

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME MOBILE  
LEGENDS BANG BANG TERHADAP PERILAKU  
KEAGAMAAN REMAJA DI DESA TARAI  
BANGUN KECAMATAN TAMBANG  
KABUPATEN KAMPAR RIAU**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Strata 1 Studi Agama-Agama (S.Ag) Fakultas Ushuluddin



Oleh :

**SINTA RAHMAYENI**  
**NIM: 11830322855**

**Pembimbing I**  
**Prof. Dr. H. Kurnial Ilahi, M.A**

**Pembimbing II**  
**Dr. Salmainsi Yeli, M.Ag**

**FAKULTAS UHULLUDDIN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
1443 H/2022 M**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

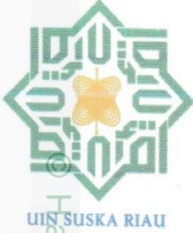
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**PENGESAHAN**

Skripsi yang berjudul : Pengaruh Intensitas Bermain Game Mobile Legends Bang-Bang Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Provinsi Riau

Nama : Sinta Rahmayeni  
Nim : 11830322855  
Jurusan : Studi Agama-Agama

Telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Panitia Ujian Sarjana Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, pada :

Hari : Jum'at  
Tanggal : 29 Juli 2022

Sehingga skripsi ini dapat diterima sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Agama (S.Ag). Dalam Jurusan Studi Agama-Agama Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 29 Juli 2022

Dekan,

**Dr. H. Jamaluddin, M. Us.**  
NIP. 19670423 199303 1 004

**Panitia Ujian Sarjana**

**Ketua/Penguji I**

**Dr. Sukiyat, M. Ag**  
NIP.119701010 200604 1 001

**Sekretaris/Penguji II**

**H. Abdul Ghofur, M. Ag**  
NIP. 19700613 199703 1 002

**Mengetahui**

**Penguji III**

**Dr. Abu Bakar, M.Pd**  
NIP. 19580803 199402 1001

**Penguji IV**

**Dr. Kotimah, M. Ag**  
NIP. 19740816 200501 2 002

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS USHULUDDIN

كلية أصول الدين

FACULTY OF USHULUDDIN

Jl. H.R. Soebrantas No.155 KM.15 Simpang Baru Panam Pekanbaru 28293 PO.Box.1004 Telp. 0761-562223  
Fax. 0761-562052 Web.www.uin-suska.ac.id,E-mail: rektor@uin-suska.ac.id

**Prof. Dr. H. Kurnial Ilahi, M.a**  
Dosen Pembimbing I Skripsi

Nomor : Nota Dinas  
Lamp : 4 (empat) eksemplar  
Hal : Pengajuan Skripsi

**Sinta Rahmayeni**

Kepada Yth  
Dekan Fakultas Ushuluddin  
**UIN Sultan Syarif Kasim Riau**  
di  
Pekanbaru

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan bimbingan serta petunjuk, kami mengadakan perbaikan-perbaikan terhadap isi Skripsi saudara:

Nama	: Sinta Rahmayeni
NIM	: 11830322855
Program Studi	: Studi Agama-Agama
Judul	: Pengaruh Intensitas Bermain Game Mobile Legends Bang Bang Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar, Riau

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam sidang ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Ushuluddin UIN Suska Riau.

Demikian kami sampaikan dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Pekanbaru, 22 juli 2022  
Pembimbing I

**Prof. Dr. H. Kurnial Ilahi**  
NIP. 195304101981031001

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Statistik Islamik University of Sultan Syarif Kasim Riau

Statistik Islamik University of Sultan Syarif Kasim Riau



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS USHULUDDIN

كلية أصول الدين

FACULTY OF USHULUDDIN

Jl. H.R. Soebrantas No.155 KM.15 Simpang Baru Panam Pekanbaru 28293 PO.Box.1004 Telp. 0761-562223  
Fax. 0761-562052 Web.www.uin-suska.ac.id,E-mail: rektor@uin-suska.ac.id

**Dr. Salmaini Yeli M.Ag**  
Dosen Pembimbing II Skripsi

Nomor : Nota Dinas  
Jumlah : 4 (empat) eksemplar  
Hal : Pengajuan Skripsi

**Sinta Rahmayeni**

Kepada Yth  
Dekan Fakultas Ushuluddin  
UIN Sultan Syarif Kasim Riau  
di  
Pekanbaru

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan bimbingan serta petunjuk, kami mengadakan perbaikan-perbaikan terhadap isi Skripsi saudara:

Nama	: Sinta Rahmayeni
NIM	: 11830322855
Program Studi	: Studi Agama-Agama
Judul	: Pengaruh Intensitas Bermain Game Mobile Legends Bang Bang Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar, Riau

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam sidang ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Ushuluddin UIN Suska Riau.

Demikian kami sampaikan dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Pekanbaru, Juli 2022  
Pembimbing II

**Dr. Salmaini Yeli, M.Ag**  
NIP. 19690601199032001

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran Surat :  
 Nomor : Nomor 25/2021  
 Tanggal : 10 September 2021

### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : SINTA RAHMAYENI  
 NIM : 11030322055  
 Tempat/Tgl. Lahir : PEKANBARU, 09 DESEMBER 1999  
 Fakultas/Pascasarjana : USHULUDDIN  
 Prodi : STUDI AGAMA-AGAMA

Judul ~~Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\*~~:

PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ~~ANIMOBILE~~ LEGENDS  
 BANG+ BANG TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN REMAJA DI  
 DESA TAPAI BANGUN KECAMATAN TABIBANG KABUPATEN KAMPAR  
 PROVINSI RIAU

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan ~~Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\*~~ dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu ~~Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\*~~ saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apa bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan ~~Disertasi/Thesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya)\*~~ saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.



Pekanbaru, 26 Juli 2022  
 yang membuat pernyataan

SINTA RAHMAYENI  
 NIM : 1103 03 22 055

\* ~~path~~ salah satu sasuai jenis karya tulis

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## MOTTO

*“Hidup itu bagaikan game, jika kamu tinggal pilih dan jalani pilihanmu. Apapun yang kamu pilih sudah resiko kamu. Endingnya kita tentukan sendiri mau bahagia atau sedih”*



UIN SUSKA RIAU

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah *subhanahu wa ta'ala* atas segala karunia hidayah dan rahmat kesehatan yang diberikan kepada penulis, sehingga mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik. shalawat beserta salam tak lupa dicurahkan kepada nabi Muhammad *shallallahu 'alaihi wa sallam*, yang selalu menjadi suri tauladan kepada seluruh umat Islam dan membawa seluruh umat Islam dari zaman kegelapan jahiliyah kepada zaman yang penuh ilmu pengetahuan ini.

Penulisan skripsi dengan judul “Pengaruh intensitas bermain game mobile legends bang bang terhadap perilaku keagamaan remaja Di Desa Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Provinsi Riau” ini tidak terlepas dari keterlibatan banyak pihak secara langsung maupun tidak langsung yang memberikan banyak partisipasi selama proses penelitian dan penulisan ini berlangsung.

Dalam proses penulisan skripsi ini, tentunya penulis mengakui terdapat berbagai kesulitan maupun hambatan terutama dalam pengumpulan literatur bahan dan pengolahan data. Namun, berkat dorongan, bimbingan, masukan dan support yang di berikan, Alhamdulillah akhirnya karya ilmiah ini dapat selesai.

Ucapan terimakasih akan penulis sampaikan kepada kedua orang tua penulis, ayahanda Syafril. D dan ibunda Yusniati yang dari kecil telah mendidik dan memberikan segala dukungan baik materiil serta do'a yang tulus dalam penyusunan skripsi. Tidak lupa juga penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu bekerjasama dalam proses penyelesaian skripsi. Pada kesempatan ini, perkenankan penulis menyampaikan secara khusus ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Prof. Dr. Hairunnas, M. Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta jajarannya yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menimba ilmu di Universitas ini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Bapak Dr. H. Jamaluddin, M. Us selaku Dekan Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Wakil dekan I, Wakil Dekan II dan Wakil Dekan III Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Terimakasih atas segala kemudahan yang diberikan selama menimba ilmu di fakultas ini.
3. Bapak Abdul Ghofur, M.Ag selaku ketua prodi Studi Agama-Agama beserta sekretaris ibu Khairiah, M. Ag fakultas ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan kemudahan bagi penulis dalam pengurusan yang berkaitan dengan studi penulis.
4. Ibu Dr. Salmaini Yeli, M. Ag selaku dosen penasehat akademik yang selalu memberikan nasihat kepada penulis serta membantu mengawasi perkuliahan penulis dari awal hingga selesai.
5. Bapak Prof. Dr. Kurnial Ilahi, M. A dan Ibu Dr. Salmaini Yeli, M. Ag selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan bimbingan kepada penulis sejak awal proses bimbingan hingga akhir bimbingan penyelesaian skripsi.
6. Seluruh dosen dan karyawan fakultas ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan ilmu dan bantuan kepada penulis selama masa perkuliahan.
7. Pimpinan dan staf perpustakaan fakultas dan perpustakaan universitas islami negeri sultan syarif kasim riau yang telah memberikan fasilitas perpustakaan kepada penulis dalam mencari literatur.
8. Bapak Andra Maistar, S.Sos selaku kepala Desa Tarai Bangun beserta jajarannya yang telah mengizinkan dan membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian.
9. Terimakasih kepada Abang saya Ade Febrian yang selalu memberikan do'a dukungan dan motivasi kepada penulis demi kelancaran proses penyusunan skripsi ini.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

10. Terimakasih kepada seluruh teman dan sahabat yang selalu membantu di kala susah, menghibur di kala gundah dan memberikan motivasi agat tidak mudah menyerah dan terimakasih kepada teman seperjuangan di studi agama-agama angkatan 2018 terkhusus kelas B
11. Terimakasih senior-senior khususnya senior di studi agama-agama yang sudah membantu dan mengarahkan sejak awal duduk di bangku perkuliahan hingga selesai.
12. Terimaksi kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga semua bantuan dan dukungan doa yang di berikan menjadi amal baik serta mendapat ridho dan balasan dari Allah Subhanahu Wa Ta'ala.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kata kesempurnaan baik perihal isi, bahasa, teknik penulisan, ketelitian, kerapian dan metodologi. Oleh karena itu, kritik dan saran selalu penulis terima demi adanya evaluasi perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk kedepannya dan menjadi jembatan penghubung peneliti dalam menggapai cita-cita dan harapan di masa yang akan datang, Amin ya rabbal'amin.

