, perilaku terhadap diri sendiri, perilaku terhadap keluarga, perilaku terhadap tetangga dan perilaku terhadap masyarakat.¹¹¹

- 1) Perilaku Terhadap Allah dan Rasul-Nya.
 - a) Mengesakan-Nya atau tidak menyekutukan-Nya. Hal tersebut sesuai dengan firman Allah Q.S. Al-ikhlas 112 : 1-4 yang berbunyi:¹¹²

قُلْ هُوَ اللَّهُ أَحَدٌ (١) اللَّهُ الصَّمَدُ (٢) لَمْ يَلِدْ وَلَمْ يُولَدْ (٣) وَلَمْ يَكُنْ لَهُ كُفُوًا أَحَدٌ (٤)

¹¹⁰ Abdul Aziz Ahyadi, *Psikologi Agama Kepribadian Muslim Pancasila* (Bandung, Sinar Baru 1991, h. 68

¹¹¹ Kaelany, *Islam dan Aspek-Aspek Kemasyarakatan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), h. 58.

¹¹² Artinya “Katakanlah, “Dia-lah Allah, Yang Maha Esa. (1) Allah adalah Tuhan yang bergantung kepada-Nya segala sesuatu. (2) Dia tidak beranak dan tidak pula diperanakkan, (3) Dan tidak ada seorang pun yang setara dengan Dia” (Q.S Al – Ikhlas : 1-4)

b) Taqwa

Taqwa adalah memelihara diri dari siksa Allah dengan mengikuti segala perintah-Nya dan menjauhi segala larangan-Nya. Bila ajaran Islam di Islam dibagi menjadi iman, Islam dan ihsan, maka taqwa adalah integralisasi ketiganya.

c) Tawakkal

Tawakkal adalah membebaskan hati dari segala ketergantungan kepada selain Allah dan menyerahkan keputusan segala sesuatunya kepada Allah. Hal tersebut sesuai firman Allah Q.S Ali Imran/03 ayat 159.

d) Syukur

Syukur adalah memuji si pemberi nikmat atas kebaikan yang telah dilakukannya. Syukur memiliki tiga dimensi yaitu hati, lisan, dan anggota badan.

e) Taubat

Taubat berarti kembali kepada kesucian, sedangkan bertaubat berarti menyadari kesalahan memohon ampun kepada Allah, menyesali perbuatan, berjanji tidak akan mengulangi dosa yang telah dilakukan serta mengganti dengan perbuatan yang baik.

2) Perilaku Terhadap Diri Sendiri

Perilaku terhadap diri sendiri maksudnya berbuat baik terhadap dirinya, sehingga tidak mencelakakan dirinya ke dalam keburukan, lebih-lebih berpengaruh kepada orang lain. Akhlak ini meliputi jujur, disiplin, pemaaf, hidup sederhana.

3) Perilaku Terhadap Keluarga

Wajib hukumnya bagi umat islam untuk menghormati kedua orang tuanya yaitu berbakti, menaati perintahnya dan berbuat baik kepada ayah dan ibu mereka itu. Selain itu kita harus berbuat baik kepada saudara kita.

4) Perilaku Terhadap Tetangga

Setiap umat harus mengetahui bahwa tetangganya mempunyai hak, oleh karena itu perlu berakhlak baik kepada tetangga dan menghormati haknya. Hak terhadap tetangga meliputi tidak boleh menyebarkan rahasia tetangga, tidak boleh membuat gaduh, saling menolong bila ada yang kesusahan.

5) Perilaku Terhadap Masyarakat

Akhlak atau sikap seseorang terhadap masyarakat atau orang lain diantaranya adalah menghormati perasaan orang lain, memberi salam dan menjawab salam, pandai berterima kasih, memenuhi janji dan tidak boleh mengejek.

e. Bentuk-Bentuk Perilaku Keagamaan

Menurut Jalaludin dan Walgito adapun bentuk-bentuk perilaku sosial keagamaan sebagai berikut : aktif dalam organisasi keagamaan,

berakhlak mulia, menghargai terhadap sesama dan tidak angkuh, ikut serta dalam kegiatan keagamaan di masyarakat.¹¹³

1) Aktif dalam organisasi keagamaan

Bentuk-bentuk perilaku sosial keagamaan diantaranya yaitu aktif dalam organisasi keagamaan, di mana pada pembahasan dalam penelitian ini mengenai tentang remaja. Remaja memiliki perilaku sosial yang baik diantaranya ditandai dengan seorang tersebut aktif dalam organisasi keagamaan di mana ia tinggal, karena suatu organisasi itu sangat penting bagi pembentukan sosial seseorang, dengan berorganisasi seseorang dapat berlatih bagaimana cara berinteraksi dengan orang lain dengan cara yang baik, bersosial, dan berlatih untuk dapat menghargai sesama.

2) Berakhlak Mulia

Bentuk perilaku sosial keagamaan yang lain yaitu berakhlak mulia. Seseorang yang berakhlak baik, suka memberi, menolong, mudah memaafkan kesalahan orang lain, bisa menghargai sesama, menunjukkan bahwa seorang tersebut memiliki rasa sosial keagamaan yang tinggi.

3) Menghargai terhadap sesama dan tidak angkuh

Manusia hidup di muka bumi ini tidaklah hidup sendiri, melainkan selalu membutuhkan orang lain, maka dari itu dalam berinteraksi sosial kita harus saling menghargai terhadap sesama.,

¹¹³ Sugiyanti. *Pengaruh Antara Kepedulian Keluarga Terhadap Perilaku Sosial Keagamaan Remaja* (<http://eprints.perpus.iainsalatiga.ac.id/410/1/pdf diakses1/5/2017>) 2017

tidak mudah menyakiti hati orang lain. Kita diciptakan oleh Allah dalam keadaan yang bermacam-macam, berbeda satu dengan yang lain, dengan perbedaan itulah manusia bisa saling melengkapi terhadap orang lain yang mungkin kadang tidak sama dengan kita.

4) Ikut serta dalam kegiatan keagamaan di masyarakat

Dalam hidup di masyarakat kita dituntut untuk bisa berinteraksi dengan sesama, dan ikut serta dalam kegiatan di masyarakat untuk memajukan kesejahteraan masyarakat dan menunjukkan bahwa kita memang benar-benar hidup dalam lingkungan masyarakat. Masa remaja adalah masa-masa yang paling baik untuk mengikuti berbagai kegiatan. Seorang remaja harus dapat menggunakan masa remajanya dengan baik sebelum datang masa tua, yaitu dengan hal yang bermanfaat, diantaranya ikut serta dalam berbagai kegiatan, baik kegiatan di sekolah maupun di masyarakat, karena mengikuti kegiatan tersebut dapat menambah wawasan pengetahuan yang bermanfaat bagi kehidupan.

Fitrah keagamaan atau kecenderungan hidup beragama sebenarnya sudah ada sejak lahir, potensi beragama setiap individu harus dikembangkan oleh orang bersangkutan masing-masing. Dengan melalui pendidikan dan latihan. Perubahan perilaku individu terjadi seiring dengan bertambahnya usia, latihan pembiasaan, pengalaman yang diperolehnya baik dari diri individu maupun

lingkungan, sehingga individu akan terbentuk satu sikap kuat untuk mendalami ajaran agama dalam dirinya.

Bentuk dari perilaku ibadah keagamaan yang sering dilakukan individu seperti : pelaksanaan shalat, puasa, zakat membaca Al-qur'an dan menghafal doa.¹¹⁴

Adapun bentuk dari perilaku ibadah keagamaan itu meliputi :

1) Shalat

Secara harfiah apabila cermat kata shalat berasal dari bahasa arab, yaitu kata kerja “shalla” yang artinya “berdoa” sembahyang. Sedangkan shalat menurut istilah adalah semua ucapan dan perbuatan yang bersifat khusus yang dimulai dengan takbir dan ditutup dengan salam, serta harus memenuhi beberapa syarat yang ditentukan. Shalat menurut syariat adalah segala ucapan dan gerakan-gerakan yang dimulai dengan takbiratul ikhram dan diakhiri dengan salam

Shalat merupakan ibadah yang dapat membawa manusia dekat dengan Allah. Dalam melaksanakan shalat seseorang menuja kemahasucian Allah , menyerahkan diri kepada-Nya, memohon perlindungan dari godaan setan, memohon pengampunan dan dibersihkan dari dosa, memohon petunjuk kejalan yang benar dan dijauhkan dari segala kesesatan atau perbuatan yang tidak baik. Shalat juga dapat menjauhkan dari perbuatan keji dan munkar,

¹¹⁴ Ali Hasan, *Hikmah Shalat dan Hikmah tuntunannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2000), h. 19

yang bila dibersihkan dari kedua sifat itu sejahtera. Seperti dalam firman Allah dalam Al-qur'an (Q.S Al-ankabut/29 : 45).

2) Puasa

Puasa adalah ibadah yang dapat menanamkan rasa kebersamaan dengan orang-orang fakir dalam menahan lapar dan kebutuhan pada makanan. Puasa menyadarkan dorongan menlong orang, rasa simpati dan menguatkan keutamaan jiwa seperti taqwa, mencintai Allah, amanah, sabar dan tabah menghadapi kesulitan. Puasa buka hanya menahan makan, minum dan kebutuhan biologis lainnya dalam waktu tertentu. Tetapi puasa merupakan langkah-langkah dalam mengekang diri sendiri dari keinginan-keinginan yang haram dan perbuatan onar. Buah ibadah puasa baru dapat dicapai dengan membiasakan keutamaan dan meninggalkan perbuatan yang hina.

3) Membaca Al-qur'an

Menurut Henry Guntur Tarigan membaca adalah suatu proses yang dilakukan dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang disampaikan melalui bahasa tertulis.¹¹⁵ Al-qur'an merupakan wahyu Allah yang berfungsi sebagai mukjizat terbesar Nabi Muhammad SAW, yang dapat disaksikan oleh seluruh umat manusia. Mengajarkan membaca Al-qur'an adalah fardu kifayah dan merupakan ibada yang utama.

¹¹⁵ Henry Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung: Angkasa, 1987), h. 7

Oleh karena itu, sudah seharusnya setiap orang tua melatih anaknya untuk gemar membaca Al-qur'an dan mengenalkan serta mengajarkan huruf-huruf Al-qur'an agar nantinya akan timbul rasa cinta kepada Al-qur'an, dan masih ada bentuk lain sebagai perwujudan perilaku keagamaan yang dilakukan para pemeluk agama.

Tak dapat dipungkiri bahwa adanya perbedaan kemampuan, kecerdasan, perasaan dan daya nalar seseorang dikarenakan adanya perbedaan pendidikan yang diterima. Semakin sering seseorang mendapat pendidikan agama dan praktek keagamaan yang dialami seseorang bertambah pengetahuan dan pengalaman agamanya. Rasa keagamaannya bertambah bersemi.

Sebaliknya jika seseorang tidak pernah mendapat pendidikan agama mulai dari dalam rumah tangga dan di masyarakat maka pengetahuan dan pengamannya terhadap nilai agama itu berkurang malah mungkin menentang ajaran agama.

4) Zakat

Zakat adalah kewajiban harta yang berfungsi sebagai bantuan kemasyarakatan, hasilnya dibagi-bagikan kepada orang-orang fakir miskin yang hasil kerjanya mereka tidak dapat memberikan kehidupan yang layak bagi mereka.

Di dalam ibadah terdapat banyak pendidikan budi pekerti mulia. Zakat tidak hanya sekedar pengeluaran harta untuk

menolong fakir miskin, tetapi didalamnya terkandung pendidikan jiwa yang luhur. Zakat dapat mensucikan jiwa seseorang dari sifat rakus pada harta, mementingkan diri sendiri dari materialis. Zakat juga menumbuhkan rasa persaudaraan, rasa kasih sayang dan suka menolong anggota masyarakat yang berada dalam kekurangan.

5) Menghafal doa-doa

Maksud nya pemahaman pada remaja bahwa orang yang selalu membiasakan berdoa akan menjadi mulia begitu sebaliknya orang yang tidak pernah berdoa akan menjadi lemah.

Dari pemaparan di atas dapat diketahui bahwa bentuk perilaku keagamaan dari pelaksanaan ibadah semacam itu merupakan kebutuhan manusia dalam rangka mendekatkan diri kepada Allah SWT yang sudah menjadi kewajiban seagai manusia yang lemah. Pelaksanaan ibadah tersebut diharpkan bertambah, karena dengan semangatnya kita beribadah kepada Allah SWT maka semakin banyak pula kegiatan yang dikerjakan.¹¹⁶

Menurut Sarlito W. Sarwono, perilaku dapat terbentuk melalui empat macam cara¹¹⁷ :

1) Adopsi

Kejadian-kejadian yang terjadi berulang-ulang dan terus menerus lama kelamaan secara bertahap diserap dalam diri individu dan mempengaruhi terbentuknya perilaku.

¹¹⁶ Arsyad H. Anwar, *Psikologi Agama* (Kendari : Istana Profesional, 2008), h. 75

¹¹⁷ Sarlito. W. Sarwono, *Psikologi sosial* (jakarta: Bulan Bintang, 2000), hlm. 96.

2) Deferensiasi

Dengan berkembangnya intelegensi bertambahnya pengalaman sejalan dengan bertambahnya usia maka ada hal-hal yang tadinya dianggap sejenis sekarang dipandangan tersendiri. Terhadap objek tersebut terbentuk sikap tersendiri pula.

3) Integrasi

Pembentukan sikap di sini terjadi secara bertahap dimulai dengan berbagai pengalaman yang berpengaruh dengan hal tertentu, sehingga akhirnya terbentuk sikap mengenai hal tersebut.

4) Trauma

Trauma yaitu pengalaman-pengalaman yang tiba-tiba mengejutkan yang meninggalkan kesan-kesan mendalam pada jiwa orang yang bersangkutan, pengalaman traumatis juga dapat menyebabkan terbentuknya sikap. Pembentukan perilaku tidak terjadi demikian saja melainkan melalui suatu proses tertentu, melalui kontak sosial terus menerus antara individu dan individu lain disekitarnya.

f. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Keagamaan Remaja

Jalaludin dalam bukunya yang berjudul “Psikologi Agama” menerangkan bahwa perilaku keagamaan dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor intern (pembawaan) dan faktor ekstern (lingkungan). Juga menjelaskan bahwa manusia adalah makhluk yang beraagama. Namun keagamaan tersebut memerlukan bimbingan agar dapat tumbuh dan

berkembang secara benar. Untuk itu anak-anak memerlukan tuntunan dan bimbingan sejalan dengan tahap perkembangan yang mereka alami. Tokoh yang paling menentukan dalam menumbuhkan perilaku keagamaan itu adalah keluarga terutama orang tua.¹¹⁸

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku keagamaan seseorang adalah sebagai berikut :

1) Faktor internal, yaitu keadaan atau kondisi jasmani dan rohani seseorang.¹¹⁹ Yang meliputi :

a) Pengalaman pribadi

Pengalaman pribadi yang dimaksud disini adalah pengalaman dalam beragama, karena pengalaman ini diperoleh sejak manusia lahir maka perlu ditanamkan sedemikian rupa pada diri manusia nilai-nilai serta norma-norma beragama sejak berada dalam kandungan.¹²⁰ Hal ini menjadi penting karena sangat mempengaruhi suatu pribadi menjadi seorang yang agamis atau tidak.

b) Peranan konflik moral

Peranan konflik moral juga memiliki peranan dalam menentukan perilaku keagamaan seseorang. Yaitu apa yang mereka ketahui berbeda dengan realitas yang terjadi. Disini masa remaja menjadi sangat riskan karena konflik moral akan

¹¹⁸ Jalaludin, *Psikologi Agama* (Jakarta: Rajawali Press, 2010), hlm. 69.

¹¹⁹ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan; Suatu Pendekatan Baru* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2000), h. 132.

¹²⁰ Zakiah Daradjat, *Pendidikan Agama dalam Pembinaan Moral*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1982) h. 114

terjadi pada masa ini. Gejala emosi yang di alami remaja biasanya disebabkan oleh konflik peran sosial,¹²¹ dimana remaja pada masa ini masih mencari jati dirinya dan masih berusaha mengaktualisasikan perannya di tengah-tengah kehidupan bermasyarakat.

c) Faktor penalaran verbal

Sebagai makhluk dianugerahi akal oleh Tuhan, tentu saja manusia memiliki pikiran yang membedakannya dengan makhluk ciptaan yang lain. Akibat dari adanya pikiran ini manusia bisa menentukan keyakinan-keyakinan mana yang harus diterima dan keyakinan mana yang harus di tolak. Faktor ini menjadi relevan bagi remaja,¹²² karena pada masa remaja merupakan masa kritis terkait dengan masalah keagamaan. Mereka mulai melontarkan pertanyaan-pertanyaan filosofis terkait tentang hal-hal yang telah diyakininya selama ini.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor di luar diri manusia yang ikut mempengaruhi perilaku keagamaan seseorang. Faktor luar ini merupakan lingkungan dimana individu hidup dan menjalankan kehidupannya.¹²³ Adapun faktor-faktornya sebagai berikut :

¹²¹ Sarlito. W. Sarwono, *Psikologi remaja* (jakarta: Raja Grafindo Remaja, 2010), hlm. 101.