Pekanbaru, 23 Juli 2022

**Sinta Rahmayeni**

NIM 11830322855

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>PENGESAHAN</b>	
<b>NOTA DINAS</b>	
<b>MOTO</b>	
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ix</b>
<b>AL-MULAKHOS</b> .....	<b>x</b>

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang.....	1
B. Penegasan Istilah	
a. Intensitas.....	7
b. Game Mobile Legends bang bang.....	7
c. Perilaku keagamaan.....	8
d. Remaja.....	8
C. Permasalahan	
1. Idenifikasi masalah.....	9
2. Batasan masalah.....	9
3. Rumusan masalah.....	10
D. Tujuan dan manfaat penelitian.....	10
E. Sistematika penulisan .....	11

### BAB II KERANGKA TEORI

A. Landasan teori	
1. Perilaku keagamaan.....	12
2. Intensitas bermain game .....	20
3. Game mobile legends bang bang.....	25
B. Penelitian relevan.....	36
C. Konsep operasional.....	38
D. Kerangka berfikir.....	40
E. Hipotesis penelitian.....	40

- Hak Cipta Ditindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis penelitian.....	41
B. Lokasi dan waktu penelitian.....	41
C. Sumber data penelitian.....	42
D. Populasi dan sampel penelitian.....	42
E. Variabel penelitian.....	44
F. Teknik pengumpulan data.....	44
G. Uji prasyarat analisis.....	52
H. Teknik analisis data.....	53

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Gambaran umum lokasi penelitian.....	55
B. Uji Prasyarat analisis.....	61
C. Teknik analisis data.....	65

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	70
B. Implikasi penelitian.....	71
C. Saran.....	71

**DAFTAR KEPUSTAKAAN.....73**

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 populasi penelitian.....	42
Tabel 3.2 keterangan kuesioner.....	44
Tabel 3.3 keterangan responden kuesioner.....	44
Tabel 3.4 kualifikasi nilai bobot angket.....	46
Tabel 3.5 kisi-kisi instrumen dan distribusi .....	47
Tabel 3.6 output uji validitas.....	49
Tabel 3.7 output uji reliabilitas variabel X.....	51
Tabel 3.8 output uji reliabilitas variabel Y.....	51
Tabel 3.9 kisi-kisi dan distribusi instrumen ( setelah di uji coba ).....	52
Tabel 4.1 daftar kepala desa dan sekretaris desa yang pernah menjabat.....	56
Tabel 4.2 jumlah penduduk berdasarkan tingkat usia.....	58
Tabel 4.3 tingkat pendidikan masyarakat desa Tarai Bangun.....	58
Tabel 4.4 mata pencaharian masyarakat desa Tarai Bangun.....	59
Tabel 4.5 struktur organisasi desa tarai bangun.....	60
Tabel 4.6 output uji normalitas.....	61
Tabel 4.7 output uji linearitas.....	62
Tabel 4.8 output uji analisis regresi linear sederhana.....	63
Tabel 4.9 output uji besar pengaruh variabel X terhadap Variabel Y.....	63
Tabel 4.10 output uji nilai X dan Y dalam SPSS.....	65
Tabel 4.11 output uji Korelasi SPSS.....	66

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat izin dari Provinsi.....	77
Lampiran 2. surat izin riset dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik .....	78
Lampiran 3. Surat izin riset dari Kecamatan tambang .....	79
Lampiran 4. Surat izin riset dari Fakultas Ushuluddin .....	80
Lampiran 5. Kuesioner .....	81
Lampiran 6. Dokumentasi.....	84
Lampiran 7. Biodata penulis.....	85

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## ABSTRAK

Skripsi ini membahas tentang Pengaruh Bermain Game Mobile Legends Bang Bang Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Provinsi Riau, skripsi ini di tulis oleh Sinta Rahmayeni, NIM 11830322855, Prodi Studi agama-agama, Fakultas Ushuluddin, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh negatif yang signifikan intensitas bermain game mobile legends bang bang terhadap perilaku keagamaan remaja di desa Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Provinsi Riau. Metode yang di gunakan adalah metode kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang di gunakan adalah kuesioner yang di bagikan kepada sampel penelitian yakni remaja di desa tarai bangun. Teknik Analisis data yang di gunakan adalah *Korelasi Pearson Product Moment* yaitu suatu analisis yang di gunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Hasil penelitian ini di temukan bahwa terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara intensitas bermain game mobile legends bang bang dengan perilaku keagamaan remaja di desa tarai bangun kecamatan tambang kabupaten kampar provinsi riau yaitu dengan koefisien korelasi adalah  $-0,850$  dengan signifikansi  $0,000$  karena signifikansi  $< 0,05$  maka sesuai dengan teori korelasi signifikansi terhadap pengaruh yang signifikan dan bentuk hubungannya adalah negatif.

**Kata Kunci :** *Game Mobile Legends Bang Bang, Perilaku Keagamaan, Remaja*



## ABSTRACT

This thesis discusses the influence of playing the mobile legends bang bang game on the religious behavior of adolescents in Tarai Bangun Village, Mining District, Kampar Regency, Riau Province. Syarif Kasim Riau. The purpose of this study was to determine whether there was a significant negative effect on the intensity of playing this game on the religious behavior of adolescents in Tarai Bangun Village, Mining District, Kampar Regency, Riau Province. The method used is a quantitative method. The data collection technique used was a questionnaire which was distributed to the research sample, namely teenagers in the village of Tarai Bangun. The data analysis technique used is the Pearson Product Moment Correlation, which is an analysis used to determine the relationship between the independent variable and the dependent variable. The results of this study found that there was a significant negative effect between the intensity of playing the mobile legends bang bang game and the religious behavior of adolescents in the village of Tarai Bangun, Mining District, Kampar Regency, Riau Province, with the correlation coefficient  $-0,850$  with a significance of  $0.000$  because the significance  $< 0.05$  then according to the correlation theory of significance to the significant effect and the form of the relationship is negative.

**Keywords:** *Mobile Legends Bang Bang Game, Religious Behavior, Teenagers*

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## AL-MULAKHOS

هذه اللعبة على السلوك الديني للمراهقين في هذه القرية ، وقد كتب هذه الأطروحة سينتا رحمانني ، نيم 11830322855 ، برنامج دراسة الأديان ، كلية أوشول الدين ، جامعة السلطان سيارييف قاسم رياو الإسلامية الحكومية. كان الغرض من هذه الدراسة هو تحديد ما إذا كان هناك تأثير سلبي كبير على كثافة لعب هذه اللعبة على السلوك الديني للمراهقين في قرية تاراي بانغون ، منطقة التعدين ، كامبار ريجنسي ، مقاطعة رياو. الطريقة المستخدمة هي طريقة كمية. كانت تقنية جمع البيانات المستخدمة عبارة عن استبيان وزع على عينة البحث ، وهم المراهقون في قرية تاراي بانغون. تقنية تحليل البيانات المستخدمة هي ارتباط بيرسون لحظية المنتج ، وهو تحليل يستخدم لتحديد العلاقة بين المتغير المستقل والمتغير التابع. وجدت نتائج هذه الدراسة أن هناك تأثيراً سلبياً معنوياً بين شدة لعب لعبة الأساطير المتنقلة بانج بانج والسلوك الديني للمراهقين في قرية تاراي بانغون ، منطقة التعدين ، كامبار ريجنسي ، مقاطعة رياو ، مع معامل الارتباط  $-0,850$  مع دلالة  $0.000$  لأن المعنوية  $>0.05$  ثم تبعاً لنظرية الارتباط ذات الدلالة للتأثير المعنوي وشكل العلاقة سالب.

الكلمات المفتاحية: لعبة الأساطير المتنقلة بانغ بانغ ، السلوك الديني ، المراهقون

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Sebuah teknologi di ciptakan untuk menjadikan hidup menjadi lebih mudah dan nyaman. Kemajuan teknologi ini membuat penggunanya secara langsung maupun tidak langsung menggunakan teknologi ini.<sup>1</sup> Dari penjelasan di ini dapat di ketahui bahwa dengan adanya kemajuan teknologi yang ada sangat mempermudah manusia baik dalam pekerjaannya maupun dalam bidang ilmu pengetahuan. Adapun salah satu alat komunikasi yang berkembang yakni Handphone.

Menurut Thomas J dan Misty E, handphone adalah alat komunikasi yang menyediakan fasilitas internet yang bisa menghubungkan penggunanya dengan dunia maya seperti media sosial dan lainnya. Melalui media sosial ini manusia dapat berinteraksi dengan banyak orang sekaligus.<sup>2</sup>

Dengan demikian handphone dapat di katakan sebagai alat komunikasi elektronik yang dapat di bawa dan tidak perlu di sambungkan sdengan kabel yang dapt mengirimkan pesan berupa suara. Handphone juga sudah di lengkapi dengan fasilitas internet yang dapat membuat manusia dapat berinteraksi satu sama lain dengan jarak yang jauh.

Handphone pada saat ini sudah di lengkapi dengan jaringan internet yang dapat mempermudah pekerjaan manusia. Internet berasal dari bahasa inggris yakni interconnected network yang memiliki arti yakni hubungan dari

---

1 M. Naufal Annafi, Difa Haikal Nikmatullah, Hidayatulloh. Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Prestasi Mahasiswa , *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, Vol. 12, No. 1, 2018, hlm 15-20, Universitas Ibnu Khaldun Bogor, hlm. 16

2 Dede Wahyudin, 2017, “Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Kesadaran Budaya Lokal Di Kalangan Peserta Didik Sekolah Menengah Atas”, *Skripsi Universitas Pasundan Bandung*, hlm. 2



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syaif Kasim Riau

beragam jaringan komputer di dunia yang saling menyatu membentuk suatu komunikasi secara global.<sup>3</sup>

Internet ini merupakan salah satu perkembangan di zaman era globalisasi, sehingga setiap individu terus berusaha mengikuti perkembangan teknologi di zaman ini. Hal ini dapat dilihat sekarang bahwa setiap rumah, perkantoran dan di mana saja banyak menyediakan jaringan internet untuk mempermudah pekerjaan manusia. Selain itu sekarang juga banyak tersedia warung internet ( warnet) yang menjadi pusat bermain remaja saat ini.

Sekarang bukan hanya komputer yang dapat mengakses jaringan internet, tetapi handphone juga bisa mengakses jaringan internet. Banyak remaja sekarang yang menggunakan handphone dalam mengakses internet, mereka menggunakannya dengan mencari sumber pengetahuan untuk mengerjakan tugas tetapi tidak jarang juga para remaja maupun anak-anak sekarang memakai handphone untuk bermain game online.

Zaman sekarang ini, game online sudah banyak di mainkan oleh remaja. Dalam 10 tahun terakhir, permainan ini sudah banyak di mainkan di mana-mana. Hal ini bukan hanya di mainkan dengan handphone saja tetapi juga di dukung dengan tersedianya warnet ( warung internet ) yang sudah banyak di temukan di mana saja. Banyak orang yang menawarkan warnet dengan harga yang relatif terjangkau sehingga menarik minat para remaja untuk bermain game online.

Game online adalah permainan yang dapat dimainkan dalam waktu yang sama dan dalam jumlah yang besar melalui raringan internet. Sedangkan menurut Burhan game online adalah permainan yang di mainkan oleh banyak pemain dengan menggunakan internet.<sup>4</sup>

3 Jonathan Lukas, 2006. *Jaringan Komputer*, ( Cet 1 : Yogyakarta : Graha Ilmu ), Hlm. 2

4 Andi Arif Kustiawan, Andi Widhiya Bayu Utomo, 2018. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. (Jawa timur : CV. AE Media grafika), hlm. 6



Dari pengertian di atas, Game online merupakan permainan yang dimainkan dengan jaringan internet dan melibatkan banyak pemain sekaligus dalam waktu yang bersamaan sehingga dapat berinteraksi antara satu sama lainnya.

Pemain game ini biasanya di mainkan dari kalangan pelajar mulai dari SD, SMP, SMA, sampai ke jenjang perkuliahan bahkan orang dewasa juga memainkannya. Biasanya pemain game online yang masih di jenjang SD, SMP, SMA, mereka akan lebih cenderung terus-menerus bermain game online. Dari efek kecanduan game ini yang mereka alami akan membawa dampak negative bagi pelajaran mereka, seperti kurangnya konsentrasi dalam pelajaran bahkan kurangnya prestasi belajar mereka.

Saat ini game online sudah banyak menyediakan fasilitas komunikasi online sehingga pengguna dapat berinteraksi antara satu sama lain. Game semacam ini lah di minati, karena ada rasa tantangan di dalam diri pemain untuk saling mengalakan satu sama lain sehingga menimbulkan kepuasan tersendiri bagi dirinya. Game tersebut adalah Mobile legends bang bang yang di rilis di seluruh dunia pada tanggal 14 juli 2016. Game ini bersifat strategi dan biasanya di mainkan oleh 5 sampai 10 orang dalam satu kali permainan.

Dengan demikian banyak para remaja yang berminat untuk memainkan game ini. Mereka bermain game ini bukan hanya sekedar 1 atau 2 jam saja namun bisa sampai dalam batas waktu yang lama-kelamaan akan mengakibatkan kecanduan bagi mereka.

Adapun dampak positif dari adanya game ini adalah banyak nya bermunculan komunitas game yang akan memfasilitasi para gamer untuk bertukar cerita satu sama lain seputar game online. Sedangkan efek negative dari game online ini banyak bermunculan permasalahan seperti banyaknya kasus kejahatan yang meresahkan masyarakat seperti pencurian, gangguan

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
State Islamic University Sultan Syarif Kasim Riau

jiwa bagi para pecandu game online bahkan hilangnya rasa hormat kepada orang yang lebih dewasa dari pada dirinya.<sup>5</sup>

Perilaku merupakan perbuatan atau tindakan seseorang dalam melaksanakan respon terhadap sesuatu yang akan di jadikan kebiasaan. Perilaku yang ada pada individu tidak muncul dengan sendirinya, melainkan adanya rangsangan yang mendorong tindakan itu sehingga memenuhi semua tujuan.<sup>6</sup>

Keagamaan remaja ini perlu dampingan dari orang tua maupun orang sekitar karena masa remaja ini masih dalam tahap perkembangan pola pikir dan rasa ingin tahu yang tinggi, hal ini karena pada tahap ini remaja masih mencari jati dirinya kearah mana keinginan remaja.Hal ini dapat mempengaruhi nilai-nilai keagamaan remaja tersebut.

Menurut Nico Syukur perilaku keagamaan adalah sikap dalam kehidupan beragama yang berkeyakinan terhadap hal-hal ghaib atau supranatural yang berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari.<sup>7</sup>

Sedangkan menurut Sururin, perilaku keagamaan adalan integrasi yang kompleks, namun tidak semua orang mempunyai sikap yang sama dan pengetahuan, perasaan, dan perilaku dalam beragama.<sup>8</sup>

Berdasarkan pernyataan di atas, perilaku keagamaan adalah sikap yang di tunjukkan seorang individu dalam menjalankan keyakinannya masing-masing baik tentang hal-hal ghaib yang dapat mempengaruhi kehidupan seharinya. Adapun perilaku keagamaan yang di maksudkan di dalam ini yakni

5 Ahmad Zarkasih, 2021, “ Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau”, *Skripsi UIN SUSKA RIAU*, Hlm. 5

6 Nurghozali Muhammad. 2020. Pengaruh Pembelajaran Materi Studi Islam Terhadap Perilaku Beragama Mahasiswa Di Ma’had Al-Jami’ah Uin Raden Intan Lampung. (*Skripsi Uin Raden Intan Lampung*), hlm. 28

7 Nico Syukur Dister, 1995. *Psikologi Agama*, ( Jakarta : Kanisius ), hlm. 27

8 Sururin,2004. *Ilmu Jiwa Agama*, (Jakarta: Grafindo Persada), hlm. 7



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

dalam hal ibadah seperti menjalankan shalat, puasa, zakat, dan sebagainya. Selain itu juga meliputi aqidah, akhlak seseorang dalam kehidupan sehari-hari.

Remaja berasal dari bahasa latin adolensence yang mempunyai arti tumbuh menjadi dewasa. Dalam arti yang luas dapat mencakup kematangan mental, emosional sosiaal dan fisik. Masa remaja adalah masa peralihan manusia dari usia anak-anak menuju dewasa. Masa remaja berlangsung antara usia 12-21 tahun bagi wanita dan 13-22 tahun bagi pria.<sup>9</sup>

Menurut WHO usia remaja adalah penduduk dalam rentang usai 10-19 tahun, sedangkan menurut peraturan menteri kesehatan RI nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk dengan rentang usia 10-18 tahun dan menurut Badan kependudukan dan keluarga berencana ( BKKBN) rentang usia remja adalah 10-24 tahun dan belum menikah.<sup>10</sup>

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti mengambil usia remaja dengan rentang usia 12-18 tahun yang setara dengan usia pendidikan tingkat SMP dan SMA.

Keagamaan pada remaja masih perlu perhatian dan arahan dari orang tua dan guru karena remaja masih dalam tahap pengembangan pola fikir yang dapat mempengaruhi nilai-nilai keagamaan remaja. Jika remaja tidak dapat melaksanakan nilai keagamaan dengan baik, maka akan mengurangi ketaatan remaja, mulai dari tutur kata, akhlak bahkan kurangnya ketaatan dalam beribadah seperti shalat 5 waktu, puasa, mengaji, megikuti kegiatan keagamaan yang di adakan remaja masjid.

Seperti yang di ketahui remaja merupakan masa peralihan manusia dari masa anak-anak menuju kedewasaan. Sehingga remaja cenderung mudah mengikuti trend-trend yang ada karena remaja ingin mencari jati dirinya

<sup>9</sup> Ali, M. & Asrori , M, 2006. *Psikologi Remaja, Perkembangan peserta didik*, ( Jakarta : Bumi Aksara ),hlm. 13

<sup>10</sup> Pusat data dan informasi kementerian kesehatan RI, *situasi kesehatan reproduksi remaja*, ( Jakarta Selatan : ISSN 2442-7659 ), hlm. 1



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

sendiri. Sehingga game online merupakan suatu permainan yang banyak dimainkan para remaja semata-mata untuk mencari kesenangan sekaligus untuk mencari jati dirinya, mereka cenderung mengikuti komunitas game online untuk menambahkan teman sekaligus memperluas pertemanan mereka supaya dapat mencari minat dan bakatnya karena pengetahuan tersebut.

Menurut faiz Maulana dalam artikenya, Desa Taraibangun adalah salah satu desa yang terletak di kecamatan tambang kabupaten kampar provinsi riau. Desa ini merupakan pemekaran dari desa induk yakni desa kualu. Beberapa tokoh masyarakat mengatakan bahwa desa ini awalnya adalah kampung yang sunyi dan terisolir yang di sebabkan oleh minimnya pembangunan infrastruktur. Di lihat dari letak geografisnya, desa ini bersebelahan langsung dengan kota pekanbaru yang merupakan ibukota dari provinsi riau. Pada tahun 1990 pemerintah provinsi riau melakukan pemetaan dan pembukaan akses jalan kubang raya yang membentang dan membelah desa tarai bangun. Pada saat itu desa tarai bangun menjadi berkembang dengan jumlah penduduk yang padat.<sup>11</sup>

Dari uraian di atas, Desa Tarai bangun sekarang adalah desa yang padat penduduk, sehingga penduduk yang berusia remaja juga banyak. Remaja di desa ini cenderung bermain game ini secara bersama-sama atau yang biasa di sebut dengan ‘Mabar’. Mereka akan bermain game online dengan bersama-sama sampai melupakan waktu, bahkan terkadang pada waktu memasuki waktu shalat pun mereka masih tetap asik bermain game online.

Dengan adanya kemajuan handphone yang banyak di gunakan dalam bermain game online oleh kalangan remaja dapat mempengaruhi pembentukan perilaku keagamaan remaja di desa tarai bangun ini. Remaja cenderung bermain game mobile legends bang bang ini tanpa pengawasan orang tua

<sup>11</sup> Fariz maulana, *tarai bangun, tambang, kampar*, 9 September 2021, di akses pada 30 mei 2022, <http://id.m.wikipedia.org>

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

sehingga dapat melupakan kewajiban terhadap agama yang di sebabkan oleh intens nya bermain game online ini. adapun

Penggunaan Handphone tersebut harus di sesuaikan dengan ilmu agama. Dengan cara memperkuat keimanan kita dalam menghadapi zaman yang semakin modern ini, jika iman sudah kuat maka kita akan mampu mengendalikan akhlak dan perilaku kita sesuai dengan apa yang di ajaran oleh Agama.