¹²² Sarlito. W. Sarwono, *loc. cit.*

¹²³ Djalaludin, *Psikologi Agama*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2005) h. 235

a) Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama bagi anak, oleh karena itu orang tua mempunyai peranan yang sangat penting dalam menumbuhkan fitrah beragama anak. Orang tua hendaknya memelihara pengaruh yang harmonis antar anggota keluarga. Pengaruh yang harmonis, penuh pengertian dan kasih sayang akan membuahkan perilaku yang baik.

b) Sekolah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang mempunyai program yang sistematis dalam melaksanakan bimbingan, pengajaran dan latihan kepada anak agar mereka berkembang sesuai potensinya. Maka sekolah terutama guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam mengembangkan wawasan pemahaman, pembiasaan mengamalkan ibadah atau akhlak yang mulia dan sikap apresiatif terhadap ajaran agama.

c) Masyarakat

Dalam masyarakat, individu akan melakukan interaksi sosial dengan teman sebayanya atau anggota masyarakat lainnya. Apabila teman sepergaulan itu menampilkan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai agama (berakhlak baik) maka anak remaja pun cenderung akan berakhlak baik. Namun apabila

temannya menampilkan perilaku yang kurang baik, maka anak cenderung akan terpengaruh untuk mengikuti atau mencontoh perilaku tersebut. Hal ini akan terjadi apabila anak kurang mendapatkan bimbingan agama dalam keluarganya.¹²⁴

2. *Game Online*

a. **Pengertian Permainan (*Game*)**

Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berpengaruh. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang di dalamnya terdapat peraturan, play dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik buatan, dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan.¹²⁵

Dalam pengertian yang luas game berarti “hiburan”. Game juga merujuk pada pengertian sebagai “kelincahan intelektual”. (Intellectual playability). Sementara kata game bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu merupakan

¹²⁴ Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008) h. 139

¹²⁵ Muhammad Fahrul, “*Pengertian Game Online dan Sejarahnya*”, artikel diakses pada 17 Maret 2017 dari : <http://my.opera.com/mfahrul/blog/show.dml/10712381>.

ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal.¹²⁶

Adapun definisi game yang lain adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.¹²⁷

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu tersendiri.

b. Teori Permainan (*Game*)

Teori Game Menurut Tokoh Psikologi

Psikologi memiliki pandangan tersendiri tentang teori game dan dikemukakan oleh beberapa tokoh psikologi antara lain :¹²⁸

a) Sigmund Freud (Austria/England)

Menurut pendekatan psikologinya yaitu psikologi analisis, game berfungsi untuk mengekspresikan dorongan implusif sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak. Bentuk kegiatan game yang ditunjukkan berupa bermain fantasi dan imajinasi dalam sosiodrama atau pada saat bermain sendiri.

¹²⁶ *Ibid.*, h. 139

¹²⁷ Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h.106.

¹²⁸ Haditono, dkk., *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*, h.131-132.

Menurut Freud, melalui bermain dan berfantasi anak dapat mengemukakan harapan-harapan dan konflik serta pengalaman yang tidak dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata, contoh, anak main perang-perangan untuk mengekspresikan dirinya anak yang meninju boneka dan pura-pura bertarung untuk menunjukkan kekesalannya.

b) Jean Piaget (Swiss)

Game mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa yang akan datang. Berkaitan dengan itu pula otak yang aktif adalah kondisi yang sangat baik untuk meneruma pelajaran.

c) Johan Huizinga

Game adalah hal dasar yang membedakan manusia dengan hewan. Melalui kegiatan game tersebut terpancar kebudayaan suatu bangsa.

d) Tjublinskaja (psikolog Rusia)

Menyatakan bahwa game merupakan pencerminan realitas sebagai bentuk awal untuk memperoleh pengetahuan.

c. Pengertian Game Online

Game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual yang dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik dan

merupakan game yang menyediakan server-server tertentu agar bias dimainkan.¹²⁹

Game online adalah permainan yang bisa dimainkan oleh ribuan bahkan ratusan orang melalui layanan internet dalam waktu yang sama.¹³⁰

Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet.¹³¹

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa game online adalah suatu permainan yang memerlukan koneksi internet untuk memainkannya.

d. Perkembangan Game Online

Teknologi game online berawal dari penemuan metode networking computer tahun 1970-an oleh militer Amerika. Pada game online ini pertama kali menggunakan jaringan LAN atau Local Area Network tetapi sesuai dengan perkembangan teknologi akhirnya game online menggunakan jaringan yang lebih luas lagi seperti WWW atau World Wide Web atau yang lebih dikenal dengan internet yang bias diakses dengan menggunakan nirkabel.¹³²

¹²⁹ Ahmadi dan Sholeh, *Psikologi Perkembangan*, h. 107.

¹³⁰ Marvien amellia hardanti, *Faktor-faktor yang melatarbelakangi perilaku adiksi bermain game online pada anak usia sekolah*. (Online). (www.cjkip.org/jkip/articel/download/65/62. Diakses 5 maret 2018). 167

¹³¹ Ernest Adam, *Fundamentals of game design, 2nd edition* (barkeley: new riders:2010) h.591

¹³² <http://tutoriakuliah.blogspot.com/2009/05/dasar-dasar-teori-permainangame.htm> artikel diakses pada tanggal 13 juli 2017, pukul 15.16 WIB

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa game online adalah suatu permainan yang memerlukan koneksi internet untuk memainkannya.

e. Intensitas bermain game online

Intensitas adalah suatu sifat kuantitatif dari suatu pengindraan yang berpengaruh dengan intensitas perangsangnya.¹³³ Menurut kamus besar Bahasa Indonesia bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang.¹³⁴ Sedangkan game online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dipengaruhi oleh suatu jaringan internet.¹³⁵

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain game online adalah seberapa sering atau frekuensi individu dalam bermain game online.

Adapun aspek-aspek intensitas bermain game online adalah sebagai berikut¹³⁶ :

1) Frekuensi

Frekuensi merujuk pada tingkatan atau seberapa sering subjek bermain game online.¹³⁷ Ketika anak bermain game online dengan frekuensi 4-5 kali dalam seminggu hal ini dapat

¹³³ J.p chaplin. *Kamus lengkap psikologi* (Jakarta: Raja Grafindo Persada,2011), h. 254

¹³⁴ Depdiknas, *Kamus besar bahasa Indonesia* (Jakarta: PN Balai Pustaka, 2007) h. 620

¹³⁵ Ernest adam. *Fundamental of Game design, 2nd edition*. (barkeley: new riders,2010), h.

¹³⁶ Ulfi Kholidiyah, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emosi". (Online) http://eprints.ums.ac.id/27192/24/02.naskah_publicasi_ulfi_kholidiyah.pdf (5 Mei 2018). 4

¹³⁷ Ibid.

mengakibatkan banyak waktu yang dipakai untuk bermain saja, sehingga tidak melakukan kegiatan serta aktifitas yang lain dan menyebabkan anak tidak mendapatkan pengetahuan.

2) Lama mengakses

Aspek ini mempunyai arti penting karena berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain game online. Ketika anak bermain game online dengan waktu lebih dari 3 jam perhari hal ini akan membuat anak menganggap bahwa game online lebih penting dari pada hal yang lain, seperti aktifitas belajar.

f. Jenis-jenis Game Online

Internet adalah inti dari komunikasi yang bermedia computer, internet menghubungkan ribuan computer, dan menyediakan jumlah informasi yang luar biasa banyak. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, game online dari berbagai jenis juga sangat berkembang di lingkungan masyarakat di Indonesia. Harsan (2011 : 5) mengatakan bahwa, game yang paling banyak terdengar adalah game jenis *Massive Multiplayer Pole Playing Game* yaitu game pertuangan yang sejumlah besar pemain berinteraksi dalam satu dunia virtual yang tetap. Jenis-jenis game online dikelompokkan menjadi beberapa jenis game online diantaranya : *Nexus / The king of te wind, Rgnarox, Lineage, Point Blank*¹³⁸.

¹³⁸ Akbar, k., 2012, *pengertian game online dan jenisnya*, <http://akbarputrakotopiliang.blogspot.com/2012/12/permainan-daring-onlinr-games-jenis.html>, diakses 10 januari 2017

Jubile dalam Taufik (2014 : 9) mengatakan, ada beberapa jenis game yang terdapat dalam *facebook* diantaranya yaitu¹³⁹ :

- 1) *Pet Society* adalah game pengganti *tamagotci* yang prinsipnya seperti *tamagotchi* yaitu untuk memelihara hewan.
- 2) *Mob Wars* adalah game yang menuntut untuk mengatur energy, uang, stamina dan kesehatan untuk melakukan serangkaian pekerjaan dan penyaringan.
- 3) *Restaurant City* adalah game yang menghindangkan makanan, menjaga konsumen tetap terlayani dengan baik dan mengatur restaurant sebaik mungkin.
- 4) *Street Racing* adalah game yang menawarkan balapan di sirkuit-sirkuit dunia dari Los Angles, New York, Tokyo hingga London.
- 5) *Mafia Wars* adalah game yang harus mengorganisasikan sebuah gangster mafia.
- 6) *Be a Tycoon* adalah game yang permainnya bisa menciptakan kerjaan sendiri, bisnis dan uang.
- 7) *Pet Pupz* adalah game memelihara hewan, memberi makan, merawatnya dan mengikuti kontes anjing peliharaan.
- 8) *Texas Holden Poxer* adalah game yang memainkan salah satu dari sekian banyak versi permainan kartu yang dimainkan orang seluruh dunia.

¹³⁹ Akbar, k., 2012, *pengertian game online dan jenisnya*, <http://akbarputrakotopiliang.blogspot.com/2012/12/permainan-daring-onlinr-games-jenis.html>, diakses 10 januari 2017

- 9) *Mobile legend* adalah sebuah permainan piranti bergerak berjenis MOBA yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton.

Jenis *game online* pun terbagi menjadi dua jenis¹⁴⁰ :

1) *Game online agresi*

Contohnya Arcade games, dalam permainan ini, para gamers dapat melakukan pukul-memukul, tembak-menembak, tusuk-menusuk dan kejar-mengejar dalam permainan tersebut.

2) *Game online non agresi*

Game ini bersifat *fun games, strategic games, adventure games dan simulation games* yang bersifat untuk mengolah otak saja dan tidak mengandung unsur kekerasan.

3. Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja

a. Dampak Positif

Dampak Positif game online anatar lain adalah sebagai berikut¹⁴¹ :

1) Dapat membuat orang menjadi pintar

Penelitian di Manchester University dan Central Lanchashire University membuktikan bahwa gamer yang bermain Gm 18 jam perminggu memiliki koordiansi yang baik anatar tangan dan mata setara dengan kemampuan atlet.

¹⁴⁰ Akbar, k., 2012, *pengertian game online dan jenisnya*, <http://akbarputrakotopiliang.blogspot.com/2012/12/permainan-daring-onlinr-games-jenis.html>, diakses 10 januari 2017

¹⁴¹ *Penelitian manfaat bermain game online* 2 juli 2017 dari <http://ligagame.com/index.php?option=com.html>

2) Meningkatkan konsentrasi

Dr. Jo Bryce, kepala penelitian di suatu universitas di Inggris menemukan bahwa gamer sejati punya daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menuntaskan beberapa tugas.

3) Memiliki ketajaman mata yang lebih cepat

Penelitian di Rochester University mengungkapkan bahwa anak-anak yang memainkan game action secara teratur memiliki ketajaman mata yang lebih cepat daripada mereka yang tidak terbiasa bermain game.

4) Meningkatkan kinerja otak dan memacu otak dalam menerima cerita

Sama halnya dengan belajar, bermain game yang tidak berlebihan dapat meningkatkan kinerja otak bahkan memiliki kapasitas jenuh yang lebih sedikit dibandingkan dengan belajar dan membaca buku.

5) Meningkatkan kemampuan membaca

Psikolog di *Finland University* menyatakan bahwa video game bias membantu anak – anak untuk meningkatkan kemampuan baca mereka. Jadi, keluhan soal bermain game yang dapat menurunkan budaya membaca tidaklah beralasan.

6) Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris

Riset di Indonesia membuktikan bahwa banyak pria yang mahir berbahasa Inggris di sekolah ataupun di universitas tanpamelalui kursus adalah mereka yang suka bermain game.

7) Mengusir stress

Para penelitian di Indiana University menjelaskan bahwa bermain game dapat mengendurkan ketegangan syaraf.

b. Dampak Negatif

Berikut beberapa dampak negative yang ditimbulkan akibat bermain game online yang berlebihan bagi pengguna game online¹⁴² :

1) Masalah psikologi

Pengguna game online yang mengandung kekerasan dan agresi menunjukkan bahwa dengan paparan singkat (misal 25-30 menit) game kekerasan saat bermain dapat mengakibatkan peningkatan pikiran dan tindakan agresif (Bailey, West & Anderson, 2009). Selain itu penggunaan game online yang berlebihan dapat menyebabkan perilaku anti sosial, penurunan intraksi sosial, dan penurunan empati. Penelitian menyimpulkan bahwa setelah seseorang bermain game online yang mengandung kekerasan, pemain menunjukkan adanya penurunan yang signifikan dalam aliran darah otak di korteks prefrontal dorsolateral, korteks temporal, anterior cingulate cortex dan gyrus fusiform. Game yang mengandung kekerasan juga berkontribusi meningkatkan stress.

¹⁴² Marta Christiani, *Gambaran suram tentang game online di Indonesia* tahun 2006, artikel diakses pada 13 februari 2016 dari <http://www.ketok.com/forum/viewtopic.php?p363>

Pemain game yang mengandung kekerasan memiliki tingkat koherensi jantung yang lebih rendah dan tingkat agresi yang lebih tinggi di bandingkan pemain game non kekerasan.

2) Gangguan penglihatan

Penggunaan game pada computer yang berlebihan dapat menyebabkan ketegangan mata, sakit mata, sakit kepala, pusing dan kemungkinan muntah karena terlalu lama berfokus pada layar computer.

3) Mempengaruhi kecerdasan emosional

Menurut penelitian (Mesgarani & Shafiee, 2013) yang dilakukan kepada 201 mahasiswa yang berada di Iran, bahwa mahasiswa yang mengalai kecandungan game online mempengaruhi tingkat kecerdasan emosional.

Adapun dampak negative lainnya yaitu:¹⁴³

- a) Menimbulkan efek ketagihan yang berakibat melalaikan kehidupan nyata. Inilah masalah yang sebenarnya yang dihadapi oleh para gamer yang intinya adalah pengendalian diri.

¹⁴³ Marta Christiani, *Gambaran suram tentang game online di Indonesia* tahun 2006, artikel diakses pada 13 februari 2016 dari <http://www.ketok.com/forum/viewtopic/php?p363>

- b) Membuat orang menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar.

Ini merupakan efek kerena terlalu seringnya bermain game sehingga menjadi lupa dengan pengaruh sosial dalam kehidupannya.

- c) Jika terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis.

Perilaku seseorang dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir. Pikiran akan selalu tertuju pada game yang sering dimainkannya.

- d) Mendorong melakukan hal-hal negative, walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita temukan kasusu pemain game online yang verusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau mencuri perlengkapannya yang mahal-mahal.

- e) Berbicara kasar dan kotor, entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya di Indonesia, para pemain game online sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar sat bermain di warnet atau game ceter.

- f) Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Diantaranya waktu beribada, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya.

- g) Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah sering terjadi pada pemain game online karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan waktu untuk istirahatpun berkurang.
- h) Pemborosan uang untuk membeli pulsa atau menyewa computer di warnet dan membeli poin atau karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang games online maupun perilaku keagamaan remaja memang tidak sedikit kita temukan.

Skripsi yang di tulis oleh saudari Fitria Yusnita (105070002328) Mahasiswi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta 2009 dengan judul "*Pengaruh antara Intensitas Bermain Games Online dengan Kompetensi Sosial Remaja*"¹⁴⁴

Pada skripsi tersebut penelitiannya dilakukan memiliki subjek utama yaitu remaja dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen.

Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah tujuan yang dicari yaitu Fitria mencari pengaruh Intensitas bermain game online dengan pengaruh manusia dalam kehidupan sosialnya. Menurutnya bermain game online akan berdampak negatif dan dengan intensitas bermain

¹⁴⁴ <http://repository.umy.ac.id/bitstream/handle/123456789/11316/J.%20Daftar%20Pustaka.pdf?sequence=10&isAllowed=y> diakses pada tanggal 13 juli 2017, pukul 18.30 WIB

games online yang tinggi maka efek negatif tersebut berpengaruh pada pengaruh sosial dengan orang lain menjadi rendah dan merubah perilaku individu menjadi lebih tertutup.

Skripsi yang di tulis oleh saudari Fina Hilmuniati (107052002680) Mahsiswi Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta 2011 dengan judul “*Dampak Bermain Games Online dalam Pengamalan Ibadah Shalat pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*”.¹⁴⁵

Yang menjadi subjek pada penelitian Fina adalah anak-anak yang berusia tujuh sampai dua belas tahun yang bermain games online di warnet wilayah RW 08 Kelurahan Pisangan. Adapun tujuan dalam penelitian tersebut adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh game online terhadap pengamalan ibadah shalat pada anak di kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan. Menurutnya bermain game online kini banyak dilakukan oleh sebagian besar masyarakat di Indonesia. Tidak terkecuali dengan anak-anak. Sebagian anak-anak lebih memilih kegiatan untuk menghibur mereka dengan bermain game online. Dari kegiatan tersebut anak-anak sering meninggalkan tugasnya sehari-hari termasuk pengamalan ibadah shalat. Tujuh tahun merupakan awal usia untuk melaksanakan shalat.

Metode yang digunakan Fina dalam penelitiannya adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan

¹⁴⁵[http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/410/1/FINA%20HILMUNIA TI-FDK.PDF](http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/410/1/FINA%20HILMUNIA%20TI-FDK.PDF) diakses pada tanggal 13 juli 2017, pukul 16.00 WIB

pendekatan naturalistic untuk mencari dan menemukan pemahaman tentang fenomena yang terjadi.