Dengan adanya fenomena yang terjadi di lapangan, peneliti ingin mengetahui lebih dalam **“Pengaruh intensitas bermain game mobile legends bang bang terhadap perilaku keagamaan remaja di desa Tarai Bangun, Kecamatan Tambang, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau.”**

## B. Penegasan istilah

Untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah yang di gunakan dalam penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan beberapa istilah penting yang dianggap perlu untuk memberikan pemahaman terhadap penelitian ini, diantaranya :

### a. intensitas

Intensitas adalah tingkatan seseorang melakukan sesuatu.<sup>12</sup> Ukuran atau tingkatan di sini menggambarkan seringnya remaja menggunakan handphone.

### b. Game Mobile Legends Bang Bang

Game Mobile Legends Bang bang adalah sebuah permainan piranti bergerak berjenis arena pertarungan daring multipemain yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton, yang kini menjadi anak perusahaan dari ByteDance. perusahaan teknologi internet Cina yang

<sup>12</sup> WJS poerwadimanto, 2003. *kamus besar bahasa indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka ), hlm. 865



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berkantor pusat di Beijing. Perusahaan ini didirikan oleh Zhang Yiming pada tahun 2012. ByteDance Ltd.<sup>13</sup>

#### c. Perilaku Keagamaan

Perilaku keagamaan berarti tanggapan atau reaksi individu terhadap ransangan atau lingkungan dalam lingkup agama. Dengan demikian perilaku keagamaan berarti segala tindakan baik perbuatan atau ucapan yang dilakukan seseorang yang mana perbuatan atau tindakan serta ucapan tersebut terkait dengan agama.<sup>14</sup>

Perilaku keagamaan adalah tingkah laku individu yang dilakukan berdasarkan nilai-nilai keagamaan seperti shala, zakat, puasa, dan sebagainya.

#### d. Remaja

Remaja adalah proses pertumbuhan fisik dan psikologis seseorang yang berlangsung antara usia 12 sampai 22 tahun, yang ditandai perubahan baik dari jasmaniah ( fisik ) maupun rohaniah ( psikologis ). Masa remaja ini adalah masa peralihan antara masa anak-anak dan dewasa. Masa ini sering di kenal dengan masa pencarian jati diri.<sup>15</sup>

Remaja adalah fase ketiga dalam masa pertumbuhan dan perkembangan manusia setelah fase anak-anak. Dengan demikian, remaja cenderung masih berfikir labil ( kepercayaan dirinya itu tidak menetap ). Dalam usia remaja ini, seseorang masih mencari jati dirinya dengan melihat dan meniru apa yang menarik olehnya.

<sup>13</sup> Wikipedia Bahasa Indonesia, 21 mei 2022 , di akses pada 21 Juni 2022, [https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile\\_Legends:\\_Bang\\_Bang](https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang)

<sup>14</sup>Bukhori, ummahatul mutmaini. 2018. Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja (Studi Kasus Desa Kuang Dalam Kecamatan Rambang Kuang Kabupaten Ogan Ilir), (*Skripsi Islam Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang*), hlm. 11

<sup>15</sup> Miftahul Jannah, Remaja dan Tugas-Tugas Perkembangannya Dalam Islam, *Jurnal Psikoislamedia* Volume 1 No. 1, April 2016, hlm. 243-255, hlm 245





Jadi di dalam penelitian ini akan membahas tentang tingkatan atau seberapa sering remaja dalam bermain game mobile legends bang bang yang dapat mempengaruhi perilaku keagamaannya jika di lakukan dengan tingkat yang tinggi. Seperti remaja ini sering bermain game ini dengan jangka waktu yang lama, sehingga menimbulkan pengaruh yang negatif bagi perilaku keagamaannya seperti ia akan lupa waktu shalat karena keasikan bermain game ini.

### C. Permasalahan

#### 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan, sesuai dengan judul yang di kemukakan maka masalah yang dapat penulis identifikasi adalah sebagai berikut :

- a. Penggunaan Handphone yang tidak mengenal ruang dan waktu
- b. Kurangnya pengetahuan agama remaja
- c. Tingginya keinginan remaja dalam bermain Game Mobile Legends Bang Bang
- d. Tidak ada batasan remaja dalam bermain Game Mobile Legends bang Bang

#### 2. Batasan Masalah

Dengan banyaknya batasan masalah yang ada maka peneliti membatasi penelitian ini pada apakah ada pengaruh negatif yang signifikan antara intensitas bermain game mobile legends bang bang terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Provinsi Riau serta apa bentuk pengaruh yang terjadi antara intensitas bermain game mobile legends bang bang terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Provinsi Riau.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 3. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti merumuskan 2 pokok permasalahan yakni sebagai berikut :

- a. Apakah ada pengaruh negatif yang signifikan antara intensitas bermain game mobile legends bang bang dengan perilaku keagamaan remaja di Desa Tarai Bangun, Kampar, Riau ?
- b. Apa bentuk pengaruh yang terjadi antara intensitas bermain game mobile legends bang bang dengan perilaku keagamaan remaja di Desa Tarai Bangun, Kampar, Riau ?

### D. Tujuan dan manfaat Penelitian

#### 1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui Apakah ada pengaruh negatif yang signifikan antara intensitas bermain game mobile legends bang bang terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Tarai Bangun, Kampar, Riau
- b. Untuk mengetahui bentuk pengaruh negatif yang terjadi antara intensitas bermain game mobile legends bang bang terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Tarai Bangun, Kampar, Riau

#### 2. Manfaat Penelitian

##### a. Praktis

Di harapkan penelitian ini bisa memberikan manfaat secara nyata pada masyarakat khususnya para remaja tentang pengaruh intensitas bermain game mobile legends bang bang terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Tarai Bangun, Kab. Kampar, Riau.

##### b. Teoritis

Dapat di jadikan sebagai bahan informasi dan penambah wawasan bagi pembaca mengenai pengaruh intensitas bermain game mobile legends



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bang bang terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Tarai Bangun, Kab. Kampar, Riau.

#### c. Akademis

Di harapkan hasil penelitian ini dapat di jadikan dokumen akademis yang berguna untuk di jadikan acuan bagi civitas akademik.

### E. Sistematika penulisan

Untuk memudahkan penulis dalam menyelesaikan tulisan, maka penulis membuat sistematika penulisan yang terdiri dari lima sub bab dan beberapa sub judul berikut :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bagian ini terdiri dari latar belakang masalah, penegasan istilah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

#### **BAB II : KERANGKA TEORI**

Bagian ini terdiri dari landasan teori, penelitian relevan, konsep operasional, kerangka berfikir, hipotesis penelitian.

#### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Bagian ini terdiri dari jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, sumber data penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, uji prasyarat analisis, dan teknik analisis data.

#### **BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bagian ini terdiri dari gambaran umum lokasi penelitian, uji prasyara analisis, teknik analisis data.

#### **BAB V : PENUTUP**

Bagian ini terdiri dari kesimpulan, implikasi penelitian dan saran.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II KERANGKA TEORI

### A. Landasan Teori

#### 1. Perilaku keagamaan

##### a) Pengertian perilaku keagamaan

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, perilaku adalah reaksi individu yang terjadi karena adanya rangsangan.<sup>16</sup> Dengan pengertian tersebut, perilaku biasanya di maknai dengan kecenderungan seseorang untuk merespon sesuatu terhadap objek tertentu.

Perilaku dapat di bedakan menjadi dua yaitu perilaku terbuka dan perilaku tertutup. Adapun perilaku terbuka merupakan perilaku yang langsung tampak pada peristiwa interaksi individu dengan lingkungan, sedangkan perilaku tertutup dapat dilihat dari beberapa kegiatan seperti berfikir, membayangkan, merasakan dan merencanakan.<sup>17</sup>

Perilaku ini dapat di mulai ketika seorang individu itu berfikir akan apa yang dilakukannya selanjutnya yang di buktikan dengan adanya kegiatan yang dapat dilihat. Misalnya seseorang individu ingin melaksanakan suatu kegiatan maka ia akan berfikir terlebih dahulu apa-apa saja yang ingin dia lakukan, ia akan mempertimbangkan baik dan buruknya aktifitas tersebut yang selanjutnya hasil dari berfikir tersebut terwujud dalam suatu kegiatan. Perilaku merupakan interaksi yang timbul dari seorang individu karena adanya dorongan baik dari dalam diri individu maupun dari lingkungan luar individu, sehingga perilaku tersebut dapat di bedakan menjadi perilaku terbuka dan tertutup.

---

<sup>16</sup> Departemen pendidikan dan kebudayaan, 2004. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta), hlm. 755

<sup>17</sup> Bimo walgito, 2010. *Pengantar psikologi umum* ( Yogyakarta : Andi ofset ), hlm. 11



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Agis dwi Prakoso dalam skripsinya, keagamaan berasal dari kata agama yang bermakna sistem, perinsip kepercayaan kepada tuhan dengan ajaran kebaktian dan kewajiban yang saling berkaitan dengan kepercayaan itu. Kata keagamaan berawalan “ke” dan berakhiran “an” yang berarti segala tindakan yang berhubungan dengan agama.<sup>18</sup>

Menurut Muhaimin, perilaku keagamaan dalam artian islam adalah “melaksanakan ajaran islam secara menyeluruh, maka setiap muslim yang baik dalam berfikir maupun bertindak sesuai dengan ajaran islam”.<sup>19</sup>

Menurut Mursal dan H.M.Taher perilaku keagamaan adalah tingkah laku yang di dasarkan atas kesadaran tentang adanya tuhan, misalnya aktifitas keagamaan seperti shalat, zakat, puasa dan sebagainya.<sup>20</sup>

Dan Menurut Nesa Akila, perilaku keagamaan berarti tingkat keinginan, pemahaman, kesadaran dan ketergantungan seorang individu dengan penciptanya yang kemudian di buktikan sesuai dengan kepercayaan dan aturannya.<sup>21</sup>

Dari pernyataan di atas di simpulkan bahwa perilaku keagamaan adalah interaksi yang timbul dalam diri seorang individu yang merupakan hasil berfikir sebelum tingkah laku tersebut dapat di lakukan yang di landaskan dengan ajaran dalam agam islam. Misalnya selalu mengerjakan

18 AgisDwi Prakoso, 2020. “ penggunaan aplikasi tiktok dan efeknya terhadap perilaku keagamaan reemaja islam di kelurahan waydadi bari kecamatan sukarama”, ( *Skripsi Uin Raden Intan Lampung*), hlm. 2

19 Muhaimin, 2004. Paradigma pendidikan islam, ( Bandung: Remaja Rosdakarya), hlm. 297

20 AgisDwi Prakoso, 2020. “penggunaan aplikasi tik tok dan efeknya terhadap perilaku keagamaan remaja islam di kelurahan waydadi baru kecamatan sukarama.” ( *Skripsi UIN Raden Intan Lampung*), hlm. 2

21 Nesa Akila, 2021. Hubungan Intensitas Menonton Drama Korea Dengan Perilaku Keagamaan Mahasiswi Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, ( *Skripsi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*) hlm. 9



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Shalat 5 waktu dengan tepat waktu, serta meninggalkan hal-hal yang di haramkan oleh agama islam seperti meninggalkan minuman Khamr ( minuman keras ), meninggalkan judi dan lainnya.

Adapun dasar perilaku keagamaan seseorang di bagi menjadi tiga bagian,<sup>22</sup>yaitu:

#### a. Aqidah

Aqidah adalah sesuatu yang wajib di yakini kebenarannya di dalam hati, dan menjadikan keyakinan yang idak bercampur dengan keraguan. Iantinya adalah mengenai keimanan yang terdapa di dalam rukun iman yakni meyakini adanya Allah SWT, para malaikat, Nabi/Rasul, kitab-kitab Allah, hari kiamat sera qada dan qadr.

#### b. Syariah

Menurut hukum islam syariah adalah aturan yang di sampaikan Allah agar di taati hamba-Nya, serta suatu sistem norma ilahi yang mengatur hubungan manusia dengan tuhan, manusia dengan manusia serta manusia dengan alam semesta.

#### c. Akhlak

Menurut bahasa akhlak berasal dari kata “khuluq” yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku. Akhlak juga di artikan sebagai tata krama, ilmu yang berusaha mengenal tingkah laku manusia, kemudian memberikan nilai kepada perbuatan baik.

Aqidah, syariah dan akhlak saling berhubungan, aqidah merupakan sistem kepercayaan dan dasar bagi syariah dan akhlak sedangkan tidak ada syariah dan akhlak selama tanpa aqidah islam.<sup>23</sup>

<sup>22</sup> Nesa Akila, 2021. Hubungan Intensitas Menonton Drama Korea Dengan Perilaku Keagamaan Mahasiswi Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, ( *Skripsi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*) hlm. 10



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Perilaku keagamaan yang berlandaskan akan islam akan tampak dan bisa dilihat oleh mata, perilaku atau aktifitas ini dapat di lihat baik jika adanya unsur agama dalam diri individu yang di lihat dari Akidahnya, Syariahnya, serta Akhlaknya.

### b). Macam-Macam Perilaku Keagamaan

macam-macam perilaku keagamaan menurut beberapa ahli dapat muncul dari dalam diri seorang individu kemudian di realisasikan dalam bentuk tindakan. Adapun macam-macam perilaku keagamaan yakni<sup>24</sup>:

1. perilaku terhadap Allah dan rasul-Nya. Dalam hal ini dengan meng-Esakan Allah, kemudian bertaqwa kepada allah yaitu dengan melakukan perintah Allah dan meninggalkan larangan-Nya seperti melaksanakan kewajiban shalat 5 waktu, bertawakal, bersyukur, dan bertaubat kepada-Nya.
2. Perilaku terhadap diri sendiri. Perilaku ini di buktikan dengan berusaha berbuat baik kepada diri sendiri dengan cara tidak melakukan hal buruk yang dapat merugikan diri sendiri seperti selalu berperilaku dermawan, jujur, sopan, dan hidup sederhana.
3. perilaku terhadap keluarga. Dalam hal ini dapat di lakukan dengan selalu mengikuti perintah kedua orang tua, membahagiakan orang tua dan selalu berbuat baik kepada sanak saudara.
4. perilaku terhadap tetangga. Setiap tetangga memiliki haknya masing-masing, maka oleh karena itu kita wajib menghormati seperti saling menolong di saat ada tetangga yang kesusahan dan tidak ikut campur dalam urusan tetangga.

23 Nesa Akila, 2021. Hubungan Intensitas Menonton Drama Korea Dengan Perilaku Keagamaan Mahasiswi Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, (*Skripsi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*) hlm. 11

24 Kaelany, 2000 *Islam dan Aspek-Aspek Kemasyarakatan* (Jakarta: Bumi Aksara), hlm.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. perilaku terhadap masyarakat. Perilaku ini dapat dilakukan dengan cara selalu menebarkan kebaikan, memberi dan menjawab salam, pandai berterimakasih, saling menghargai dan selalu menepati janji.

#### c) bentuk-bentuk perilaku keagamaan

Adapun bentuk perilaku keagamaan dalam hal ibadah seperti melaksanakan shalat, puasa, membaca Al-Qur'an dan menghafal do'a.<sup>25</sup>

##### 1). Shalat

Shalat secara etimologi berarti Do'a, maka secara syar'i shalat itu di sebut dengan doa karena di dalamnya berisi do'a-do'a. Sedangkan secara termonilogi berarti peribadatan kepada Allah SWT dalam bentuk perkataan dan perbuatan yang dimengerti secara umum, di mulai dari takbir dan di akhiri dengan salam, yang disertai dengan niat dan syarat-syarat khusus.<sup>26</sup>

Dengan demikian, shalat merupakan jalan seorang hamba untuk berada dekat dengan penciptanya. Hal tersebut karena shalat merupakan cara manusia untuk berinteraksi dengan Allah SWT yang di mulai dengan melaksanakan shalat dari takbiratul ikhram yang di akhiri dengan salam, setelah itu berdo'a. di dalam berdo'a inilah manusia bisa membagikan, meminta, serta bercerita kepada Allah SWT.

##### 2). Puasa

Puasa menurut bahasa adalah menahan diri. sedangkan menurut istilah puasa adalah menahan diri dengan niat beribadah dengan tidak

<sup>25</sup> Ali Hasan, 2000. *Hikmah Shalat dan Hikmah Tuntunannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada,), hlm 19.

<sup>26</sup> Syaikh Abu Malik Kamal bin As-Sayyid Salim, 2009. *Ensiklopedia Shalat: Jawaban lebih dari 500 Permasalahan Shalat*, (Jawa Tengah: Cordova Mediatama), hlm. 40





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

makan dan minum serta meninggalkan hal-hal yang dapat membatalkan puasa, mulai dari terbit fajar hingga terbenamnya matahari.<sup>27</sup>

Puasa bukan hanya sekedar menahan diri dari lapar dan dahaga, tetapi puasa juga merupakan suatu jalan bagi seseorang untuk menghilangkan, meninggalkan keinginan yang haram dan dilarang dalam agama Islam, seperti berkata kasar, mencuri dan lainnya.

#### 3). Membaca Al-qur'an

Al-Qur'an berasal dari kata Qara'a atau Qira'ah yang memiliki arti mengumpulkan dan menghimpun. Qira'ah berarti merangkai huruf-huruf dan kata-kata satu dengan yang lainnya dalam satu ungkapan kata yang teratur.<sup>28</sup>

Dengan demikian membaca al-qur'an adalah suatu ibadah yang utama karena Al-qur'an adalah mukjizat nabi Muhammad SAW yang berisi kumpulan kata dan kalimat dari Allah SWT.

#### 4). Menghafal do'a

Menghafalkan do'a merupakan suatu ibadah yang membuat seorang muslim semakin dekat dengan Allah SWT dan Rasul-Nya. Seseorang yang membiasakan diri dengan berdo'a akan menjadi mulia di mata Allah SWT dan orang yang tidak berdo'a akan menjadi manusia yang lemah.

Dari pernyataan di atas, disimpulkan bahwa bentuk perilaku keagamaan dan kegiatan keagamaan merupakan kewajiban umat muslim yang bertujuan untuk mendekatkan diri kepada Allah SWT. Pelaksanaan kegiatan keagamaan ini hendaknya semakin meningkat karena semakin

<sup>27</sup> Abu Muhammad Ibnu Shalih bin Hasbullah, 2011. *Tuntunan Praktis Puasa, Tarawih, I'tikaf, Lailatul Qadr, dan Zakat Fitrah*, (Bogor: Pustaka Ibnu Umar), hlm. 6

<sup>28</sup> Syaikh Manna Al-Qaththan, 2015. *Pengantar Studi Ilmu Al-Qur'an: Edisi Indonesia*, (Jakarta Timur: Pustaka Al-Kautsar), hlm. 16

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tinggi semangat ibadah seseorang maka akan semakin banyak kegiatan keagamaan yang bersifat positif yang akan di lakukannya. Jika sudah demikian, keinginan untuk berbuat hal-hal yang di larang agama akan semakin rendah bahkan bisa hilang.

#### d). Faktor yang mempengaruhi perilaku keagamaan

##### a. Faktor Eksternal

###### 1) Interaksi.

Interaksi adalah hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok. Apabila dua individu berinteraksi maka akan terjadi terpengaruh yang baik dalam sikap maupun kehidupan sehari-hari.<sup>29</sup>

Adapun contoh interaksi yang ada di dalam perilaku keagamaan remaja seperti bermain game dengan cara bersama-sama, juga didalam bermain ini akan ada interaksi yang berupa kerja sama antar kelompok supaya dapat memenangkan permainan.

###### 2) Pengalaman

Setiap manusia mempunyai pengalaman pribadi masing-masing. Zakiah drajat mengatakan bahwa pengalaman seseorang merupakan unsur pembentukan pribadinya termasuk pengalaman beragama.<sup>30</sup>

Adapun menurut Syamsu yusuf, faktor eksternal ( lingkungan ) terdiri dari <sup>31</sup>:

###### a. keluarga

keluarga merupakan lingkungan pertama bagi seorang individu. Orang tua hendaknya memelihara hubungan yang harmonis antar anggota

<sup>29</sup> Soerjono dan Seokanto, 2000. *Sosiologi suatu pengantar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada), hlm. 67

<sup>30</sup> Zakiah Drajat, 1983. *Kepribadian Guru* (Jakarta: Bulan Bintang), hlm 11.