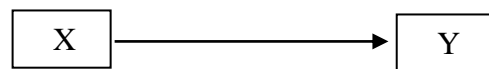
C. Kerangka Berpikir

Perilaku keagamaan adalah tanggapan atau reaksi nyata seseorang sebagai akibat dari akumulasi pengalaman, pengalaman sebagai respon yang diterimanya, yang diwujudkan dalam bentuk ibadah keseharian seperti shalat, puasa, sabar, tawakkal dan bergaul dengan sesama. Perilaku keagamaan seseorang pada dasarnya tidak terlepas dari dasar-dasar atau pokok-pokok ajaran islam.

Perilaku keagamaan sangat rentan dipengaruhi oleh faktor luar, semakin banyak remaja bergaul diluar jika pondasi pendidikan keagamaan mereka kurang baik atau kuat mereka akan terpengaruh dengan dampak buruk dari kemajuan teknologi tersebut. Salah satu faktor kerusakan luar yang dapat mempengaruhi perilaku keagamaan remaja adalah penggunaan gadget. Di banding dengan sisi positifnya penggunaan gadget yang tidak didasari oleh kebutuhan tertentu akan didominasi oleh dampak negatif. Salah satu konten yang dapat memicu perilaku negatif tersebut adalah game online. Sebagian remaja menghabiskan waktunya untuk bermain game online, secara tidak langsung ketika mereka menghabiskan waktunya untuk sesuatu yang tidak bermanfaat seperti game online maka berimplikasi terhadap berkurangnya perilaku keagamaan. Karena game online memiliki efek candu dan kecemasan pada orang yang memainkannya.

Berdasarkan landasan teori dari perilaku keagamaan remaja yang telah dikemukakan diatas maka diduga terdapat pengaruh game online terhadap perilaku keagamaan.

Dalam penelitian ini akan dibahas mengenai pengaruh game online terhadap perilaku keagamaan remaja. Adapun kerangka berpikirnya digambarkan sebagai berikut :



Dengan keterangan :

X = Variable *Game Online*

Y = Variable Perilaku Keagamaan Remaja

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis diajukan untuk membuktikan benar atau tidaknya dugaan penulis mengenai adanya pengaruh games online terhadap perilaku keagamaan remaja. Menurut Sumadi Suryabrata dalam bukunya *Metodologi Penelitian* menjelaskan bahwa: “Hipotesis merupakan jawaban terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling tinggi tingkat kebenarannya”.¹⁴⁶

Jadi, hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara, karena dugaan itu bisa benar, bisa juga salah, oleh karena itu perlu diteliti.

¹⁴⁶ Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2009), h. 69

Jenis hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis nol, disingkat (H_0)

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan game online terhadap perilaku keagamaan remaja.

2. Hipotesis kerja atau disebut dengan Hipotesis alternatif (H_a)

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan game online terhadap perilaku keagamaan remaja.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

J. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh games online terhadap perilaku keagamaan remaja di Perumahan Puri Cendana Tambun Bekasi.

K. Tempat dan Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini penulis mengambil tempat penelitian di Perumahan Puri Cendana RW 11 yang berlokasi di Desa Sumber Jaya Kecamatan Tambun Selatan Kabupaten Bekasi Provinsi Jawa Barat Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 01 Agustus 2018 s.d 01 Oktober 2018.

L. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data.¹⁴⁷ Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian *kuantitatif* yakni penyelidikan tentang masalah kemasyarakatan atau kemanusiaan yang didasarkan pada pengujian suatu teori yang tersusun atas variabel-variabel, diukur dengan bilangan-bilangan dan dianalisis dengan

¹⁴⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2009), h. 160

prosedur statistik. Bertujuan menentukan apakah generalisasi-generalisasi prediktif dari teori tertentu yang diselidiki terbukti kebenarannya (Creswell, 2008). “*metode statistik deskriptif analisis* yaitu metode yang ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik berupa alami maupun rekayasa manusia dengan sifat kajiannya menggunakan ukuran, jumlah atau frekuensi”.¹⁴⁸ Dan yang ditunjang oleh data-data yang diperoleh melalui penelitian lapangan (*field research*) yaitu mengumpulkan data dari objek yang diteliti. Dan pendekatan yang dilakukan yaitu dengan menggunakan studi deskriptif korelasi yaitu mengumpulakan data sebanyak-banyaknya faktor-faktor yang merupakan penndukung variable yang satu terhadap variable yang lainnya.¹⁴⁹

M. Variabel Penelitian

Menurut Anas Sudijono, dalam bukunya *Pengantar Statistik Pendidikan*, mengartikan “kata variabel berasal dari bahasa Inggris *variable* dengan arti “ubahan”, “faktor tak tetap”, atau “gejala yang dapat diubah-ubah”.¹⁵⁰

¹⁴⁸ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarta, 2006), Cet. II, h.72.

¹⁴⁹ Suharsimi Arikunto, *op. cit.*, h. 89.

¹⁵⁰ Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009), h. 36.

Suharsimi Arikunto dalam bukunya *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*, menegaskan bahwa: “Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”.¹⁵¹

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.¹⁵²

Dalam penelitaian ini digunakan variabel penelitian sebagai berikut :

1. Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Games Online.

Games online adalah sebuah hiburan berbentuk audio visual yang memiliki level dan akan menjadi sebuah kesenangan dan juga bisa mengakibatkan kecanduan, dan games ini terkoneksi dengan jaringan internet.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Perilaku Keagamaan Remaja.

Perilaku Keagamaan Remaja adalah tanggapan atau reaksi remaja terhadap rangsangan keagamaan yang tidak bisa terlepas dari dasar-dasar

¹⁵¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), Cet. Ke X, h. 161.

¹⁵² Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h.60

atau pokok-pokok ajaran agama islam yaitu aqidah, syariah dan akhlak yang dipengaruhi oleh perkembangan pikirannya.

N. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian.¹⁵³ Dalam penelitian ini yang menjadi objek populasi adalah remaja yang ada di Perumahan Puri Cendana Tambun Bekasi yang berjumlah 175.

2. Sample Penelitian

Sample adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti.¹⁵⁴

Untuk menyederhanakan proses pengumpulan data dan pengolahan data, maka penulis mengambil *teknik sampling*. Sampling (pengambilan sampel) menurut Nana Syaodih Sukmadinata merupakan suatu proses pemilihan dan penentuan jenis sampel dalam perhitungan besarnya sampel yang akan menjadi subyek atau obyek penelitian.¹⁵⁵

Dalam pemilihan sampel penulis menggunakan metode *random sampling* yaitu cara pengambilan sampel secara acak adalah pemilihan ukuran sampel dari suatu populasi di mana setiap anggota populasi mempunyai peluang yang sama untuk menjadi sampel. Dikatakan *sample*

¹⁵³ Ridwan, *Dasar-Dasar Statistika*, (Bandung: Alfabeta, 2011), cet. Ke-9, h.8.

¹⁵⁴ *Ibid.*, h. 10.

¹⁵⁵ Nana Syaodih Sukmadinata, *op. cit.*, h. 252.

(sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.¹⁵⁶

Penulis mengambil sampel sebanyak 30 remaja dari 175 remaja.

O. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara atau metode yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan data yang obyektif. Dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Kuesioner (Angket)

Teknik angket atau kuesioner daftar yang diberikan kepada orang lain bersedia memberikan respon (responden) sesuai dengan permintaan pengguna. Kuesioner dapat juga diartikan suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai suatu masalah atau bidang yang akan diteliti.¹⁵⁷ Data yang digunakan adalah nilai yang diambil dari angket yang disebarakan kepada 30 responden remaja sebagai sampel. Penyusunan item soal berdasarkan indikator games online dan indikator perilaku keagamaan dan remaja.

2. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap perilaku keagamaan

¹⁵⁶ Sugiono, *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif* , (Bandung: Alfabeta, 2015), h.171

¹⁵⁷ Cholid Narbuka dan Abu Ahmad, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), Cet. VI, h. 76.

remaja, kemudian mencatatnya pada lembar pengamatan yang telah dibuat instrumennya.

P. Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkam data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.¹⁵⁸ Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data tentang *game online* dan data tentang perilaku keagamaan remaja. Berikut ini adalah definisi dari kedua variable tersebut :

1. Game Online (Variable X)

a. Definisi Konseptual

Game online adalah permainan yang bisa dimainkan oleh ribuan bahkan ratusan orang melalui layanan internet dalam waktu yang sama. Game online ini berfungsi untuk mengetahui sejauh manakah pengaruhnya terhadap perilaku keagamaan remaja.

b. Definisi Operasional

Game online adalah permainan yang bisa dimainkan oleh ribuan bahkan ratusan orang melalui layanan internet dalam waktu yang sama. Dalam penelitian ini yang diteliti yaitu mengenai jenis game online, frekuensi bermainnya serta tempat bermain game online.

¹⁵⁸ Sugiono, *Sistematika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2005), h. 61.

2. Perilaku Keagamaan Remaja

a. Definisi Konseptual

Perilaku keagamaan adalah tanggapan atau reaksi nyata seseorang sebagai akibat dari akumulasi pengalaman, pengalaman sebagai respon yang diterimanya, yang diwujudkan dalam bentuk ibadah keseharian seperti shalat, puasa, sabar, tawakkal dan bergaul dengan sesama. Perilaku keagamaan seseorang pada dasarnya tidak terlepas dari dasar-dasar atau pokok-pokok ajaran islam.

b. Definisi Operasional

Perilaku keagamaan remaja diukur dari hasil instrumen kuesioner (angket) dengan penilaian skala likert dan pembobotannya 1 sampai 5.

3. Kisi-Kisi Instrumen

Tabel 3.1

Kisi-Kisi Instrumen Variabel X

Variabel	Indikator	No. Butir Soal	Jml
<i>Game Online</i>	1. Frekuensi Bermain <i>Game Online</i>	1, 2, 3, 4, 5	5
	2. Jenis <i>Game Online</i>	6, 7, 8, 9, 10	5
	3. Waktu & Durasi bermain <i>Games Online</i>	11, 12, 13, 14, 15	5
Jumlah			15

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Instrumen Variabel Y

Variabel	Instrumen	No. Butir Soal	Jumlah
Perilaku Keagamaan Remaja	1. Melaksanakan Shalat Fardu dengan Baik	1, 2, 3	3
	2. Akhlak kepada Orang Tua	4, 5, 6, 7,	4
	3. Berdzikir Setelah Shalat	8	1
	4. Membaca Al-Qur'an	9	1
	5. Akhlak kepada Teman	10, 11, 12	3
	6. Menepati Janji	13	1
	7. Mengikuti Kegiatan Keagamaan	14, 15	2
Jumlah			15

Jumlah butir pertanyaan adalah 30 butir. Pembobotan menggunakan skala likert untuk setiap pertanyaan seperti tertera pada tabel berikut :

Tabel 3.3 Skala Likert

No	Alternatif Jawaban	Skor Pernyataan	
		Positif	Negatif
1	Selalu	5	1
2	Sering	4	2
3	Kadang-kadang	3	3
4	Jarang	2	4
5	Tidak Pernah	1	5

Untuk mengetahui apakah instrumen penelitian dapat dipergunakan atau tidak, maka tes berupa soal-soal tersebut diuji coba terlebih dahulu untuk menetapkan tingkat validitas dan tingkat reliabilitasnya. Instrument yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrument yang *reliable* adalah instrument yang bila digunakan beberapa kali mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.¹⁵⁹

1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas instrument dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment*, yaitu:

$$r = \frac{n\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{[\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}$$

Keterangan:

r = korelasi *Product Moment*

N = jumlah sampel

X = skor variabel X

Y = skor variabel Y

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas instrument dalam penelitian ini, menggunakan reliabilitas alat ukur internal consistency yaitu dilakukan dengan cara mencoba alat ukur cukup hanya sekali saja, kemudian data yang diperoleh

¹⁵⁹ Sugiyono, *Ibid*, h.121

dianalisis dengan teknik tertentu. Hasil analisis dapat digunakan untuk memprediksi reliabilitas alat ukur.¹⁶⁰ Adapun teknik yang digunakan dalam pengukuran reliabilitas instrument penelitian ini adalah teknik Alpha Cronbach. Kriteria suatu instrument penelitian dikatakan reliable dengan teknik ini, bila koefisien reliabilitas (r_{11}) $> 0,6$

$$r = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma^2} \right)$$

Keterangan:

r = reliabilitas instrument

k = Jumlah butir pertanyaan

$\sum \sigma_i^2$ = varians butir

σ^2 = varians total

H. Teknik Analisis Data

Untuk menguji hipotesis pengaruh game online terhadap perilaku keagamaan remaja, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Uji prasyarat analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diambil berdistribusi normal atau tidak. Uji statistik normalitas yang

¹⁶⁰ Siregar, Syofian, *Metode Penelitian Kuantitatif : Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*, (Jakarta: Kencana, 2013), h.56

digunakan adalah uji liliefors dengan kriteria pengujian bahwa galat taksiran regresi Y atas X dianggap berdistribusi normal apabila harga

$$L_o < L_{tabel}$$

Adapun rumus liliefors adalah

$$L_o = F(Z_i) - S(Z_i)$$

Keterangan :

$F(Z_i)$ = merupakan peluan baku

$S(Z_i)$ = merupakan proporsi angka baku

L_o = Observasi (Harga Mutlak Terbesar)

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengujian terhadap kesamaan (homogenitas) beberapa bagian sampel, yakni seragam atau tidaknya variansi sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama uji homogenitas dilakukan dengan uji Fisher (uji F). Uji ini digunakan karena varian data dianggap sama untuk semua kelompok. Melalui pengujian ini, data dinyatakan homogeny apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05. Adapun rumus uji F sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

2. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan pengujian prasyarat analisis data dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis ini digunakan untuk mengetahui

adakah pengaruh game online terhadap perilaku keagamaan remaja di Puri Cendana Tambun Bekasi.

Langkah-langkah untuk melakukan uji hipotesis yaitu :

a. Uji Korelasi Product Moment

Koefisien Korelasi adalah cara untuk mengetahui besarnya pengaruh antara variabel bebas (*game online*) dan variabel terikat (perilaku keagamaan remaja), dapat dihitung dengan menggunakan rumus *Pearson Product Moment* :

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \cdot \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Langkah-langkah sebagai berikut:

1) Merumuskan H_0 dan H_a :

$H_0 : \rho = 0$ (tidak terdapat korelasi yang signifikan antar variable)

$H_a : \rho \neq 0$ (terdapat korelasi yang signifikan antar variable)

2) Mencari r_{hitung} dengan cara memasukkan angka statistik nilai variable x dan y dengan rumus

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \cdot \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

3) Mencari besarnya sumbangan (kontribusi) variable x terhadap y dengan rumus $KP = r^2 \times 100 \%$.

4) Menguji signifikansi dengan menentukan nilai t_{hitung} dengan rumus :

$$t_{hitung} = \frac{r \sqrt{N-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

5) Menentukan nilai t_{tabel} dengan rumus

6) Kriteria uji:

a. Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak (tidak signifikan)

b. Jika $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima (signifikan)

b. Uji Signifikansi Regresi Linier Sederhana

Uji signifikansi regresi atau melakukan analisis regresi digunakan untuk melihat pengaruh fungsional antar variabel untuk tujuan peramalan, di mana dalam model tersebut terdapat satu variabel bebas (independent variable) diberi notasi x dan variabel terikat (dependent variabel) diberi notasi y .

Langkah-langkah pengujian sebagai berikut:

1) Membuat H_a dan H_0 dalam bentuk kalimat.

2) Membuat H_a dan H_0 dalam bentuk statistik

$$H_0 : \rho = 0$$

$$H_a : \rho > 0$$

3) Membuat tabel penolong untuk menghitung angka statistik.

4) Memasukkan angka-angka statistik dari tabel penolong dengan rumus:

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2} \text{ dan } b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

5) Menghitung persamaan regresi sederhana

6) Membuat persamaan garis regresi:

a) Menghitung rata-rata X dengan rumus: $X = \frac{\sum X}{N}$

b) Menghitung rata-rata Y dengan rumus: $Y = \frac{\sum Y}{N}$

7) Menghitung jumlah kuadrat regresi a ($JK_{reg(a)}$) dengan rumus:

$$JK_{reg(a)} = \frac{(\sum y)^2}{n}$$

8) Menentukan jumlah kuadrat regresi b terhadap a ($JK_{reg(b|a)}$) dengan rumus:

$$JK_{reg(b|a)} = b \sum xy - \frac{\sum x \sum y}{n}$$

9) Menentukan jumlah kuadrat residu (JK_{res}) dengan rumus:

$$JK_{res} = \sum y^2 - JK_{reg(a)} - JK_{reg(b|a)}$$

10) Mencari rata-rata jumlah kuadrat regresi ($RJK_{reg(a)}$) dengan rumus:

$$RJK_{reg(a)} = JK_{reg(a)}$$

11) Mencari rata-rata jumlah kuadrat regresi ($RJK_{reg(b|a)}$) dengan rumus:

$$RJK_{reg(b|a)} = JK_{reg(b|a)}$$

12) Mencari rata-rata jumlah kuadrat residu (RJK_{res}) dengan rumus:

$$RJK_{res} = \frac{JK_{res}}{n-2}$$

13) Menguji signifikansi dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{RJK_{reg(b|a)}}{RJK_{res}}$$

Kaidah pengujian signifikansi:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka tolak H_0 artinya signifikan, dan

$F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka terima H_0 artinya tidak signifikan

Dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ carilah nilai F_{tabel} dengan rumus:

$$F_{tabel} = F_{\{(1-\alpha)(dkReg(bla),dkRes)}$$

14) Membuat kesimpulan

c. Uji Linieritas Regresi

Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah persamaan regresi yang dihasilkan dapat didekati oleh bentuk linier atau non linier.