<sup>31</sup> Nesa Akila, 2021. Hubungan Intensitas Menonton Drama Korea Dengan Perilaku Keagamaan Mahasiswi Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, (*Skripsi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*) hlm. 16

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

keluarga.hubungan yang harmonis, penuh pengertian dan kasih sayang akan membuahkan perilaku yang baik.

b. Sekolah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang mempunyai program dalam melaksanakan bimbingan, pengajaran dan latihan kepada siswa agar dapat berkembang sesuai potensinya. Sekolah juga bisa mempengaruhi perilaku keagamaan jika ada seorang siswa yang mempunyai perilaku keagamaan yang kurang baik maka akan dapat menyebarkannya ke siswa yang lain.

c. Masyarakat

dalam masyarakat, individu akan melakukan interaksi sosial dengan teman sebayanya. Apabila ada teman sepergaulan itu memperlihatkan perilaku yang sesuai dengan keagamaan ( berakhlak baik) maka remaja itu pun cenderung berakhlak baik. Namun sebaliknya jika temannya menampilkan perilaku keagamaan yang kurang baik, maka remaja cenderung akan mengikuti perilaku tersebut.

**b. Faktor Internal**

Menurut zakiah drajat faktor internal yang mempengaruhi perilaku keagamaan<sup>32</sup> meliputi:

1) Pengaruh emosi

Emosi adalah keadaan yang mempengaruhi diri seseorang yang menjadi penggerak mental dan fisik bagi individu.

3) Minat

Minat adalah kesediaan jiwa yang sifatnya aktif untuk menerima sesuatu dari luar. Seseorang yang mempunyai minat terhadap suatu obyek yang dilakukannya, maka ia akan berhasil dalam aktifitasnya karena yang dilakukan dengan perasaan senang dan tanpa paksaan. Adapun minat pada

32 Zakiah Drajat, 1983. *Kepribadian Guru* (Jakarta: Bulan Bintang), hlm 11.



agama antara lain tampak dalam keaktifan mengikuti berbagai kegiatan keagamaan, membahas masalah agama dan mengikuti pelajaran agama.

## 2. Intensitas Bermain Game

Intensitas adalah ukuran tingkatan. Intensitas di sini di maksudkan untuk menggambarkan seberapa seringnya remaja dalam bermain game online. Bermain adalah aktivitas melakukan sesuatu dengan tingkat perhatian tertentu.

Jadi intensitas bermain game adalah seberapa sering seseorang dalam bermain game yang meliputi: selalu, sering, jarang, dan tidak pernah.

### a). Indikator intensitas bermain game

Intensitas adalah tingkatan seseorang melakukan sesuatu.<sup>33</sup> Ukuran atau tingkatan di sini menggambarkan seringnya remaja bermain Game Mobile Legends Bang Bang. Adapun indikatornya sebagai berikut :

#### 1. Motivasi Bermain

Motivasi adalah kondisi yang menimbulkan perilaku tertentu yang memberikan arah pada tingkah laku tersebut.<sup>34</sup> Motivasi dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah keadaan yang berasal dari dalam diri individu yang dapat melakukan tindakan, termasuk didalamnya adalah perasaan menyukai

<sup>33</sup> WJS Poerwadimanto, 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka,), hlm 865

<sup>34</sup> Bambang Warsita, 2008. *Teknologi Pembelajaran*, ( Jakarta: Rineka Cipta), hlm. 81

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

materi dan kebutuhannya terhadap materi tersebut. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah hal atau keadaan yang mendorong untuk melakukan tindakan karena adanya rangsangan dari luar individu. Motivasi di sini merupakan kekuatan seseorang untuk berbuat dan bertindak laku secara terarah.<sup>35</sup> Bermain Game merupakan contoh konkrit motivasi ekstrinsik, karena adanya pengaruh dari lingkungan individu.

#### 1. Durasi Bermain Game

Durasi merupakan lamanya sesuatu berlangsung. Durasi berkaitan dengan waktu yakni jumlah menit dalam setiap pertandingan.<sup>36</sup>

Disimpulkan bahwa Durasi ini merupakan rentang waktu seorang individu dalam bermain Game, bisa di katakan kita dapat mengetahui berapa lama seseorang dalam bermain Game.

#### 2. Frekuensi Bermain Game

Frekuensi diartikan dengan kekerapan, seberapa sering individu melakukan hal tersebut. Adapun frekuensi yang di maksud adalah kekerapan, kejarangan, selalu, seseorang dalam bermain Game.

<sup>35</sup> Nesa Akila, 2021. Hubungan Intensitas Menonton Drama Korea Dengan Perilaku Keagamaan Mahasiswi Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, (*Skripsi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*) hlm. 19

<sup>36</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ke Tiga, 2000, ( Jakarta: Balai Pustaka), hlm. 280

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### b). Dampak dari Bermain game

Adapun dampak dari bermain game online yakni<sup>37</sup>:

#### 1. Secara Sosial

Hubungan dengan teman, keluarga menjadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan hanya di Game saja, sehingga membuat para pecandu game menjadi terisolir dari teman dan lingkungan pergaulan yang nyata. Keterampilan sosial berkurang, sehingga semai kn merasa sulit berhubungan dengan orang lain. Perilaku kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang di lihat dari game.

#### 2. Secara Psikis

Adapun dampak yang di timbulkan dari bermain game secara psikis yakni pikiran terus- menerus memikirkan gae yang sedang di mainkan. Jadi sulit berkonsentrasi terhadap studi, pekerjaan, atau menghindari pekerjaan. Membua anak-anak menjadi cuek, acuh tak acuh dan kurang peduli terhadap lingkungan. Mereka senantiasa melakukan apapun untuk bisa bermain game seperti berbohong, mencuri uang. Adapun kebiasaan mereka yang hanya berinteraksi dengan handphone atau komputer saja membuat remaja menjadi pribadi yang senantiasa tertutup sehingga sulit untuk mengekspresikan dirinya ketika berada di lingkungan sekitar.

#### 3. Secara fisik

Secara fisik dampak yang di timbulkan dari bermain game ini adalah dapat merusak saraf mata dan otak. Banyak dari remaja yang sekarang menggunakan kacamata minus akibat terlalu lama bermain game di gandphone. Kesehatan jantung akan menurun akibat bergadang 24 jam bermain game. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang nya minum, serta lupa makan akibat keasikan bermain game.

37 Al'Ikrar, 2020. " Pengaruh Game Mobile Legends Bang Bang Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa", ( *Skripsi Isntitut Agama Islam Negeri ( IAIN) Pare pare* ), hlm 17

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 4. Secara agama

Menurut Al'ikrar dalam skripsinya, bermain game online itu di haramkan oleh agama karena bermain game itu sampai melupakan kewajiban seperti shalat, puasa, kerja, dan lainnya. Permainan itu membuat nafsu tidak terkendali, selain itu permainan juga mengajarkan unsur yang berbahaya atau maksiat seperti terdapat kata-kata cacian atau hinaan.

## 5. Secara komunikasi

Munculnya permainan game mobile legends bang bang ini menimbulkan beberapa dampak pada remaja, dimana saat bermain game ini, remaja cenderung mengeluarkan kata-kata yang tidak menyenangkan untuk di dengar seperti kata anjing, kampret dan lainnya. Bahkan dengan adanya game ini komunikasi remaja dengan orang dewasa pun minim yang menimbulkan komunikasi sudah tidak terjalin dengan baik antara remaja dengan orang dewasa.

Menurut Aqila Smart, dampak negatif dari Bermain game yakni<sup>38</sup>:

## a. Merusak mata dan menimbulkan kelelahan.

Bermain game ini dapat merusak mata jika dalam bermain jarak mata dengan handphone yakni kurang dari 1 meter, di mana biasanya jarak normal jika orang bermain handphone yakni sekitar 1 meter lebih. Biasanya jika remaja sudah asik bermain game, maka ia akan lupa dengan jarak tersebut karena dianggap kurang puas jika bermain dengan jarak antara mata dengan handphone sekitar 1 meter lebih, maka dari itu mereka biasanya akan bermain game dengan jarak yang dekat. Disaat remaja ini asik akan bermain game maka ia akan melupakan waktu yang membuat mereka bermain dengan jangka waktu yang lama sehingga ketika ia sudah

38 Al'ikrar, 2020. "Pengaruh Game Mobile Legends Bang Bang Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa", (*Skripsi Isntitut Agama Islam Negeri (IAIN) Pare pare*), hlm 18



selesai bermain game, ia akan merasakan badannya lelah sehingga mereka akan malas untuk melakukan kewajibannya seperti mandi, makan, bahkan mengerjakan tugas sekolah.

b. Membuat remaja malas belajar

Hal ini bisa disebabkan karena remaja ini sudah keasikan dalam bermain game karena mereka menganggap bahwa bermain adalah sesuatu yang paling menyenangkan sehingga remaja cenderung malas untuk mengerjakan kewajibannya seperti shalat, dan malas untuk mengerjakan tugas sekolah.

c. Mengajarkan kekerasan

Game yang paling di gemari oleh remaja adalah game yang bersifat pertarungan yang bahkan bisa menyebabkan hal yang negatif bagi remaja. Remaja akan cenderung menirukan setiap kejadian atau tingkah lakudari aktor yang ada di dalam game seperti melakukan kekerasan,

d. Berpeluang Mengajarkan Judi

Biasanya saat remaja bermain game tidak lepas dari taruhan. Mulai dari taruhan yang kecil dan tidak menggunakan uang, hal ini semata-mata untuk mendapatkan sensasi lain dari bermain game. Jika di biarkan terus-menerus tanpa adanya pengawasan dari diri sendiri maupun orang tua maka akan berakibat buruk yang akan menimbulkan judi dalam jumlah besar.

e. Beresiko Kecanduan

Dalam bermain game ini, jika dirasa bahwa game ini sangat menyenangkan maka remaja cenderung bermain game ini terus-menerus tanpa memperhatikan waktu sehingga ia akan terus keccanduan bermain game ini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### 3. Game Mobile Legends Bang Bang

#### a. Pengertian Mobile Legends Bang Bang

Mobile legends bang bang adalah sebuah permainan bergerak yang berjenis arena pertarungan daring multipemain yang di kembangkan dan di terbitkan oleh perusahaan Moonton, yang sudah menjadi anak dari perusahaan bytedance. Bytedance ini adalah perusahaan berteknologi cina yang berkantor pusat di beijing. Bytedance didirikan oleh Zhang Yiming pada tahun 2012.<sup>39</sup>

#### b. Jenis – jenis permainan

Di dalam permainan Mobile Legend Bang Bang terdapat 5 Mode permainan yakni<sup>40</sup> :

##### 1. Mode Classic

Mode ini adalah mode yang tepat jika remaja ingin bermain dengan lebih santai atau ingin mengasah keahlian menggunakan hero baru.

##### 2. Mode Rank

Rank mode adalah permainan yang menggunakan rank atau tingkatan. Dari rank mode inilah ambisi setiap pemain untuk mendapatkan tempat yang peing tinggi.

Adapun macam-macam rank yang terdapat di dalam rank mode yaitu<sup>41</sup>:

##### a. Rank Warrior

Rank ini merupakan rank yang paling rendah, jika ingin naik ke tingkat yang lebih tinggi pemain bisa bermain dan memenangkan game ini dengan menggunakan hero apa saja yang tersedia di dalam rank ini.

<sup>39</sup> Wikipedia, pengertian mobile legends bang bang, 21 Mei 2022, [https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile\\_Legends:\\_Bang\\_Bang](https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang) di akses pada 21 juni 2022

<sup>40</sup> Iyana Vhie, 28 Agustus 2017 , <https://jalantikus.com/tips/mode-permainan-mobile-legends/> di akses pada 20 juli 2022

<sup>41</sup> Riswan Khun, 04 Mei 2022, <https://esportsku.com/8-tingkatan-rank-mobile-legends-ml-terbaru-2020> di akses pada 20 juli 2022

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### b. Rank Mobile Legends (ML) Elite

dalam rank ini memiliki III tingkatan sampai Elite I dengan 4 bintang yang harus di dapatkan agar dapat melaju ke rank berikutnya. Pemain di rank ini masih begitu standar dan pemain dapat menang dengan mudah tanpa adanya masalah.

#### c. Rank Master

Dalam rank ini pemain harus bermain dengan lebih kuat lagi karena di dalam rank ini banyak oemain lainnya yang lebih dapat bermain dengan baik dan benar.

#### d. Rank Mobile Legends (ML) Grandmaster

Grandmaster masih terbilang cukup mudah untuk diselesaikan. Di rank ini biasanya batas dari player ML pemula yang susah untuk naik ke Epic, atau yang dari Epic turun kembali ke Grandmaster. Tingkatanya sendiri mulai dari Grandmaster V hingga Grandmaster I dengan nilai bintang agar bisa naik ke rank Epic. Di rank GM ini baru mulai gamenya seru. Pemain akan bertemu setidaknya pemain yang paham bermain dan tidak noob seperti rank sebelumnya.

#### e. Rank Epic

Rank Epic merupakan Rank Nearaka, disini pemain akan mulai dengan sistem Draft Pick dan mulai membanned 6 hero (Sebelumnya 4 hero) dalam satu kali pertandingan. Untuk tingkatannya dimulai dari Epic V sampai dengan Epic I dengan 5 bintang agar kalian bisa naik ke Rank Legends. Dengan dibukanya sistem draftpick untuk pemain mainkan disini, disarankan pemain memiliki banyak pilihan hero. Nantinya jika hero favorit pemain di ban, maka tidak ada jalan lain selain menggunakan yang lain. Disini tidak terlalu sulit asalkan kalian bermain benar.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### f. Rank Legend

Rank ini merupakan dimainkan dengan team yang cukup stabil, karena pemainnya sudah cukup solid dan dapat di andalkan. Untuk bisa naik ke tingkat selanjutnya pemain harus mengumpulkan 5 bintang yang di dapat dari permainan Legends V sampai I.

#### g. Rank Mythic

Rank ini awalnya bersistem bintang, naum di gantikan dengan sistem point. Jika sudah berada di rank ini, pemain tidak perlu khawatir jika rank turun karena pihak dari moonton cukup adil dalam memberikan point.

#### h. Rank Glorious Mythic

Rank ini adalah rank yang paling tinggi dalam game mobile legends bang bang. Untuk dapat sampai pada rank ini pemain harus memiliki point di atas 600.

### 3. Mode brawl

Dalam permainan ini menggunakan sistem 5 vs 5 ( 5 lawan 5 ) tetapi hanya memiliki satu pertandingan, tujuannya untuk menghancurkan tim lawan.

Perbedaannya terletak pada pemain tidak dapat membeli item sesuka hati kapan dan dimana saja.

### 4. Mode Vs Ai ( bermain melawan komputer)

Mode ini adalah mode di mana permainannya pemain melawan tim Ai (Tim komputer). Aturannya juga sama dengan mode klasik. Selain itu pemain juga bisa memilih jenis komputer yang dihadapi , apakah komputer dasar maupun yang lebih pintar.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 5. Costum mode

Dalam mode ini, pemain nisa bermain melawan teman setim atau bersama-sama melawan Ai (komputer). Adapun tujuan dan peraturannya sama dengan mode klasik .

### c. Nama – Nama Hero dalam mobile legends berdasarkan Role

#### 1. Hero Marksman Mobile Legends

Hero Mobile Legends pertama adalah Marksman. Hero Marksman adalah salah satu hero yang sering jadi favorit para pemain Mobile Legends. Alasannya tentu karena karakter hero Mobile Legends ini mudah digunakan dan juga vital untuk sebuah pertandingan. Seperti namanya, Hero Marksman Mobile Legends punya tembakan jitu dan efektif memberikan kontribusi penting dalam tim. *Damage* serangan dari hero MM juga cukup besar sehingga mudah menjadikan karakter ini sebagai hero favorit di Mobile Legends.

Berikut nama Hero Marksman Mobile Legends berdasarkan abjad.

- |            |            |                  |
|------------|------------|------------------|
| 1. Beatrix | 8. Irithel | 15. Natan        |
| 2. Brody   | 9. Karrie  | 16. Popol & Kupa |
| 3. Bruno   | 10. Kimmy  | 17. Roger        |
| 4. Claude  | 11. Layla  | 18. Wanwan       |
| 5. Clint   | 12. Lesley | 19. Yi Sun-shin  |
| 6. Granger | 13. Miya   |                  |
| 7. Hanabi  | 14. Moskov |                  |

#### 2. Hero Assassin Mobile Legends

Hero Mobile Legends selanjutnya adalah Assassin. Hero Assassin Mobile Legends ini juga cukup terkenal di kalangan *gamers* karena punya keunggulan serangan dengan *damage* tertinggi dalam tim. Beberapa karakter Assassin yang paling terkenal adalah Fanny dan Lancelot. Kedua hero Mobile Legends itu dapat membantu tim dengan serangan cepat



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan *damage* yang tinggi. Selain itu, tugas hero Assassin adalah melakukan eksekusi ketika nyawa hero lawan tersisa sedikit.

Berikut nama Hero Assassin Mobile Legends berdasarkan abjad.

- |              |               |                  |
|--------------|---------------|------------------|
| 1. Alucard   | 8. Helcurt    | 15. Natalia      |
| 2. Benedetta | 9. Kadita     | 16. Saber        |
| 3. Fanny     | 10. Karina    | 17. Selena       |
| 4. Gusion    | 11. Lancelot  | 18. Yi Shun-shin |
| 5. Hanzo     | 12. Lapu-lapu | 19. Zilong       |
| 6. Harley    | 13. Lesley    |                  |
| 7. Hayabusa  | 14. Ling      |                  |

### 3. Hero Fighter Mobile Legends

Jika baru main ML, mungkin pemain akan terkecoh dengan nama hero ini. Walau namanya Fighter, hero Mobile Legends ini terlalu lemah dan gampang dibunuh. Akibatnya jarang ada yang mau memakainya. Namun, kini setelah diberikan emblem khusus, hero fighter ML ini jadi cukup sering digunakan.

Berikut nama Hero Fighter Mobile Legends berdasarkan abjad.

- |               |                |              |
|---------------|----------------|--------------|
| 1. Aldous     | 15. Hilda      | 29. Thamuz   |
| 2. Alpha      | 16. Jawhead    | 30. X Borg   |
| 3. Alucard    | 17. Kaja       | 31. Yin      |
| 4. Argus      | 18. Khaleed    | 32. Yu Zhong |
| 5. Aulus      | 19. Lapu-lapu  | 33. Zilong   |
| 6. Badang     | 20. Leomord    |              |
| 7. Balmond    | 21. Martis     |              |
| 8. Bane       | 22. Masha      |              |
| 9. Barats     | 23. Minsitthar |              |
| 10. Chou      | 24. Roger      |              |
| 11. Dyroth    | 25. Ruby       |              |
| 12. Freya     | 26. Silvanna   |              |
| 13. Gatotkaca | 27. Sun        |              |
| 14. Guinevere | 28. Terizla    |              |



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### 4. Hero Mage Mobile Legends

*Role* hero Mobile Legends selanjutnya adalah Mage. Seperti terlihat dari namanya, hero Mage punya kemampuan *damage* dengan memanfaatkan kekuatan sihir. Beberapa karakter hero ini bahkan bisa memberikan kontribusi *damage* serangan yang cukup tinggi dalam tim. Sayangnya, pertahanan hero Mage sangat rendah sehingga mudah untuk dibunuh lawan. Namun, jika pemain belajar menggunakan strategi dalam *game*, kelemahan Mage ini tentu tidak akan jadi masalah.

Berikut nama Hero Mage Mobile Legends berdasarkan abjad.

- |              |            |               |
|--------------|------------|---------------|
| 1. Alice     | 10. Harith | 19. Odette    |
| 2. Aurora    | 11. Harley | 20. Parsha    |
| 3. Cecilion  | 12. Kadita | 21. Selena    |
| 4. Chang'e   | 13. Kagura | 22. Vale      |
| 5. Cyclops   | 14. Kimmy  | 23. Valentina |
| 6. Eduora    | 15. Lunox  | 24. Valir     |
| 7. Esmeralda | 16. Luo Yi | 25. Vexana    |
| 8. Faramis   | 17. Lylia  | 26. Yve       |
| 9. Gord      | 18. Nana   | 27. Zhask     |

#### 5. Hero Tank Mobile Legends

Seperti terlihat dari namanya, *role* Tank Hero Mobile Legends mengemban tugas yang sangat penting, yaitu untuk menjaga atau mempertahankan *hero core* dari serangan lawan. Jadi, hero Tank ini wajib pemain pilih secara saksama karena kelak menentukan kemenangan kamu saat digempur oleh musuh. Hero Tank Mobile Legends memiliki daya tahan yang sangat kuat terhadap serangan lawan. Oleh karena itu, biasanya hero tank ini akan berada di posisi paling depan karena berfungsi sebagai tameng para hero lainnya. Selain itu, ada juga beberapa hero tank dengan spesialisasi *crowd control* yang membuatnya makin tangguh menahan serangan lawan.

Hak Cipta Ditindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berikut nama Hero Tank Mobile Legends berdasarkan abjad.