Langkah-langkah pengujian linieritas regresi:

1) Mencari jumlah kuadrat error (JK_E) dengan rumus:

$$JK_E = k \sum Y^2 - \frac{Y^2}{n}$$

2) Mencari jumlah kuadrat tuna cocok (JK_{TC}) dengan rumus: $JK_{TC} =$

$$JK_{Res} - JK_E$$

3) Mencari rata-rata jumlah kuadrat tuna (RJK_{TC}) cocok dengan rumus:

$$RJK_{TC} = \frac{JK_{TC}}{k-2}$$

4) Mencari rata-rata jumlah kuadrat eror (RJK_E) dengan rumus:

$$RJK_E = \frac{JK_E}{n-k}$$

5) Mencari nilai F_{hitung} dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{RJK_{TC}}{RJK_E}$$

6) Menentukan keputusan pengujian linieritas:

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka tolak H_0 artinya data berpola Linier

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka tolak H_0 artinya data berpola Tidak Linier

Dengan taraf signifikan (α) = 0,05

$$F_{tabel} = F_{(1-\alpha)(dkTC, dk E)}$$

$$= F_{(1-0,05)(dk=k-2, dk=n-k)}$$

7) Membandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel}

8) Membuat kesimpulan

I. Hipotesis Statistika

Hipotesis statistika yang akan di uji dalam penelitian ini adalah :

$H_0 : \rho \leq 0$

$H_a : \rho > 0$

Keterangan :

H_0 = Tidak ada pengaruh yang signifikan *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja

H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan yang dikemukakan berikut ini meliputi penjelasan tentang deskripsi data, uji persyaratan analisis, pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian.

A. Deskripsi Data

1. Latar Belakang Perumahan Puri Cendana

Perumahan Puri Cendana adalah salah satu perumahan yang di bangun pada tahun 1998 yang berlokasi di Desa Sumber Jaya Kecamatan Tambun Selatan Kabupaten Bekasi Provinsi Jawa Barat Indonesia 17510.

Komposisi lingkungan yang dipetakan dengan system semi cluster dan On gate system ini memiliki karakter dan kekhasan tersendiri, dan terdiri dari beberapa blok :

- | | |
|--------------------------|-------------------------|
| a. Blok A Taman Rinjani | e. Blok E Taman Lawu |
| b. Blok B Taman Semeru | f. Blok F Taman Kerinci |
| c. Blok C Taman Merbabu | g. Blok G Taman Bromo |
| d. Blok D Taman Krakatau | |

4. Macam-macam Organisasi di Perumahan Puri Cendana

Mengenai struktur kehidupan yang berkembang di masyarakat Perumahan Puri Cendana, salah satunya dapat dikenai dari beberapa organisasi yang ada dan berkembang di perumahan ini, antara lain :

- Rukun Tetangga
- Rukun Warga

Perumahan Puri Cendana, terdiri dari 7 (tujuh) Rukun Warga yang merupakan bagian dari wilayah dusun I Desa Sumber Jaya Kecamatan Tambun Selatan Kabupaten Bekasi Jawa Barat, yang masing-masing memiliki Rukun Tetangga (RT) sebagai berikut :

- RW 15, Blok A Taman Rinjani : Jumlah RT : 6
 - RW 18, Blok B Taman Semeru : Jumlah RT : 10
 - RW 08, Blok C Taman Merbabu : Jumlah RT : 8
 - RW 11, Blok D Taman Krakatau : Jumlah RT : 5
 - RW 12, Blok E Taman Lawu : Jumlah RT : 6
 - RW 14, Blok F Taman Kerinci : Jumlah RT : 5
 - RW 13, Blok G Taman Bromo : Jumla RT : 4
- Dewan Kemakmuran / Musholla
 - Forum Komunikasi Rukun Warga
 - Forum Masjid dan Musholla
 - Paguyuban Argo

5. Visi dan Misi RW 11 Perumahan Puri Cendana Tambun Bekasi

Visi RW 11 Perumahan Puri Cendana Tambun Bekasi

“Mewujudkan lingkungan RW 011 Blok D Taman Krakatau Puri Cendana Kelurahan Sumber Jaya menjadi lingkungan yang bersih, sehat, aman dan sejahtera”.

Visi RW 11 Perumahan Puri Cendana Tambun Bekasi

1. Mendukung program kegiatan yang dirancang oleh Pemerintah Kelurahan Sumberjaya.
2. Memberikan pelayanan terbaik kepada warga dengan tulus dan ikhlas dengan pelaksanaan organisasi RW yang mengedepankan prinsip transparansi dan akuntabel.
3. Memberdayakan peran aktif warga dalam mengambil prakarsa dan langkah-langkah nyata dalam pemecahan masalah di lingkungan RW 011.
4. Berpartisipasi aktif dalam memelihara lingkungan hidup dengan menciptakan lingkungan yang bersih, indah, sehat dan aman.
5. Mengembangkan system administrasi yang tertib dan modern dengan memanfaatkan teknologi informasi.

6. Sarana dan Prasarana

a. Tanah dan Bangunan

Luas Tanah : 33.506 m²

Luas Bangunan : 27.870 m²

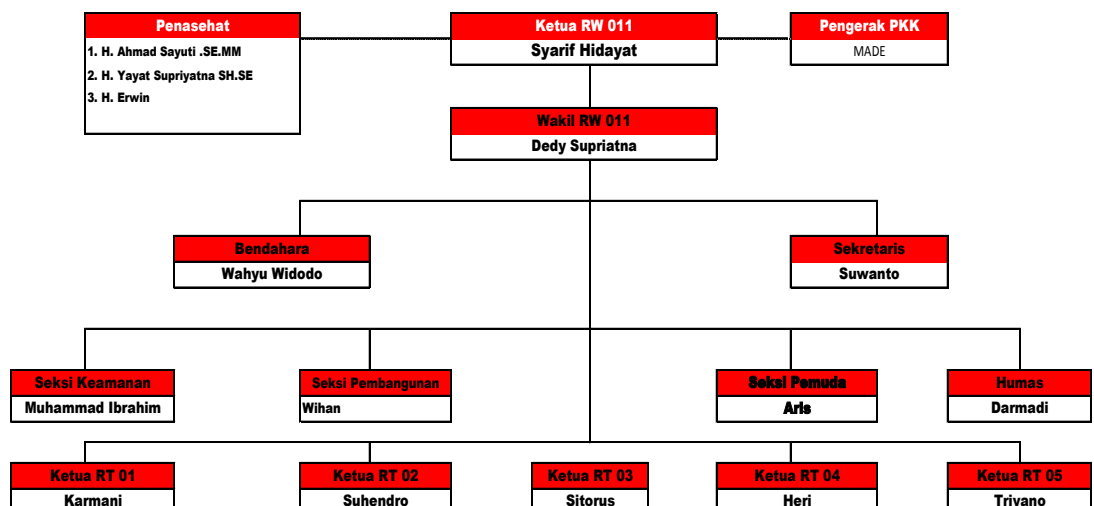
b. Fasilitas Umum

Tabel 4.1 Fasilitas Umum

No	Sarana	Jumlah	Kondisi
1	Masjid	1	Baik
2	Musholla	1	Baik
3	Lapangan	3	Baik
4	Ruang Serba Guna	1	Baik
5	TK (Taman Kanak-kanak)	1	Baik
6	TPQ	1	Baik
7	Pos Keamanan	1	Baik

c. Struktur Organisasi RW 11

Gambar 4.3 Struktur Organisasi RW 11



Data dalam penelitian ini adalah skor dari dua variabel yang diperoleh dari hasil pengisian angket yang dilakukan oleh 30 remaja sebagai sampel penelitian. Kedua variabel tersebut yaitu *Games Online* (X) dan Perilaku Keagamaan Remaja (Y).

Data masing-masing variabel dinarasikan dengan menggunakan teknik statistik deskriptif meliputi skor minimum, skor maksimum, rentang skor, rata-rata, median, modus, simpangan baku, varians skor, dan tabel distribusi frekuensi serta histogram yang memperhatikan sebaran data dalam bentuk grafik.

1. Perilaku Keagamaan Remaja (Y)

Skor Perilaku Keagamaan Remaja diperoleh berdasarkan hasil pengukuran dengan menggunakan angket. Hasil analisis data dan perhitungan statistik menunjukkan skor empirik Perilaku Keagamaan Remaja bervariasi antara 16 sampai 50 dengan rentang skor 34; rata-rata 29,77; median 26 ; modus 26; simpangan baku 10,63; dan varians 113,01.¹⁶¹ Penyebaran skor ditunjukkan pada tabel distribusi frekuensi sebagai berikut :

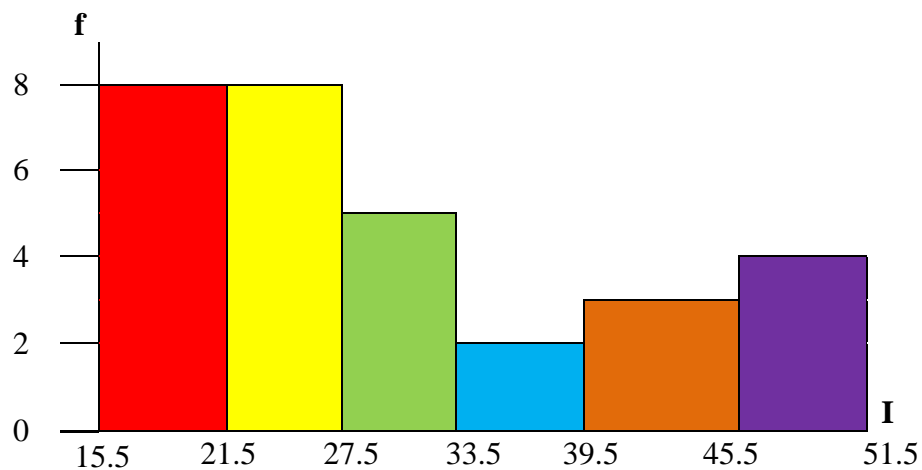
¹⁶¹ Hasil perhitungan pada lampiran 4.1

Tabel 4.2

Distribusi Skor Perilaku Keagamaan Remaja

NO	INTERVAL			f	f Rel	f Kum
1	16	-	21	8	27	27
2	22	-	27	8	27	53
3	28	-	33	5	17	70
4	34	-	39	2	7	77
5	40	-	45	3	10	87
6	46	-	51	4	13	100
JUMLAH				30	100	

Untuk lebih jelasnya, penyebaran skor Perilaku Keagamaan Remaja berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas dapat dilihat pada histogram dalam gambar 4.4



Gambar 4.4

Histogram Frekuensi Skor Perilaku Keagamaan Remaja (Y)

2. *Games Online* (X)

Skor variabel *Games Online* diperoleh berdasarkan hasil pengukuran dengan menggunakan angket. Hasil analisis data dan perhitungan statistik menunjukkan skor empirik *Games Online* bervariasi antara 15 sampai 49 dengan rentang skor 34, rata-rata 27,17 ; median 26 ; modus 28 ; simpangan baku 8,91 ; dan varians 79,45.¹⁶² Penyebaran skor ditunjukkan pada tabel distribusi frekuensi sebagai berikut :

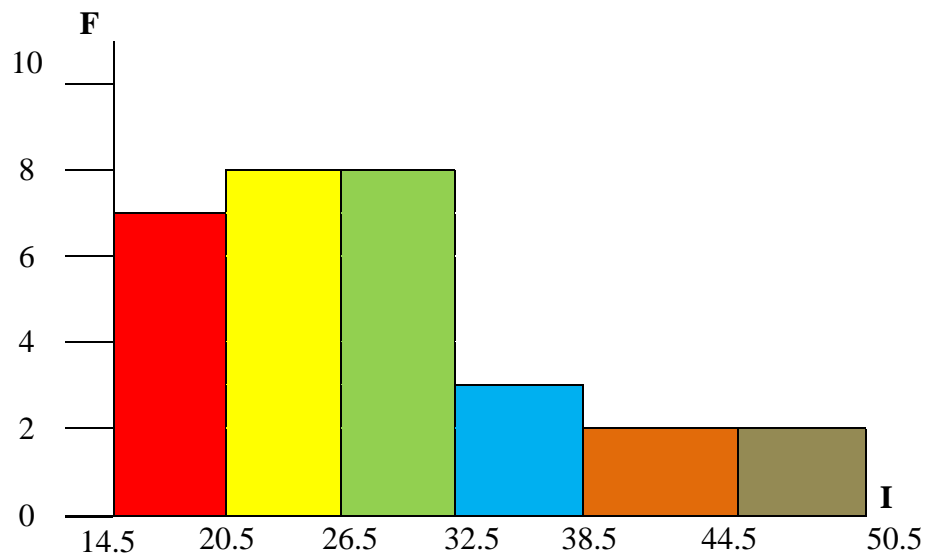
Tabel 4.3

Distribusi Skor *Games Online* (X)

NO	INTERVAL			f	f Rel	f Kum
1	15	-	20	7	23	23
2	21	-	26	8	27	50
3	27	-	32	8	27	77
4	33	-	38	3	10	87
5	39	-	44	2	7	93
6	45	-	50	2	7	100
JUMLAH				30	100	

Untuk lebih jelasnya, penyebaran skor variabel *Games Online* berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas dapat dilihat pada histogram dalam gambar 4.5

¹⁶² Hasil perhitungan pada lampiran 4.1



Gambar 4.5

Histogram Frekuensi Skor Variabel *Games Online (X)*

B. Uji Persyaratan Analisis

Pengolahan data dalam upaya menjawab permasalahan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis Regresi Linear Sederhana. Teknik analisis tersebut merupakan statistik parametrik yang penggunaannya mensyaratkan data berasal dari populasi yang berdistribusi normal serta sampel varians homogen. Oleh karena itu, sebelum pengolahan data untuk pengujian persyaratan analisis yaitu pengujian normalitas data dan pengujian homogenitas varians. Hasil pengujian dari kedua persyaratan analisis tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Pengujian Normalitas

a. Pengujian Normalitas Lilifors Variabel X

Hasil pengujian normalitas lilifors variabel X didapat $L_{hitung} = 0,05$ lebih kecil dari $L_{tabel} = 0,16$. Hal ini menunjukkan bahwa data skor dari variabel X bersumber dari populasi yang berdistribusi normal, artinya persyaratan analisis untuk variabel tersebut terpenuhi.¹⁶³

b. Pengujian Normalitas Lilifors Variabel Y

Hasil pengujian normalitas lilifors variable Y didapat $L_{hitung} = 0,06$ lebih kecil dari $L_{tabel} = 0,16$. Hal ini menunjukkan bahwa data skor dari variabel Y bersumber dari populasi yang berdistribusi normal, artinya persyaratan analisis untuk variabel tersebut terpenuhi.¹⁶⁴

Untuk lebih jelasnya, hasil pengujian normalitas lilifors untuk masing-masing variabel penelitian dirangkum dalam tabel 4.4

Tabel 4.4 Pengujian Normalitas Lilifors

No	Variabel	L_{hitung}	L_{tabel}	Hasil Pengujian
1.	X	0,05	0,16	Normal
2.	Y	0,06	0,16	Normal

¹⁶³ Hasil perhitungan pada lampiran 4.3

¹⁶⁴ Hasil perhitungan pada lampiran 4.4

Keterangan:

X= *Games Online*

Y = Perilaku Keagamaan Remaja

2. Uji Homogenitas Varians

Analisis regresi dan korelasi mensyaratkan terpenuhinya asumsi homogenitas varians sampel. Homogenitas varians sampel adalah kumpulan skor variabel terikat untuk setiap skor variabel bebas yang sama memiliki varians homogen. Pengujian homogenitas varians dilakukan terhadap skor variabel terikat (Y) yang telah dikelompokkan berdasarkan kesamaan skor variabel bebas (X). Asumsi homogenitas terpenuhi jika variasi skor Y untuk setiap skor X yang sama homogen. Pengujian homogenitas varians dilakukan dengan Uji *Fisher* (Uji F). Kriteria pengujian ditetapkan berdasarkan hasil perhitungan nilai statistik F_{hitung} yaitu sebagai berikut :

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, artinya persyaratan homogenitas terpenuhi

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, artinya persyaratan homogenitas tidak terpenuhi

Ringkasan hasil perhitungan pengujian homogenitas varians seperti disajikan pada tabel 4.5

Tabel 4.5**Hasil Pengujian Homogenitas Varians**

Varians	F_{hitung}	F_{tabel} $\alpha = 0,05$	Keterangan
Y atas X	1,42	1,85	Homogen

Berdasarkan hasil perhitungan seperti disajikan pada tabel 4.5 dapat dijelaskan sebagai berikut :

Hasil perhitungan statistik pada uji homogenitas varians skor Perilaku Keagamaan Remaja (Y) atas *Games Online* (X) diperoleh $F_{hitung} (1,42) < F_{tabel} (1,85)$ pada $\alpha = 0,05$ yang menunjukkan varians Y atas X adalah homogen.¹⁶⁵

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians di atas diketahui data penelitian memenuhi persyaratan untuk dianalisis menggunakan statistik teknik Uji Regresi Linear Sederhana.

C. Pengujian Hipótesis

Pada tahap selanjutnya melakukan pengujian hipotesis penelitian, yaitu menguji secara empiris pengaruh antara pengaruh *Games Online* (X) terhadap Perilaku Keagamaan Remaja (Y) yang yang diuji menggunakan teknik Uji Korelasi *Product Moment Pearson*.

¹⁶⁵ Hasil perhitungan pada lampiran 4.5

Pengaruh antara pengaruh *Games Online* terhadap Perilaku Keagamaan Remaja dijelaskan dengan menguji hipotesis penelitian yang dinyatakan secara statistik sebagai berikut :

$$H_0 : \rho \leq 0$$

Tidak ada pengaruh yang signifikan *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja.

$$H_a : \rho > 0$$

Terdapat pengaruh yang signifikan *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja.

Kekuatan pengaruh antara *Games Online* dengan Perilaku Keagamaan Remaja dijelaskan oleh koefisien korelasi yang dihitung dengan menggunakan teknik korelasi *Product Moment Pearson*. Hasil perhitungan koefisien korelasi, koefisien determinasi, dan uji signifikansinya dengan menggunakan Uji-t disajikan dalam tabel 4.6. sebagai berikut :

Tabel 4.6
Hasil perhitungan Koefisien Korelasi Antara *Games Online* (X) dengan Perilaku Keagamaan Remaja (Y)

N	Koefisien		t_{hitung}	t_{tabel} $\alpha = 0,05$
	R	$R=r^2$		
30	0,729	0,531	5,629*	2,048

* Koefisien korelasi signifikan, $t_{hitung} (5,629) > t_{tabel} (2,048)$ pada $\alpha = 0,05$

Berdasarkan hasil perhitungan yang ditunjukkan seperti pada tabel 4.5 diperoleh koefisien korelasi sebesar $r = 0,729$ dan koefisien determinasi sebesar $R = r^2 = 0,531$. Pengujian signifikansi terhadap korelasi diperoleh

$t_{hitung}(5,629) > t_{tabel}(2,048)$ pada $\alpha = 0,05$, menunjukkan bahwa koefisien korelasi signifikan. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan terdapat pengaruh antara *Games Online* dengan Perilaku Keagamaan Remaja dapat diterima. Artinya semakin sering bermain *Games Online* akan diikuti oleh rendahnya Perilaku Keagamaan Remaja. Sementara itu, koefisien determinasi 0,531 menunjukkan bahwa 53,1% variasi Perilaku Keagamaan Remaja dapat dijelaskan oleh variasi *Games Online*, sisanya sebanyak 46,9% ditentukan oleh faktor lain diluar *Games Online*.

Pada tahap selanjutnya melakukan pengujian hipotesis penelitian, yaitu menguji secara empiris pengaruh antara *Games Online*(X) dengan Perilaku Keagamaan Remaja (Y) yang diuji menggunakan teknik Uji Regresi Linear Sederhana.

Pengaruh antara *Games Online* terhadap Perilaku Keagamaan Remaja dijelaskan dengan menguji hipotesis penelitian yang dinyatakan secara statistik sebagai berikut :

$$H_0 : \rho \leq 0$$

Tidak ada pengaruh yang signifikan *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja.

$$H_a : \rho > 0$$

Terdapat pengaruh yang signifikan *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja.

Kekuatan pengaruh antara *Games Online* terhadap Perilaku Keagamaan Remaja dijelaskan oleh koefisien regresi yang dihitung dengan menggunakan teknik Regresi Linear Sederhana. Hasil perhitungan uji signifikansi dan linearitasnya dengan menggunakan Uji-F dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Langkah pertama dalam pengujian hipotesis adalah menyusun model persamaan regresi. Berdasarkan hasil perhitungan untuk menyusun model persamaan regresi antara *Games Online* (X) dengan Perilaku Keagamaan Remaja (Y) diperoleh konstanta $\alpha = 6,16$ dan koefisien regresi $\beta = -0,87$. Dengan demikian pengaruh antara variabel bebas X dengan variabel terikat Y dapat dinyatakan dalam model persamaan regresi linear sederhana sebagai berikut : $\hat{Y} = 6,16 - 0,87X$

Analisis data selanjutnya adalah pengujian signifikansi dan linearitas persamaan regresi berdasarkan tabel ANAVA.

Tabel 4.7 ANAVA Pengujian Signifikansi dan Linearitas Persamaan

$$\text{Regresi } \hat{Y} = 6,16 - 0,87X$$

SUMBER VARIANS	dk	JK	RJK	UJI F		
				F hitung	F tabel	
					0.05	0.01
Total	30	29859.00	-			
Koefisien a	1	26581.63	26581.63			
Regresi (b/a)	1	1739.75	1739.75	31.68	4.20	7.64
Sisa	28	1537.62	54.91			
Tuna Cocok	15	1126.45	75.10	2.37	3.78	
Galat	13	411.17	31.63			

Keterangan :

**): regresi signifikan ($F_{hitung} > F_{tabel}$) pada $\alpha = 0,01$

^{ns}) : regresi berbentuk linear ($F_{hitung} < F_{tabel}$) pada $\alpha = 0,05$

dK : derajat kebebasan

JK : jumlah kuadrat

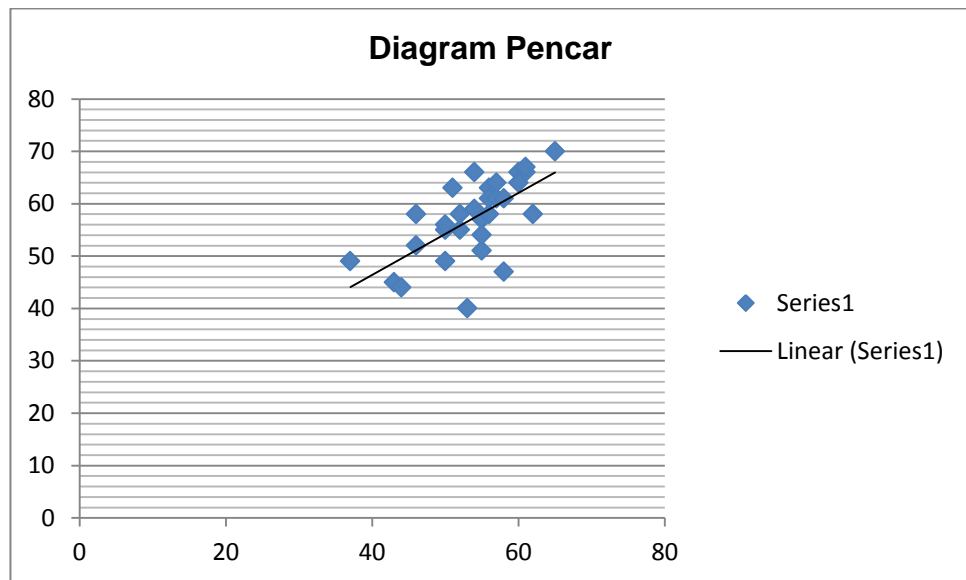
RJK : rata-rata jumlah kuadrat

Hasil uji signifikansi regresi berdasarkan tabel ANAVA diperoleh $F_{hitung} (31,68) > F_{tabel} (7,64)$ pada $\alpha = 0,01$. Hal ini menunjukkan bahwa model persamaan regresi signifikan. Hasil uji linearitas diperoleh $F_{hitung} (2,37) < F_{tabel} (3,78)$ pada $\alpha = 0,05$. Hasil ini menunjukkan bahwa persamaan regresi berbentuk linear.

Berdasarkan hasil pengujian di atas, persamaan regresi $\hat{Y} = 6,16 - 0,87X$ dapat digunakan untuk menjelaskan bentuk pengaruh linear antara *Games Online* dengan Perilaku Keagamaan Remaja. Pengaruh ini menunjukkan ada arah perubahan kecenderungan Perilaku Keagamaan Remaja siswa akibat *Games Online* dari selanjutnya pengaruh tersebut dapat digambarkan dalam bentuk grafik garis seperti pada gambar 4.6

Gambar 4.6 Diagram Pencar Persamaan Regresi

$$\hat{Y} = 6,16 - 0,87X$$



Persamaan regresi $Y = 6,16 - 0,87 X$ menunjukkan bahwa apabila *Games Online* dan Perilaku Keagamaan Remaja diukur dengan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, maka setiap kenaikan satu unit skor *Games Online* (X) akan diikuti oleh penurunan skor Perilaku Keagamaan Remaja sebesar 0,87 dengan konstanta 6,16.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis data di atas diperoleh bukti empiris yang menunjukkan adanya pengaruh antara *Games Online* terhadap Perilaku Keagamaan Remaja. Dengan kata lain, semakin sering bermain *Games Online* akan menurunkan Perilaku Keagamaan Remaja. Dengan demikian, secara empiris dapat dikatakan bahwa salah satu upaya untuk meningkatkan Perilaku Keagamaan Remaja dilakukan dengan cara mengurangi penggunaan *Games Online*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian serta pembahasan yang dikemukakan sebelumnya diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Pertama, dari hasil perhitungan angket dengan menggunakan rumus product moment, peneliti memperoleh nilai berdasarkan $r_{hitung} = 0,729$ dengan interpretasi kuat, sedangkan besarnya pengaruh antara kedua variabel tersebut sebesar 0,531 artinya Games Online memberikan kontribusi terhadap Perilaku Keagamaan Remaja sebesar 53,1%, sisanya 46,9% ditentukan oleh faktor lain, pengaruhnya signifikan karena $t_{hitung} = 5,629$ lebih besar dari pada t_{tabel} sebesar 2,048 pada taraf kesalahan sebesar 5%. Dengan kata lain semakin sering bermain Games Online semakin rendah Perilaku Keagamaan Remaja.

Kedua, terdapat pengaruh Games Online dengan Perilaku Keagamaan Remaja yang dapat dilihat berdasarkan nilai Persamaan regresi $Y = 6,16 - 0,87 X$ menunjukkan bahwa apabila Games Online dan Perilaku Keagamaan Remaja diukur dengan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, maka setiap kenaikan satu unit skor Games Online (X) akan diikuti oleh penurunan skor Perilaku Keagamaan Remaja sebesar 0,87 dengan konstanta 6,16. Pengaruhnya signifikan karena $F_{hitung} (31,68) > F_{tabel} (7,64)$ pada $\alpha =$

0,01. Selain signifikan, pengaruhnya berbentuk linear karena $F_{hitung} (2,37) < F_{tabel} (3,78)$ pada $\alpha = 0,05$.

Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitriya Yusnita dengan judul (*Pengaruh antara Intensitas Bermain Game Online dengan Kompetensi Sosial Remaja*) dan Fina Hilmuniati (*Dampak Bermain Games Online dalam Pengamalan Ibadah Shalat pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*).

B. Saran-saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Saran Untuk Remaja

Remaja yang bermain game online sebaiknya melakukan kegiatan positif seperti mengikuti cabang olahraga maupun sebagainya yang lebih bermanfaat. Dan lebih mulai membatasi dan mengendalikan diri agar tidak terjadi kecanduan dalam bermain game online sehingga tidak mengganggu waktu dalam belajar dan lebih banyak bersosialisasi dengan teman, orang tua serta keluarga, mulai dari mengalihkan ke hal lebih positif seperti memperbanyak pengalaman untuk bekerja dan belajar mengerjakan tugas.

2. Saran Untuk Orang Tua

Orang tua seharusnya menanamkan pendidikan agama islam pada anak sedini mungkin, dengan melalui pembiasaan-pembiasaan melakukan hal yang baik dan yang paling penting adalah teladan yang baik dari orang tuanya. Orang tua pun agar lebih mengawasi anaknya dalam hal

pendidikan seperti, membuat kesepakatan atau perjanjian dengan anak, agar terus mengarahkan dengan baik tanpa rasa tertekan, dan menjalin kerja sama yang baik dalam menjalani tanggung jawab waktu yang telah ditetapkan.

3. Saran Untuk Guru

Guru sebagai anggota organisasi sekolah memiliki andil untuk meningkatkan Perilaku Keagamaan Remaja. Terkait dengan hal tersebut, langkah-langkah yang perlu dilakukan guru antara lain: (1) Melarang Games Online dalam belajar; (2) Tidak mengandalkan sepenuhnya kepada pelarangan Games Online tanpa mengoptimalkan upaya lain dan kompetensi pedagogis di sekolah demi meningkatkan Perilaku Keagamaan Remaja.

4. Saran untuk Kepala Sekolah

Kepala sekolah perlu menerapkan kebijakan kepada guru untuk mengurangi Games Online supaya Perilaku Keagamaan Remaja bisa lebih meningkat karena Games Online bisa memengaruhi Perilaku Keagamaan Remaja. Upaya untuk menerapkan kebijakan tersebut adalah sebagai berikut : (1) Kepala sekolah perlu memberikan reward bagi guru yang melarang Games Online. (2) Kepala sekolah juga perlu memberikan *punishment* bagi guru yang tidak melarang game online. (3) Kepala sekolah juga perlu meningkatkan kompetensi profesional guru untuk meningkatkan motivasi dalam rangka meningkatkan Perilaku Keagamaan Remaja.

5. Saran Untuk Penelitian Selanjutnya

Optimalisasi Games Online menjadi topik kajian yang menarik terlebih menghadapi siswa dalam proses belajar mengajar karena Games Online memberikan pengaruh signifikan terhadap Perilaku Keagamaan Remaja. Dengan menggali dan memahami makna dan arti Games Online diharapkan dapat dikembangkan kekuatan untuk meningkatkan Perilaku Keagamaan Remaja.

Pada tahap selanjutnya perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh variabel lain selain Games Online dalam rangka meningkatkan Perilaku Keagamaan Remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. Yatimin. 2007. *Studi Akhlak dalam Perspektif Al Quran*. Jakarta: Amzah.
- Adam, Ernest. 2010. *Fundamentals of game design*.(2nd edition). barkeley: new riders.
- Ahmadi, Abu dan Sholeh Munawar. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahyadi, Abdul Aziz. 1991. *Psikologi Agama Kepribadian Muslim Pancasila*. Bandung: Sinar Baru.
- Alim, Muhammad. 2006. *Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ancok, Djamaludin dan Suroso Fuad Nashori Suroso. 2008. *Psikologi Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anwar, Arsyad H. 2008. *Psikologi Agama*. Kendari : Istana Profesional.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Posedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Chaplin, J.P. 2011. *Kamus lengkap psikologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daradjat, Zakiah. 1982. *Pendidikan Agama dalam Pembinaan Moral*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Djalaludin. 2005. *Psikologi Agama*. Jakarta: Grafindo Persada.

- Hadjam, Noor Rahman. 2002. *Majalah Gerbang*. Yogyakarta: Suara Muhammadiyah.
- Hasan, Ali. 2000. *Hikmah Shalat dan Hikmah tuntunannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Jalaludin. 2010. *Psikologi Agama*. Jakarta: Rajawali Press.
- K, Akbar. 2012. "pengertian game online dan jenisnya". (Online).
<http://akbarputrakotopiliang.blogspot.com/2012/12/permainan-daring-onlinr-games-jenis.html> (10 januari 2017)
- Kaelany. 2000. *Islam dan Aspek-Aspek Kemasyarakatan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kafi, Jamaludin. 1993. *Psykologi Dakwah*. Jakarta: Depag.
- L. N, Syamsu Yusuf. 2006. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Rosda Karya Remaja
- L.N, Syamsu Yusuf. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Langgulong, Hasan. 2000. *Asas-asas Pendidikan Islam*. Jakarta: Al-Husna.
- Narbuka, Cholid dan Ahmad Abu. 2005. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara, 2005.
- Nasirudin. 2008. *Histirisitas & Normativitas Tasawuf*. Semarang: Aktif Media.
- Poerdaminta, W.J.S. 2001. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Puspito, Hendro. 1984. *Sosiologi Agama*. Yogyakarta: Kanisius.
- Ridwan. 2011. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sarwono, Sarlito W. 2011. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sarwono, Sarlito W. 2000. *Psikologi sosial*. Jakarta: Bulan Bintang.

- Sarwono, Sarlito Wirawan. 1996. *Pengantar Umum Psikologi*. Jakarta : PT Bulan Bintang.
- Sholehudin, Sugeng. 2009. *Psikologi Perkembangan Dalam Perspektif Pengantar*. Pekalongan : STAIN PRESS.
- Soekidjo, Notoatodjo. 2007. *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta:Rineka cipta.
- Sudjiono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiono. 2005. *Sistematika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta.
- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyanti. 2017. “*Pengaruh Antara Kepedulian Keluarga Terhadap Perilaku Sosial Keagamaan Remaja*”. (online)
<http://eprints.perpus.iainsalatiga.ac.id/410/1/pdf diakses1/5/2017>)
- Sujanto, Agus. 1996. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarta.
- Suryabrata, Sumadi. 2009. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Syofian, Siregar. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif : Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: Kencana.

Turigan, Henry Guntur. 1987. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*.

Bandung: Angkasa.

Ulwan, Abdullah Nashih. 1981. *Pedoman Pendidikan Anak dalam Islam*

Semarang: AsySyifa.

Walgito, Bimo. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.

LAMPIRAN 4.1
DESKRIPSI DATA

Resp	X	Y	X²	Y²
1	19	26	361	676
2	17	39	289	1521
3	20	26	400	676
4	39	46	1521	2116
5	28	26	784	676
6	15	33	225	1089
7	29	33	841	1089
8	47	50	2209	2500
9	28	28	784	784
10	39	47	1521	2209
11	30	16	900	256
12	28	29	784	841
13	35	37	1225	1369
14	49	49	2401	2401
15	36	41	1296	1681
16	36	33	1296	1089
17	32	45	1024	2025
18	29	41	841	1681
19	23	22	529	484
20	15	21	225	441
21	24	16	576	256
22	21	23	441	529
23	22	22	484	484
24	22	24	484	576
25	23	22	529	484
26	19	19	361	361
27	22	20	484	400
28	21	20	441	400
29	17	18	289	324
30	30	21	900	441
Σ	815	893		
Rata2	27.17	29.77		
Median	26	26		
Modus	28	26		
Stdev	8.91	10.63		
Varians	79.45	113.01		
MAX	49	50		
MIN	15	16		
RENTANG	34	34		

LAMPIRAN REKAPITULASI HASIL JAWABAN
VARIABEL X

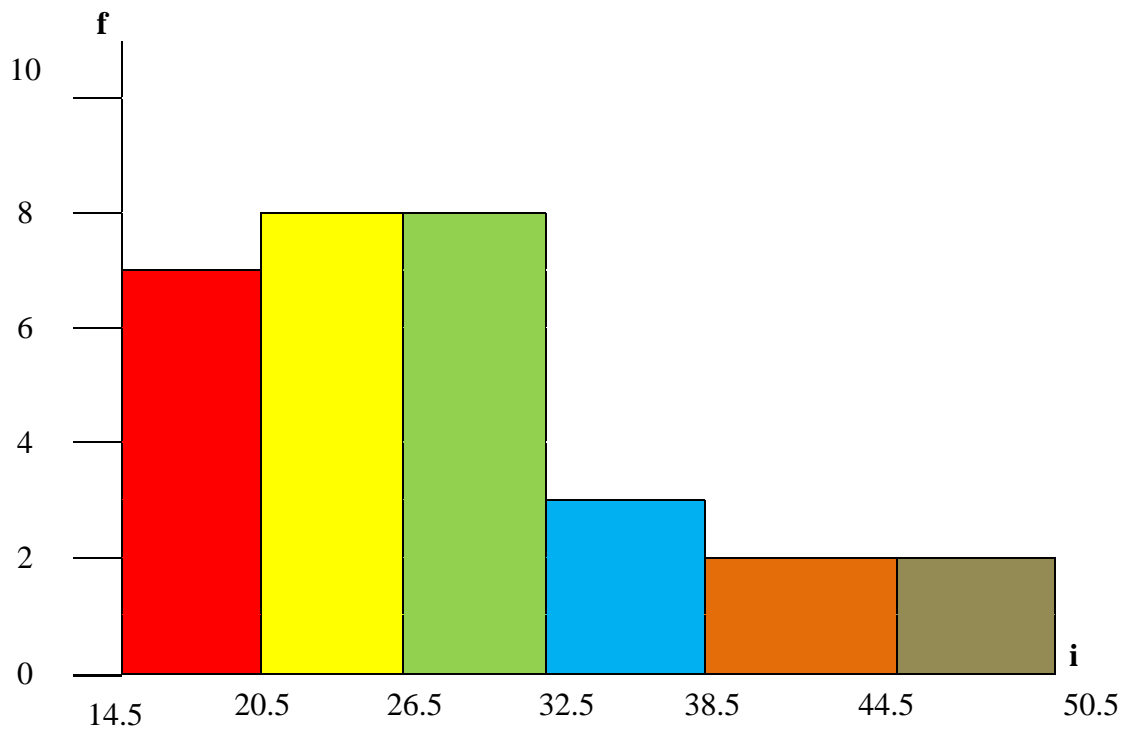
Resp	BUTIR SOAL															JMLH
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	3	1	1	2	21
2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	20
3	1	1	1	1	1	1	4	1	1	3	1	4	1	1	2	24
4	2	2	4	3	3	3	2	2	2	2	3	5	3	4	4	44
5	2	2	4	3	1	2	4	1	1	3	1	5	1	3	1	34
6	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	18
7	1	3	5	3	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	34
8	2	3	3	2	3	4	4	5	3	1	5	4	3	3	5	50
9	2	1	3	2	3	3	1	2	1	1	2	3	1	2	4	31
10	2	4	5	1	2	3	4	1	3	2	4	5	2	1	3	42
11	3	4	5	2	2	3	4	1	1	1	2	1	1	2	1	33
12	2	3	3	1	2	1	1	2	3	1	3	2	2	1	3	30
13	2	3	3	1	2	2	1	2	1	3	4	2	4	4	5	39
14	2	3	3	2	3	2	4	4	5	3	4	4	5	5	5	54
15	1	2	5	5	4	1	3	3	3	1	3	3	1	4	3	42
16	2	3	4	1	2	4	1	2	1	1	4	2	3	4	4	38
17	2	3	4	1	3	4	4	1	1	1	2	3	2	1	2	34
18	2	3	2	2	2	4	2	3	2	1	2	1	1	2	3	32
19	1	1	3	2	1	3	2	2	2	2	1	2	2	2	1	27
20	1	1	2	4	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	21
21	1	1	1	1	2	3	3	4	2	1	2	2	1	1	1	26
22	2	1	3	3	1	1	2	3	2	4	1	1	1	1	2	28
23	1	1	4	1	1	1	2	2	3	5	1	2	1	1	2	28
24	1	2	1	1	2	2	2	3	3	1	1	2	1	1	1	24
25	2	1	2	1	2	1	4	3	2	2	1	1	2	1	1	26
26	1	2	1	1	1	1	2	3	1	2	1	2	1	1	2	22
27	1	1	2	1	2	3	2	3	2	2	1	1	2	1	1	25
28	2	2	1	1	1	2	3	2	2	1	1	2	1	1	1	23
29	1	1	2	1	1	2	1	1	2	3	1	2	1	1	1	21
30	1	2	2	2	3	4	4	3	3	3	1	2	2	2	1	35
Σ	46	61	83	53	56	66	74	65	58	58	59	72	50	58	67	

LAMPIRAN REKAPITULASI HASIL JAWABAN
VARIABEL Y

Resp	BUTIR SOAL															JMLH
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	3	2	2	5	4	4	3	1	1	1	2	3	2	1	1	35
2	4	4	4	4	5	4	2	2	3	3	4	2	4	2	2	49
3	3	3	2	4	4	3	3	1	1	2	2	2	4	1	1	36
4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	58
5	2	2	2	3	3	3	3	1	5	1	3	1	2	1	2	34
6	3	3	4	3	4	4	3	3	2	2	3	2	3	2	2	43
7	3	3	4	4	4	5	2	4	3	2	1	1	1	3	1	41
8	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	2	4	2	61
9	2	3	3	2	3	3	4	2	3	2	4	2	1	1	1	36
10	4	5	4	5	4	1	5	4	3	3	4	4	3	4	3	56
11	1	2	1	2	2	1	4	2	1	1	1	1	5	1	1	26
12	3	2	3	3	3	2	4	2	2	2	3	3	3	2	1	38
13	3	4	3	3	3	3	3	5	3	3	2	2	3	3	3	46
14	4	5	3	5	5	4	4	4	4	4	5	4	3	4	2	60
15	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	4	3	3	5	3	50
16	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	42
17	4	4	4	5	5	4	4	4	4	3	1	2	3	5	4	56
18	4	4	5	4	3	2	1	3	3	3	3	2	4	5	2	48
19	3	2	2	3	3	3	4	2	2	1	1	1	4	1	1	33
20	2	2	2	2	3	3	2	3	2	1	1	1	3	1	1	29
21	2	2	1	2	1	2	3	1	2	1	1	1	3	1	1	24
22	2	1	2	3	3	2	3	2	3	2	2	1	3	1	1	31
23	1	2	2	3	1	4	2	3	2	1	2	3	4	1	1	32
24	4	3	2	1	1	3	3	1	2	1	3	3	3	1	2	33
25	2	2	2	2	2	3	3	2	3	1	2	2	5	1	1	33
26	2	2	1	1	2	3	4	1	3	2	1	2	5	1	1	31
27	1	1	1	1	3	3	3	2	1	3	2	2	4	1	2	30
28	2	2	2	2	4	4	4	1	2	1	1	1	5	1	1	33
29	1	1	2	1	2	3	3	2	1	3	2	1	5	1	1	29
30	2	2	2	2	2	1	4	2	2	1	2	2	4	1	1	30
Σ	83	84	79	92	93	91	98	74	78	62	72	64	101	62	50	

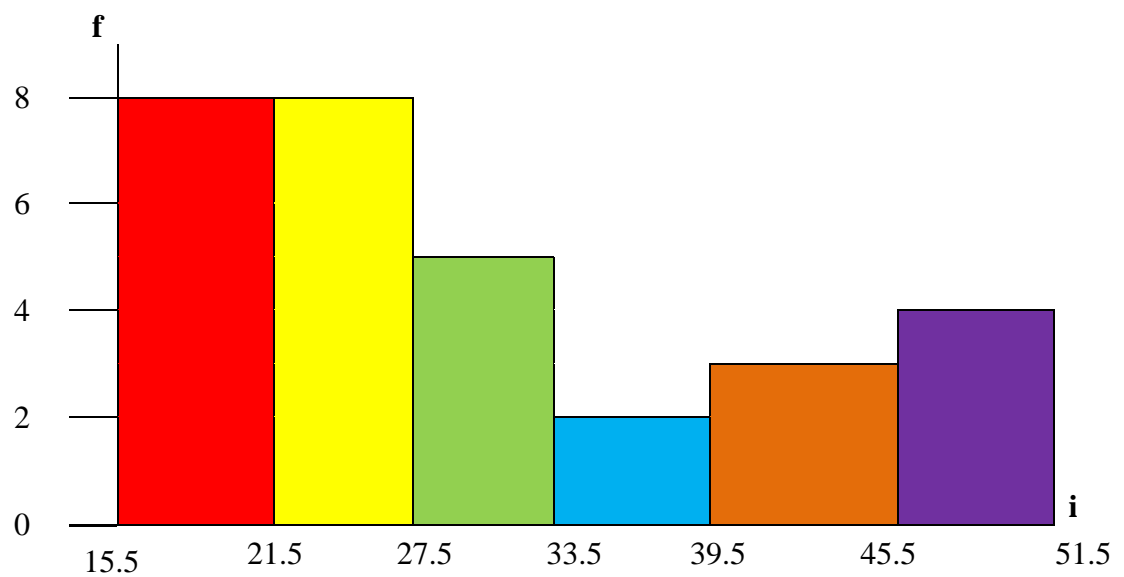
LAMPIRAN TABEL DISTRIBUSI FREKUENSI DAN ISTOGRAM
VARIABEL X

NO	INTERVAL			F	f Rel	f Kum
1	15	-	20	7	23	23
2	21	-	26	8	27	50
3	27	-	32	8	27	77
4	33	-	38	3	10	87
5	39	-	44	2	7	93
6	45	-	50	2	7	100
JUMLAH				30	100	



LAMPIRAN TABEL DISTRIBUSI FREKUENSI DAN ISTOGRAM
VARIABEL X

NO	INTERVAL			F	f Rel	f Kum
1	16	-	21	8	27	27
2	22	-	27	8	27	53
3	28	-	33	5	17	70
4	34	-	39	2	7	77
5	40	-	45	3	10	87
6	46	-	51	4	13	100
JUMLAH				30	100	



PERHITUNGAN NORMALITAS VARIABEL X

No Urut	No Resp	Xi	rt	Xi-rt	sd	Zi	F(zi)	S(zi)	F(zi) - S(zi)
1	6	15	27.17	-12.17	8.91	-1.36	0.09	0.03	0.05
2	20	15	27.17	-12.17	8.91	-1.36	0.09	0.07	0.02
3	2	17	27.17	-10.17	8.91	-1.14	0.13	0.10	0.03
4	29	17	27.17	-10.17	8.91	-1.14	0.13	0.13	-0.01
5	1	19	27.17	-8.17	8.91	-0.92	0.18	0.17	0.01
6	26	19	27.17	-8.17	8.91	-0.92	0.18	0.20	-0.02
7	3	20	27.17	-7.17	8.91	-0.80	0.21	0.23	-0.02
8	22	21	27.17	-6.17	8.91	-0.69	0.24	0.27	-0.02
9	28	21	27.17	-6.17	8.91	-0.69	0.24	0.30	-0.06
10	23	22	27.17	-5.17	8.91	-0.58	0.28	0.33	-0.05
11	24	22	27.17	-5.17	8.91	-0.58	0.28	0.37	-0.09
12	27	22	27.17	-5.17	8.91	-0.58	0.28	0.40	-0.12
13	19	23	27.17	-4.17	8.91	-0.47	0.32	0.43	-0.11
14	25	23	27.17	-4.17	8.91	-0.47	0.32	0.47	-0.15
15	21	24	27.17	-3.17	8.91	-0.36	0.36	0.50	-0.14
16	5	28	27.17	0.83	8.91	0.09	0.54	0.53	0.00
17	9	28	27.17	0.83	8.91	0.09	0.54	0.57	-0.03
18	12	28	27.17	0.83	8.91	0.09	0.54	0.60	-0.06
19	7	29	27.17	1.83	8.91	0.21	0.58	0.63	-0.05
20	18	29	27.17	1.83	8.91	0.21	0.58	0.67	-0.09
21	11	30	27.17	2.83	8.91	0.32	0.62	0.70	-0.08
22	30	30	27.17	2.83	8.91	0.32	0.62	0.73	-0.11
23	17	32	27.17	4.83	8.91	0.54	0.71	0.77	-0.06
24	13	35	27.17	7.83	8.91	0.88	0.81	0.80	0.01
25	15	36	27.17	8.83	8.91	0.99	0.84	0.83	0.01
26	16	36	27.17	8.83	8.91	0.99	0.84	0.87	-0.03
27	4	39	27.17	11.83	8.91	1.33	0.91	0.90	0.01
28	10	39	27.17	11.83	8.91	1.33	0.91	0.93	-0.03
29	8	47	27.17	19.83	8.91	2.23	0.99	0.97	0.02
30	14	49	27.17	21.83	8.91	2.45	0.99	1.00	-0.01

L hitung= 0.05

L tabel= 0.16

Nilai

tabel= 0.886

n= 30

\sqrt{n} = 5.477

Hasil= NORMAL

PERHITUNGAN NORMALITAS VARIABEL Y

No Urut	No Resp	Xi	rt	Xi-rt	sd	Zi	F(zi)	S(zi)	F(zi) - S(zi)
1	11	16	29.77	-13.77	10.63	-1.29	0.10	0.03	0.06
2	21	16	29.77	-13.77	10.63	-1.29	0.10	0.07	0.03
3	29	18	29.77	-11.77	10.63	-1.11	0.13	0.10	0.03
4	26	19	29.77	-10.77	10.63	-1.01	0.16	0.13	0.02
5	27	20	29.77	-9.77	10.63	-0.92	0.18	0.17	0.01
6	28	20	29.77	-9.77	10.63	-0.92	0.18	0.20	-0.02
7	20	21	29.77	-8.77	10.63	-0.82	0.20	0.23	-0.03
8	30	21	29.77	-8.77	10.63	-0.82	0.20	0.27	-0.06
9	19	22	29.77	-7.77	10.63	-0.73	0.23	0.30	-0.07
10	23	22	29.77	-7.77	10.63	-0.73	0.23	0.33	-0.10
11	25	22	29.77	-7.77	10.63	-0.73	0.23	0.37	-0.13
12	22	23	29.77	-6.77	10.63	-0.64	0.26	0.40	-0.14
13	24	24	29.77	-5.77	10.63	-0.54	0.29	0.43	-0.14
14	1	26	29.77	-3.77	10.63	-0.35	0.36	0.47	-0.11
15	3	26	29.77	-3.77	10.63	-0.35	0.36	0.50	-0.14
16	5	26	29.77	-3.77	10.63	-0.35	0.36	0.53	-0.17
17	9	28	29.77	-1.77	10.63	-0.17	0.43	0.57	-0.13
18	12	29	29.77	-0.77	10.63	-0.07	0.47	0.60	-0.13
19	6	33	29.77	3.23	10.63	0.30	0.62	0.63	-0.01
20	7	33	29.77	3.23	10.63	0.30	0.62	0.67	-0.05
21	16	33	29.77	3.23	10.63	0.30	0.62	0.70	-0.08
22	13	37	29.77	7.23	10.63	0.68	0.75	0.73	0.02
23	2	39	29.77	9.23	10.63	0.87	0.81	0.77	0.04
24	15	41	29.77	11.23	10.63	1.06	0.85	0.80	0.05
25	18	41	29.77	11.23	10.63	1.06	0.85	0.83	0.02
26	17	45	29.77	15.23	10.63	1.43	0.92	0.87	0.06
27	4	46	29.77	16.23	10.63	1.53	0.94	0.90	0.04
28	10	47	29.77	17.23	10.63	1.62	0.95	0.93	0.01
29	14	49	29.77	19.23	10.63	1.81	0.96	0.97	0.00
30	8	50	29.77	20.23	10.63	1.90	0.97	1.00	-0.03

L hitung= 0.06
L tabel= 0.16
Nilai
tabel= 0.886
n= 30
 \sqrt{n} = 5.477
Hasil= NORMAL

LAMPIRAN
PERHITUNGAN HOMOGENITAS

Cara 1 : Uji Bartlet

NO	X	Y	F hitung	1.42
S_i^2	79.45	113.01	F tabel	1.85
N	30	30	Hasil	HOMOGEN

LAMPIRAN
HASIL UJI VALIDITAS VARIABEL X

NO	BUTIR SOAL												BUTIR SOAL			JUMLAH
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	3	1	1	2	21
2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	20
3	1	1	1	1	1	1	4	1	1	3	1	4	1	1	2	24
4	2	2	4	3	3	3	2	2	2	2	3	5	3	4	4	44
5	2	2	4	3	1	2	4	1	1	3	1	5	1	3	1	34
6	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	18
7	1	3	5	3	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	34
8	2	3	3	2	3	4	4	5	3	1	5	4	3	3	5	50
9	2	1	3	2	3	3	1	2	1	1	2	3	1	2	4	31
10	2	4	5	1	2	3	4	1	3	2	4	5	2	1	3	42
11	3	4	5	2	2	3	4	1	1	1	2	1	1	2	1	33
12	2	3	3	1	2	1	1	2	3	1	3	2	2	1	3	30
13	2	3	3	1	2	2	1	2	1	3	4	2	4	4	5	39
14	2	3	3	2	3	2	4	4	5	3	4	4	5	5	5	54
15	1	2	5	5	4	1	3	3	3	1	3	3	1	4	3	42
16	2	3	4	1	2	4	1	2	1	1	4	2	3	4	4	38
17	2	3	4	1	3	4	4	1	1	1	2	3	2	1	2	34
18	2	3	2	2	2	4	2	3	2	1	2	1	1	2	3	32
19	1	1	3	2	1	3	2	2	2	2	1	2	2	2	1	27
20	1	1	2	4	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	21
21	1	1	1	1	2	3	3	4	2	1	2	2	1	1	1	26
22	2	1	3	3	1	1	2	3	2	4	1	1	1	1	2	28
23	1	1	4	1	1	1	2	2	3	5	1	2	1	1	2	28
24	1	2	1	1	2	2	2	3	3	1	1	2	1	1	1	24
25	2	1	2	1	2	1	4	3	2	2	1	1	2	1	1	26
26	1	2	1	1	1	1	2	3	1	2	1	2	1	1	2	22
27	1	1	2	1	2	3	2	3	2	2	1	1	2	1	1	25
28	2	2	1	1	1	2	3	2	2	1	1	2	1	1	1	23
29	1	1	2	1	1	2	1	1	2	3	1	2	1	1	1	21
30	1	2	2	2	3	4	4	3	3	3	1	2	2	2	1	35
JUMLAH	46	61	63	53	56	66	74	65	58	58	59	72	50	58	67	
rhitung	0.510	0.408	0.428	0.295	0.740	0.472	0.408	0.424	0.539	0.024	0.849	0.571	0.730	0.751	0.757	
rtabel	0.341	0.341	0.341	0.341	0.341	0.341	0.341	0.341	0.341	0.341	0.341	0.341	0.341	0.341	0.341	
status	VALID	VALID	VALID	DROP	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	DROP	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	

LAMPIRAN
HASIL UJI VALIDITAS VARIABEL Y

NO	BUTIRSOAL												BUTIRSOAL			JUMLAH
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	3	2	2	5	4	4	3	1	1	1	2	3	2	1	1	35
2	4	4	4	4	5	4	2	2	3	3	4	2	4	2	2	49
3	3	3	2	4	4	3	3	1	1	2	2	2	4	1	1	36
4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	58
5	2	2	2	3	3	3	3	1	5	1	3	1	2	1	2	34
6	3	3	4	3	4	4	3	3	2	2	3	2	3	2	2	43
7	3	3	4	4	4	5	2	4	3	2	1	1	1	3	1	41
8	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	2	4	2	61
9	2	3	3	2	3	3	4	2	3	2	4	2	1	1	1	36
10	4	5	4	5	4	1	5	4	3	3	4	4	3	4	3	56
11	1	2	1	2	2	1	4	2	1	1	1	1	5	1	1	26
12	3	2	3	3	3	2	4	2	2	2	3	3	3	2	1	38
13	3	4	3	3	3	3	3	5	3	3	2	2	3	3	3	46
14	4	5	3	5	5	4	4	4	4	4	5	4	3	4	2	60
15	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	4	3	3	5	3	50
16	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	42
17	4	4	4	5	5	4	4	4	4	3	1	2	3	5	4	56
18	4	4	5	4	3	2	1	3	3	3	3	2	4	5	2	48
19	3	2	2	3	3	3	4	2	2	1	1	1	4	1	1	33
20	2	2	2	2	3	3	2	3	2	1	1	1	3	1	1	29
21	2	2	1	2	1	2	3	1	2	1	1	1	3	1	1	24
22	2	1	2	3	3	2	3	2	3	2	2	1	3	1	1	31
23	1	2	2	3	1	4	2	3	2	1	2	3	4	1	1	32
24	4	3	2	1	1	3	3	1	2	1	3	3	3	1	2	33
25	2	2	2	2	2	3	3	2	3	1	2	2	5	1	1	33
26	2	2	1	1	2	3	4	1	3	2	1	2	5	1	1	31
27	1	1	1	1	3	3	3	2	1	3	2	2	4	1	2	30
28	2	2	2	2	4	4	4	1	2	1	1	1	5	1	1	33
29	1	1	2	1	2	3	3	2	1	3	2	1	5	1	1	29
30	2	2	2	2	2	1	4	2	2	1	2	2	4	1	1	30
JUMLAH	85	84	79	92	93	91	58	74	78	82	72	64	101	82	50	
rhitung	0,816	0,915	0,826	0,794	0,720	0,334	0,256	0,734	0,668	0,793	0,670	0,671	-0,285	0,866	0,755	
r tabel	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	
status	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	DROP	DROP	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	DROP	VALID	VALID	

LAMPIRAN
PERTUNGAN REABILITAS VARIABEL X

No Resp	NO BUTIR													TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	3	1	1	2	19
2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	17
3	1	1	1	1	1	4	1	1	1	4	1	1	2	20
4	2	2	4	3	3	2	2	2	3	5	3	4	4	39
5	2	2	4	1	2	4	1	1	1	5	1	3	1	28
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	15
7	1	3	5	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	29
8	2	3	3	3	4	4	5	3	5	4	3	3	5	47
9	2	1	3	3	3	1	2	1	2	3	1	2	4	28
10	2	4	5	2	3	4	1	3	4	5	2	1	3	39
11	3	4	5	2	3	4	1	1	2	1	1	2	1	30
12	2	3	3	2	1	1	2	3	3	2	2	1	3	28
13	2	3	3	2	2	1	2	1	4	2	4	4	5	35
14	2	3	3	3	2	4	4	5	4	4	5	5	5	49
15	1	2	5	4	1	3	3	3	3	3	1	4	3	36
16	2	3	4	2	4	1	2	1	4	2	3	4	4	36
17	2	3	4	3	4	4	1	1	2	3	2	1	2	32
18	2	3	2	2	4	2	3	2	2	1	1	2	3	29
19	1	1	3	1	3	2	2	2	1	2	2	2	1	23
20	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	15
21	1	1	1	2	3	3	4	2	2	2	1	1	1	24
22	2	1	3	1	1	2	3	2	1	1	1	1	2	21
23	1	1	4	1	1	2	2	3	1	2	1	1	2	22
24	1	2	1	2	2	2	3	3	1	2	1	1	1	22
25	2	1	2	2	1	4	3	2	1	1	2	1	1	23
26	1	2	1	1	1	2	3	1	1	2	1	1	2	19
27	1	1	2	2	3	2	3	2	1	1	2	1	1	22
28	2	2	1	1	2	3	2	2	1	2	1	1	1	21
29	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	17
30	1	2	2	3	4	4	3	3	1	2	2	2	1	30
Var Btr	0.326	0.930	1.771	0.740	1.269	1.361	1.178	0.961	1.551	1.559	1.057	1.444	1.840	15.987
Var Skt	79.454													

Dari lampiran di atas maka akan diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut :

Diket :

$$\begin{aligned} k &= 13 \\ \sum v_i^2 &= 15.99 \\ \sum v_t^2 &= 79.45 \\ k-1 &= 12 \end{aligned}$$

Jawab :

$$\begin{aligned} \sum v_i^2 / \sum v_t^2 &= 15.99 / 79.45 = 0.20 \\ 1 - (\sum v_i^2 / \sum v_t^2) &= 1 - 0.20 = 0.80 \\ K / (k-1) &= 13 / 12 = 1.08 \end{aligned}$$

Jadi :

$$\begin{aligned} \alpha &= K / (k-1) * 1 - (\sum v_i^2 / \sum v_t^2) \\ &= 1.08 * 0.80 \\ &= 0.87 \end{aligned}$$

Hasil = RELIABEL

LAMPIRAN
PERTUNGAN REABILITAS VARIABEL Y

No Resp	NO BUTIR												TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	3	2	2	5	4	1	1	1	2	3	1	1	26
2	4	4	4	4	5	2	3	3	4	2	2	2	39
3	3	3	2	4	4	1	1	2	2	2	1	1	26
4	5	5	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	46
5	2	2	2	3	3	1	5	1	3	1	1	2	26
6	3	3	4	3	4	3	2	2	3	2	2	2	33
7	3	3	4	4	4	4	3	2	1	1	3	1	33
8	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	2	50
9	2	3	3	2	3	2	3	2	4	2	1	1	28
10	4	5	4	5	4	4	3	3	4	4	4	3	47
11	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	16
12	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	1	29
13	3	4	3	3	3	5	3	3	2	2	3	3	37
14	4	5	3	5	5	4	4	4	5	4	4	2	49
15	3	3	3	5	3	3	3	3	4	3	5	3	41
16	4	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	33
17	4	4	4	5	5	4	4	3	1	2	5	4	45
18	4	4	5	4	3	3	3	3	3	2	5	2	41
19	3	2	2	3	3	2	2	1	1	1	1	1	22
20	2	2	2	2	3	3	2	1	1	1	1	1	21
21	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	16
22	2	1	2	3	3	2	3	2	2	1	1	1	23
23	1	2	2	3	1	3	2	1	2	3	1	1	22
24	4	3	2	1	1	1	2	1	3	3	1	2	24
25	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	1	1	22
26	2	2	1	1	2	1	3	2	1	2	1	1	19
27	1	1	1	1	3	2	1	3	2	2	1	2	20
28	2	2	2	2	4	1	2	1	1	1	1	1	20
29	1	1	2	1	2	2	1	3	2	1	1	1	18
30	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	21
Var Btr	1.220	1.476	1.206	1.789	1.403	1.361	1.214	0.961	1.421	0.947	2.064	0.713	15.774
Var Skt	113.013												

Dari lampiran di atas maka akan diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut :

Diket :

$$k = 12$$

$$\sum v_i^2 = 15.77$$

$$\sum v_t^2 = 113.01$$

$$k-1 = 11$$

Jawab :

$$\frac{\sum v_i^2}{\sum v_t^2} = 15.77 / 113.01 = 0.14$$

$$1 - (\sum v_i^2 / \sum v_t^2) = 1 - 0.14 = 0.86$$

$$K / (k-1) = 12 / 11 = 1.09$$

Jadi :

$$\alpha = K / (k-1) * 1 - (\sum v_i^2 / \sum v_t^2)$$

$$= 1.09 * 0.86$$

$$= 0.94$$

Hasil = **RELIABEL**

LAMPIRAN

UJI HIPOTESIS PRODUCT MOMENT PEARSON

NO	X	Y	X²	Y²	XY
1	19	26	361	676	494
2	17	39	289	1521	663
3	20	26	400	676	520
4	39	46	1521	2116	1794
5	28	26	784	676	728
6	15	33	225	1089	495
7	29	33	841	1089	957
8	47	50	2209	2500	2350
9	28	28	784	784	784
10	39	47	1521	2209	1833
11	30	16	900	256	480
12	28	29	784	841	812
13	35	37	1225	1369	1295
14	49	49	2401	2401	2401
15	36	41	1296	1681	1476
16	36	33	1296	1089	1188
17	32	45	1024	2025	1440
18	29	41	841	1681	1189
19	23	22	529	484	506
20	15	21	225	441	315
21	24	16	576	256	384
22	21	23	441	529	483
23	22	22	484	484	484
24	22	24	484	576	528
25	23	22	529	484	506
26	19	19	361	361	361
27	22	20	484	400	440
28	21	20	441	400	420
29	17	18	289	324	306
30	30	21	900	441	630
JMLH	815	893	24445	29859	26262

Dik :

$$n = 30$$

$$\sum XY = 26262$$

$$\sum X = 815$$

$$\sum Y = 893$$

$$\sum X^2 = 24445$$

$$\sum Y^2 = 29859$$

$$(\sum X)^2 = 664225$$

$$(\sum Y)^2 = 797449$$

$$n = 30$$

$$(n)(\sum XY) = 787860$$

$$(\sum X)(\sum Y) = 727795$$

$$(n)(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y) = 60065$$

$$n\sum X^2 = 733350$$

$$n\sum X^2 - (\sum X)^2 = 69125$$

$$n\sum Y^2 = 895770$$

$$n\sum Y^2 - (\sum Y)^2 = 98321$$

$$\{n\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2\} = 6796439125$$

$$\sqrt{\{n\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}} = 82440.51871$$

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

$$r = 0.729$$

$$R = 0.531$$

$$t_n = 5.629$$

$$t_i = 2.048$$

Hasil= SIGNIFIKAN

TABEL ANAVA

SUMBER VARIANS	dk	JK	RJK	UJI F		
				F hitung	F tabel	
					0.05	0.01
Total	n	JK(T)	-			
Koefisien a	1	JK(a)	RJK(a)			
Ragresi (b/a)	1	JK(b/a)	$RJK(b/a)=S^2_{reg}$	$S^2_{reg} : S^2_{sisa}$	$F_{(0.05)}$	$F_{(0.01)}$
Sisa	n-2	JK(S)	$RJK(S)=S^2_{sisa}$			
Tuna Cocok	k-2	JK(TC)	$RJK(TC)=S^2_{TC}$	$S^2_{TC} : S^2_G$	$F_{(0.05)}$	
Galat	n-k	JK(G)	$RJK(G)=S^2_G$			

SUMBER VARIANS	dk	JK	RJK	UJI F		
				F hitung	F tabel	
					0.05	0.01
Total	30	29859.00	-			
Koefisien a	1	26581.63	26581.63			
Regresi (b/a)	1	1739.75	1739.75	31.68	4.20	7.64
Sisa	28	1537.62	54.91			
Tuna Cocok	15	1126.45	75.10	2.37	3.78	
Galat	13	411.17	31.63			

UJI HIPOTESIS REGRESI LINEAR SEDERHANA

NO	X	Y	X	Y ²	XY
1	19	26	361	676	494
2	17	39	289	1521	663
3	20	26	400	676	520
4	39	46	1521	2116	1794
5	28	26	784	676	728
6	15	33	225	1089	495
7	29	33	841	1089	957
8	47	50	2209	2500	2350
9	28	28	784	784	784
10	39	47	1521	2209	1833
11	30	16	900	256	480
12	28	29	784	841	812
13	35	37	1225	1369	1295
14	49	49	2401	2401	2401
15	36	41	1296	1681	1476
16	36	33	1296	1089	1188
17	32	45	1024	2025	1440
18	29	41	841	1681	1189
19	23	22	529	484	506
20	15	21	225	441	315
21	24	16	576	256	384
22	21	23	441	529	483
23	22	22	484	484	484
24	22	24	484	576	528
25	23	22	529	484	506
26	19	19	361	361	361
27	22	20	484	400	440
28	21	20	441	400	420
29	17	18	289	324	306
30	30	21	900	441	630
JMLH	815	893	24445	29859	26262

$n = 30$	$JK(T) = 29859.00$
$\sum XY = 26262$	$JK(a) = 26581.63$
$\sum X = 815$	$JK(b/a) = 1739.75$
$\sum Y = 893$	$JK(S) = 1537.62$
$\sum X^2 = 24445$	$JK(G) = 411.17$
$(\sum X)^2 = 664225$	$JK(TC) = 1126.45$
$(\sum X)(\sum Y) = 727795$	$RJK(a) = 26581.63$
$\{(\sum X)(\sum Y)\}/n = 24260$	$RJK(b/a) = 1739.75$
$(\sum XY) - \{(\sum X)(\sum Y)\}/n = 2002$	$RJK(S) = 54.91$
$(\sum X)^2/n = 22141$	$RJK(TC) = 75.10$
$(\sum X^2) - (\sum X)^2/n = 2304$	$RJK(G) = 31.63$
$[(\sum XY) - \{(\sum X)(\sum Y)\}/n] : [(\sum X^2) - (\sum X)^2/n] = 0.87$	$Signifikasi Uji F = 31.68$
$\beta = 0.87$	$F_i(dk=1/28, \alpha=1\%) = 7.64$
$Rt^2 X = 27$	$F_i(dk=1/28, \alpha=5\%) = 4.20$
$Rt^2 Y = 30$	$Status = SIGNIFICANT$
$\beta Rt^2 X = 24$	$Linearitas Uji F = 2.37$
$\alpha = (Rt^2 Y) - (\beta Rt^2 X) = 6.16$	$F_i(dk=15/13, \alpha=5\%) = 3.78$
	$Status = LINEAR$

PERHITUNGAN JKG

NO	X	N	Y	ΣY	Y^2	ΣY^2	$(\Sigma Y)^2/N_i$	$\Sigma Y^2 - \{(\Sigma Y)^2/N_i\}$
1	15	2	33	54	1089	1530	1458.00	72.00
	15		21		441			
2	17	2	39	57	1521	1845	1624.50	220.50
	17		18		324			
3	19	2	26	45	676	1037	1012.50	24.50
	19		19		361			
4	20	1	26	26	676	676	676.00	0.00
5	21	2	23	43	529	929	924.50	4.50
	21		20		400			
6	22	3	22	66	484	1460	1452.00	8.00
	22		24		576			
	22		20		400			
7	23	2	22	44	484	968	968.00	0.00
	23		22		484			
8	24	1	16	16	256	256	256.00	0.00
9	28	3	26	83	676	2301	2296.33	4.67
	28		28		784			
	28		29		841			
10	29	2	33	74	1089	2770	2738.00	32.00
	29		41		1681			
11	30	2	16	37	256	697	684.50	12.50
	30		21		441			
12	32	1	45	45	2025	2025	2025.00	0.00
13	35	1	37	37	1369	1369	1369.00	0.00
14	36	2	41	74	1681	2770	2738.00	32.00
	36		33		1089			
15	39	2	46	93	2116	4325	4324.50	0.50
	39		47		2209			
16	47	1	50	50	2500	2500	2500.00	0.00
17	49	1	49	49	2401	2401	2401.00	0.00
Σ	815	30	893	893	29859	29859	29447.83	411.17

Latar Belakang Perumahan Puri Cendana

Perumahan Puri Cendana adalah salah satu perumahan yang di bangun pada tahun 1998 yang berlokasi di Desa Sumber Jaya Kecamatan Tambun Selatan Kabupaten Bekasi Provinsi Jawa Barat Indonesia 17510.

Komposisi lingkungan yang dipetakan dengan system semi cluster dan On gate system ini memiliki karakter dan kekhasan tersendiri :

- h. Blok A Taman Rinjani
- i. Blok B Taman Semeru
- j. Blok C Taman Merbabu
- k. Blok D Taman Krakatau
- l. Blok E Taman Lawu
- m. Blok F Taman Kerinci
- n. Blok G Taman Bromo

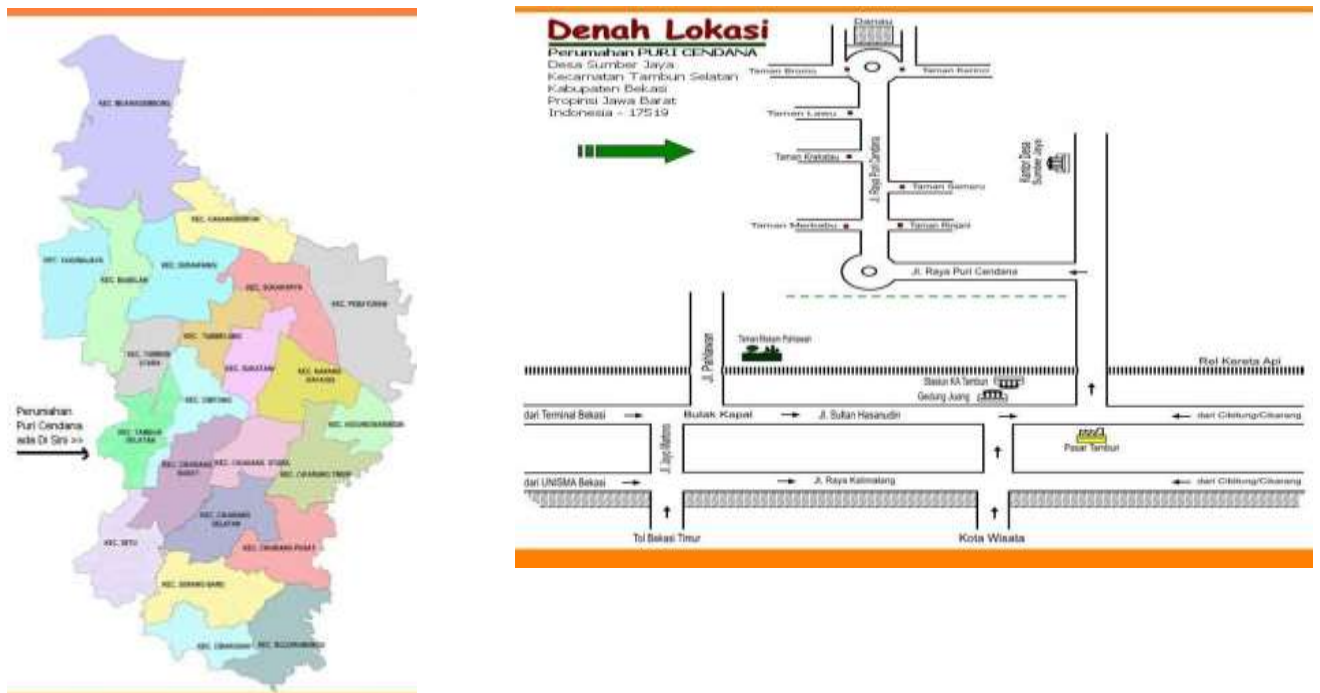
Struktur Organisasi

Mengenai struktur kehidupan yang berkembang di masyarakat Perumahan Puri Cendana, salah satunya dapat dikenai dari beberapa organisasi yang ada dan berkembang di perumahan ini, antara lain :

- Rukun Tetangga
- Rukun Warga
- Dewan Kemakmuran / Musholla

- Forum Komunikasi Rukun Warga
- Forum Masjid dan Musholla
- Paguyuban Argo

Peta Wilayah Kabupaten Bekasi



Denah dan Lokasi

Visi dan Misi RW 011 Perumahan Puri Cendana Tambun Bekasi

Visi RW 011 Perumahan Puri Cendana Tambun Bekasi

Mewujudkan lingkungan RW 011 Blok D Taman Krakatau Puri Cendana Kelurahan Sumber Jaya menjadi lingkungan yang bersih, sehat, aman dan sejahtera.

Visi RW 011 Perumahan Puri Cendana Tambun Bekasi

7. Mendukung program kegiatan yang dirancang oleh Pemerintah Kelurahan Sumberjaya.
8. Memberikan pelayanan terbaik kepada warga dengan tulus dan ikhlas dengan pelaksanaan organisasi RW yang mengedepankan prinsip transparasi dan akuntabel.
9. Memberdayakan peran aktif warga dalam mengambil prakarsa dan langkah-langkah nyata dalam pemecahan masalah di lingkungan RW 011.
10. Berpartisipasi aktif dalam memelihara lingkungan hidup dengan menciptakan lingkungan yang bersih, indah, sehat dan aman.
11. Mengembangkan system administrasi yang tertib dan modern dengan memanfaatkan teknologi informasi.

Data Penduduk

Sarana dan Prasarana

d. Tanah dan Bangunan

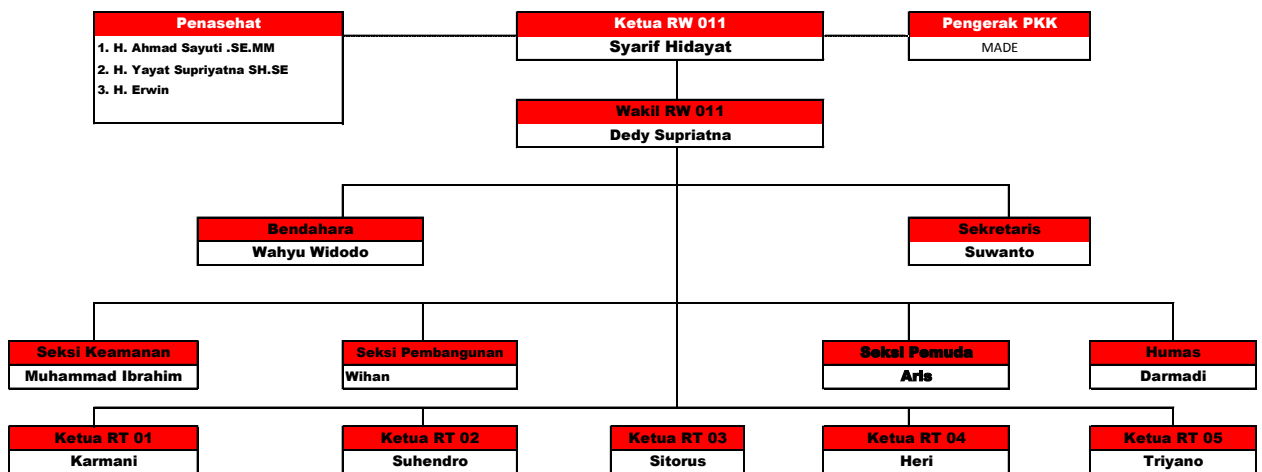
Luas Tanah : 33.506 m²

Luas Bangunan : 27.870 m²

e. Sarana Pendukung

No	Sarana	Jumlah	Kondisi
1	Masjid	1	Baik
2	Musholla	1	Baik
3	Lapangan	3	Baik
4	Ruang Serba Guna (posyandu)	1	Baik
5	TK (Taman Kanak-kanak)	1	Baik
6	TPQ	1	Baik

f. Struktur Organisasi





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

STATUS : BERAKREDITASI

Kampus FAI-UMJ, Jln. KH. Ahmad Dahlan Ciputat, Jakarta Selatan
Telepon/Fax (021) 7441887, Homepage : <http://fai.umj.ac.id/>
E-mail : faiumj@gmail.com. Kode Pos 15419

Nomor : /F.6-UMJ/IV/2017
Lamp : 1 (satu) bundel
Hal : *Bimbingan Skripsi Mahasiswa*

Jakarta, 4 Rajab 1438 H
01 April 2017 M

Yth.
Bapak Dr. Rusjdy S. Arifin, M.Sc.
Dosen Pembimbing Skripsi
Fakultas Agama Islam UMJ
di
tempat

Assalamu'alaikum W.W.

Pimpinan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta mengharapkan kesediaan Bapak untuk menjadi pembimbing penulisan skripsi bagi mahasiswa :

Nama : FIKA HOIRUDIANA
Nomor Pokok : 2013510110
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul : *Pengaruh Games Online terhadap Perilaku Keagamaan Remaja (Studi Kasus di Perumahan Puri Cendana Tambun – Bekasi).*

Bersama ini dilampirkan proposal penulisan skripsi yang masih bersifat sementara dan perlu penyempurnaan. Kami mengharapkan agar proses bimbingan dapat diselesaikan paling lama 6 (enam) bulan.

Demikian, atas perhatian dan kerjasama yang baik Bapak kami ucapkan terimakasih.

Wabillahittaufiq Walhidayah
Wassalamu'alaikum W.W.

Wakil Dekan,


Drs. Tajudin, M.A.

Tembusan:

1. Yth. Dekan (Sebagai Laporan)
2. Yth. Ketua Program Studi PAI
3. Arsip



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

STATUS : BERAKREDITASI

Kampus FAI-UMJ, Jln. KH. Ahmad Dahlan Ciputat, Jakarta Selatan
Telepon/Fax (021) 7441887, Homepage : <http://fai.umj.ac.id/>
E-mail : faiumj@gmail.com. Kode Pos 15419

Nomor : 172/F.6.I-UMJ/VIII/2018

Hal : **Permohonan Riset/Penelitian**

Jakarta, 13 Dzulhijjah 1439 H

25 Agustus 2018 M

Kepada Yth.
Ketua Rukun Warga 11
Puri Cendana Tambun Bekasi
Desa Sumber Jaya Kec. Tambun Selatan
di
tempat

Assalamu'alaikum W. W.

Pimpinan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu agar mahasiswa kami:

Nama : FIKA HOIRUDIANA
Nomor Pokok : 2013510110
Tempat Tgl/Lahir : Subang, 12 Juli 1994
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang : Strata Satu (SI)
No. Telp : 085715151009

diperkenankan untuk melaksanakan riset/penelitian di tempat yang Bapak/Ibu pimpin. Penelitian/riset tersebut untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penyusunan skripsi yang berjudul:

"Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Keagamaan Remaja"

Demikian, atas perhatian dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami mengucapkan terimakasih.

Wabillahittaufiq walhidayah
Wassalamu'alaikum W. W.



Tembusan:

1. Yth. Dekan (Sebagai Laporan)
2. Arsip



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA


FAKULTAS AGAMA ISLAM

Kampus UMJ Jl. KH. Ahmad Dahlan Ciputat, Jakarta Selatan
Telp. (021) 7441887, Fax. : (021) 74709269 Kode Pos 15419

LEMBAR KONSULTASI PENULISAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : FIKA HOIRUDIANA
No. Pokok : 2013510110
Judul Skripsi : Pengaruh Games Online terhadap Perilaku Keagamaan Remaja
(Studi Kasus di Perumahan Puri Cendana Tambun - Bekasi).
Pembimbing : Bapak Dr. Rusjdy S. Arifin, M.Sc.
Tgl. Berakhir : 01 April s.d. 01 Oktober 2017

No.	Tanggal	Topik Permasalahan	Saran-saran	Paraf Pembimbing
1	10/4 2017	Proposal	- Jurnal di rubah sesuai hasil diskusi - Format disesuaikan dengan panduan HEO praktis penulisan skripsi	
	21/4 2017	BAB I	1. Masalah yang akan diteliti harus dirumuskan lebih tajam 2. Tunjukkan dengan jelas kondisi yang sebenarnya dan kondisi yang kita bisa melihat masalah yang sesungguhnya yang akan diteliti	
	8/5 2017	Bab I	Perbaiki sesuai hasil diskusi	
	12/5 2017	Bab I	Perbaiki sesuai hasil diskusi	

No.	Tanggal	Topik Permasalahan	Saran-saran	Paraf Pembimbing
	10/6 2017	Bab I Bab II	Perbaiki semua catatan Ba Perbaiki semua hasil diskusi	

Catatan : 1. Lembar konsultasi ini agar dibawa dan diserahkan/diminta paraf dari pembimbing setiap konsultasi.

2. Topik permasalahan diisi oleh mahasiswa yang bersangkutan.

3. Lembar konsultasi ini harus diserahkan ke Fakultas ketika melakukan pendaftaran

**PENGURUS RUKUN WARGA 011
PERUM PURI CENDANA BLOK D TAMAN KRAKATAU SUMBERJAYA
TAMBUN SELATAN BEKASI**

Yang bertanda tangan dibawah ini atas nama pengurus lingkungan RW 011, menanggapi surat dari Universitas Muhammadiyah mengenai permohonan untuk melakukan penelitian dilingkungan kami, atas nama :

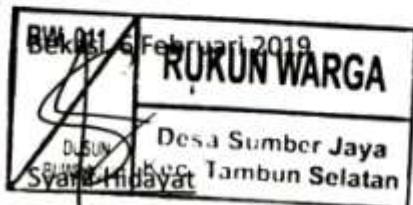
Nama : FIKA HOIRUDIANA

Nomor Pokok : 2013510110

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Kami membuka dan memberikan kesempatan pada saudari tersebut diatas untuk melakukan penelitian mengenai pergaulan remaja dilingkungan kami.

Demikianlah surat tanggapan dari kami, kami atas nama pengurus mengucapkan banyak terimakasih.



LEMBAR ANGKET GAME ONLINE

A. Identitas

Nama : Jenis Kelamin : L / P
 Umur :

B. Petunjuk Pengisian

1. Periksa dan bacalah soal dengan teliti sebelum menjawab!
2. Pilihlah salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan anda sebenarnya dengan menggunakan tanda (√) pada kolom yang tersedia!
3. Keterangan jawaban SL (Selalu), SR (Sering), KD (Kadang-kadang), JR (Jarang) dan TP (Tidak Pernah).
4. Periksa kembali sebelum dikumpulkan

No	Pernyataan	Pilihan				
		SL	SR	KD	JR	TP
1	Saya suka bermain <i>game online</i>					
2	Dalam seminggu saya bermain <i>game online</i> setiap hari					
3	Saya lebih mendahulukan bermain <i>game online</i> dibanding hal lain seperti beraktivitas dengan keluarga					
4	Seringnya bermain <i>game online</i> membuat saya kekurangan jam tidur					
5	Ketika ada waktu luang saya lebih memilih menghabiskan waktu dengan bermain <i>game online</i>					
6	Saya lebih senang bermain <i>game online</i> yang sifatnya mendapat keuntungan bagi karakter virtual saya di <i>game online</i>					
7	Saya suka mengidolakan karakter yang ada dalam <i>game online</i>					
8	Saya suka <i>game online</i> yang berjenis strategi dan <i>fun games</i>					
9	Saya lebih senang bermain <i>game online</i> yang sifatnya peperangan					

No	Pernyataan	Pilihan				
		SL	SR	KD	JR	TP
10	Berusaha agar permainan game online saya lebih baik dari pada teman saya					
11	Saya bermain <i>game online</i> saat pulang sekolah					
12	Saya sudah menetapkan jam bermain <i>game online</i> saya per-hari					
13	Saya lupa waktu ketika bermain <i>game online</i>					
14	Saya merasa tidak puas ketika bermain <i>game online</i> hanya kurang dari 2 jam					
15	Saya memainkan <i>game online</i> sehari 5 jam					

LEMBAR ANGGKET PERILAKU KEAGAMAAN

A. Identitas

Nama : Jenis Kelamin : L / P

Umur :

B. Petunjuk Pengisian

1. Periksa dan bacalah soal dengan teliti sebelum menjawab!
2. Pilihlah salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan anda sebenarnya dengan menggunakan tanda (√) pada kolom yang tersedia!
3. Keterangan jawaban SL (Selalu), SR (Sering), KD (Kadang-kadang), JR (Jarang) dan TP (Tidak Pernah).
4. Periksa kembali sebelum dikumpulkan

No	Pernyataan	Pilihan				
		SL	SR	KD	JR	TP
1	Saya melaksanakan shalat lima waktu dengan tepat waktu					
2	Saya berusaha melaksanakan shalat dengan khusyu'					
3	Membiasakan shalat berjama'ah					
4	Izin kepada orang tua ketika hendak berpergian					
5	Saya berbicara dengan sopan kepada orang tua					
6	Saya tidak marah ketika orang tua sedang menasehati saya					
7	Tidak melaksanakan ketika orang tua meminta bantuan					
8	Setelah shalat saya berdzikir					
9	Setelah shalat magrib saya membaca Al-Qur'an					
10	Saya mengucapkan salam bila bertemu dengan teman					
11	Saya menjenguk teman ketika ia sakit					
12	Dalam bergaul dengan teman saya menjaga ucapan dengan bertutur kata yang baik					
13	Lupa menepati janji ketika sedang bermain <i>game online</i>					
14	Aktif dalam organisasi keagamaan					
15	Mengikuti kegiatan keagamaan remaja masjid					

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Fika Hoirudiana
Tempat, Tanggal Lahir : Subang, 12 Juli 1994
Agama : Islam
Alamat : Perumahan Puri Cendana jln. Krakatau
Blok D8 No. 15 RT 04/011. Tambun – Bekasi

Riwayat Pendidikan

1. SD Negeri Mekarsari 01, Tamat Tahun 2006
2. MTS Pondok Pesantren Modern Daarul Uluum Lido, Tamat Tahun 2009
3. MA Pondok Pesantren Modern Daarul Uluum Lido, Tamat Tahun 2012
4. Diterima di Fakultas Agama Islam Unniversitas Muhammadiyah Jakarta cabang Bekasi, tahun 2013.