- |              |               |              |
|--------------|---------------|--------------|
| 1. Akai      | 8. Franco     | 15. Khufra   |
| 2. Atlas     | 9. Gatot Kaca | 16. Lolita   |
| 3. Balmond   | 10. Gloo      | 17. Minotour |
| 4. Barats    | 11. Grock     | 18. Phylax   |
| 5. Baxia     | 12. Hilda     | 19. Ruby     |
| 6. Belerick  | 13. Hylos     | 20. Tigriell |
| 7. Esmeralda | 14. Johnson   | 21. Uranus   |

#### 6. Hero Support Mobile Legends

Hero ML terakhir adalah hero Support. Hero Support di Mobile Legends ini biasanya bertugas untuk menemani hero MM atau *core* melakukan *farming* untuk menaikkan level, membuka map, serta memberikan kontribusi *damage*. Akibat kemampuan dalam bertarung sangat minim, hero Support tentu tidak bisa pemain gunakan untuk solo lane. Sebaiknya, pasangkan hero Support dengan hero Fighter atau Tank saat bermain sehingga bakal meningkatkan kemungkinan kamu untuk menang.

Berikut nama Hero Support Mobile Legends berdasarkan abjad.

- |             |            |              |
|-------------|------------|--------------|
| 1. Angela   | 5. Faramis | 9. Mathilda  |
| 2. Carmilla | 6. Floryn  | 10. Minotaur |
| 3. Diggie   | 7. Kaja    | 11. Nana     |
| 4. Estes    | 8. Lolita  | 12. Rafaela  |

#### d. Sejarah Mobile Legends Bang Bang

Mobile legends ini awalnya di buat oleh moonton, ia adalah salah satu perusahaan di Shanghai. Dengan demikian di simpulkan bahwa negara pencipta mobile legends adalah Tiongkok. Moonton ini didirikan pada bulan april 2014 di Distrik Minhag, Shanghai, Tiongkok oleh Justin Yuan dan Watson Xu Zhenhua yang saat ini menjadi COE Moonton.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pada tanggal 6 april 2015, moonton meluncurkan permainan video pertamanya, yakni permainan pertahanan menara berjudul magic rush: heroes. Setelah permainan tersebut sukses di kembangkan, moonton mengembangkan lagi sebuah permainan yang di berinama mobile legends, yang di luncurkan di brazil pada tanggal 14 juli 2016. Dan kemudian mulai di luncurkan secara global pada bulan november 2016. Mobile legends pun menjadi sangat populer di kawasan asia tenggara, yakni di indonesia, malaysia, dan filiphina. Hal ini di buktikan dengan pengunduhan game yang paling banyak pada tahun 2017. Setelah mobile legends di luncurkan, riot games mengklaim bahwa mobile legends ini meniru dari game yang di terbitkannya yaitu game league of legends dan meminta pihak google untuk menghapus permainan tersebut dari google play store dan app store.

Riot games, inc adalah badan penyelenggara turnamen olahraga elektronik, sekaligus pengembang permainan video dan penerbit permainan video yang ada di Amerika serikat, california. Perusahaan tersebut menerbitkan league of legends yaitu sebuah permainan pertempuran online dengan pemain dalam jumlah yang banyak.<sup>42</sup>

Pada Juli tahun 2017, Riot mengajukan tuntutan kepada moonton karena tuntutan pelanggaran hak cipta, ia menyatakan bahwa ada kemiripan antara game mobile legends dengan league of legends. Tuntutan tersebut di tolak oleh pengadilan distrik california tengah dengan alasan forum non conveniens (mereka tidak memiliki yurisdiksi/ kekuasaan atas kasus yang di bawa ke hadapan mereka). Kemudian tencent yaitu induk dari riot mengajukan tuntutan baru kepada CEO moonton, Watson Xu Zenhua ( ia dulu pernah bekerja di tencent sebagai pegawai senior ) di pengadilan menengah masyarakat shanghai no. 1 dengan tuduhan melanggar hukum terkait

<sup>42</sup> Wikipedia, riot games, 30 Mei 2022, [https://id.wikipedia.org/wiki/Riot\\_Games](https://id.wikipedia.org/wiki/Riot_Games)  
di akses pada 22 juni 2022





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

perjanjian non-kompetisi. Pengadilan kemudian mengabulkan tuntutan tencent tersebut pada juli 2018 dan akhirnya tencent mendapatkan uang ganti rugi sebesar US\$2,9 juta ( sekitar lebih kurang 43 milyar rupiah ). Pada tanggal 22 maret, Bytedance mengumumkan bahwa mereka telah mengakuisisi moonton sebagai bagian dari perusahaannya.

#### e. jumlah penghasilan mobile legends bang bang dari tahun 2016 sampai sekarang

Tercatat jumlah penghasilan moonton dari pertama kali mobile legends bang bang ini di luncurkan dari tahun 2016 sampai 2019 adalah sebesar US\$ 502.5 juta ( atau sekitar Rp. 7 Triliun ),bahkan penghasilan tersebut semakin melonjak di karenakan banyaknya jumlah pemain game ini dari berbagai negara.<sup>43</sup>

Adapun jumlah pemain mobile legends bang bang ini berasal dari berbagai negara, terutama untuk wilayah asia yang memiliki user game mobile legends bang bang yang banyak. Hal tersebut juga membuat keuntungan moonton menjadi bertambah. Di Indonesia sendiri pada tahun 2021, mobile legends bang bang di nobatkan sebagai game of the year dalam dunia games award 2021 dan menjadi publisher tournament of the year 2021 pada MPL ( mobile legends professional league ) Indonesia.

#### f. Sumber Penghasilan Mobile Legends Bang Bang

Adapun sumber penghasilan mobile legends bang bang ini berasal dari:

##### 1. Aplikasi google playstore

Playstore merupakan pasar dimana pengguna bisa mengunduh berbagai macam aplikasi baik berupa game, ebook dan lainnya. Mobile legends bang bang sendiri sudah di download oleh jutaan orang.

<sup>43</sup> Amira, 09 juni 2022. <https://officialjimbreyer.com/penghasilan-mobile-legend/> , di akses pada 22 juni 2022



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### 2. Melalui iklan

Di dalam bermain game mobile legends ini, pasti di temukan beberapa iklan , iklan tersebut juga menambah pendapatan dari pihak moonton.

#### 3. Aktivasi Top Up

Dalam game ini memerlukan diamond yang berfungsi sebagai pengganti mata uang untuk membeli beberapa item dalam game. Biasanya pemain melakukan top up diamond dengan jumlah nilai uang yang di bayarkan.

#### g. Negara Sumber Penghasilan Mobile Legends Bang Bang di Asia

Adapun negara sumber penghasilan game mobile legends bang bang ini di asia berdasarkan jumlah pemain yang paling banyak. Diantaranya:

##### 1. kamboja

kamboja memiliki jumlah pemain yang cukup banyak, namun demikian, pemain asl kamboja belum menunjukkan potensi tim atau pemain yang pro / sudah ahli dalam bermain game ini yang di buktikan dengan belum ditemui pemain asal kamboja yang unggul dalam esport internasional.

##### 2. Malaysia

Malaysia tergabung dalam MPL ( Mobile legends internasional league ). Kemampuan malaysia pun tidak bisa di remehkan karena ada Rippo ( ia adalah gamers asal malaysia yang tergabung dengan bigetron alpha, yangkini berusia 21 tahun)

##### 3. Myanmar

Myanmar juga memiliki jumlah pemain yang cukup banyak, karena para pemain myanmar sering berada di top ranked( rank yang tertinggi ) ketika pertandingan national match.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### 4. Filiphina

Jumlah pemain filiphina merupakan jumlah pemain yang terbanyak. Pemain filiphina di kenal cukup pro dalam bermain, pemain filiphina juga pernah mendapatkan medali emas di event sea games 2019 untuk cabang esport Mobile legends bang bang.

#### 5. Indonesia

Adapun komunitas pecinta game mobile legends ini di indonesia cukup mudah di temui, mereka di kenal solid dan loyal dalam bermain game ini. Hal ini jga di temukannyapemain tim yang pro dalam skala internasional yang menambah konsistensi indoonesia menjadi basis terbesar pengguna mobile legends bang bang.

#### **i. Manfaat Bermain Game Mobile Legends Bang Bang**

Adapun manfaat yang bisa di ambil dari bermain game ini adalah:

##### 1. Bersosialisasi

Dalam bermain game ini di butuhkan tim yang berjumlah 5 orang yang di dapat secara random dari game ini. Jika pemain bisa menjalin komunikasi dengan baik maka hal itu bisa menambah pertemanan.

##### 2. mengasah kemmpuan otak

Hal ini karena di dalam bermain game mobile legends bang bang ini di perlukannya strategi yang tepat supaya dapat mengalahkan tim lawan.

##### 3. Melatih kesabaran

Dalam bermain game ini di perlukan kesabaran supaya dapat memenangkan pertandingan, bahkan tidak jarang juga pemain yang tidak sabar yang mengakibatkan kekalahan dalam game ini.

##### 4. Melatih Komunikasi

Dalam bermain game ini, juga bisa melatih komunikasi pemain antara pemain satu dengan yang lainnya, karena komunikasi merupakan suatu hal yang penting untuk dapat memenangkan pertandingan.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## B. Penelitian relevan

Berdasarkan penelusuran penulis, ada beberapa skripsi maupun jurnal dari media online yang juga membahas tentang game online, diantaranya yaitu:

Pertama, *Skripsi Ahmad zarkasih* yang berjudul “ *Pengaruh game online terhadap perilaku keagamaan mahasiswa fakultas ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*” dalam skripsi tersebut menunjukkan pengaruh game online terhadap perilaku keagamaan mahasiswa termasuk dalam kategori terpengaruh dengan nilai korelasi 0,508.<sup>44</sup>

Kedua, *Skripsi Faiq khoridatul izza* yang berjudul “ *Dampak game online terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Modopuro Mojosari*”, dalam skripsi tersebut menunjukkan bahwa dampak game online terhadap perilaku keagamaan remaja dalam kategori berdampak yang di tunjukkan dengan menurunnya semangat untuk mengerjakan shalat 5 waktu, tidak mau mengaji , suka berbohong kepada orang tua dan sebagainya.<sup>45</sup>

Ketiga, dalam *jurnal ilmiah kajian islam* oleh fauziah mar'ie dan Eni fariyatul fahyuni yang berjudul “ *Analisis pengaruh game online terhadap perilaku keagamaan remaja*” dalam jurnal tersebut menunjukkan bahwa game online ini memiliki pengaruh terhadap perilaku keagamaan

44 Ahmad Zarkasih purnomo, (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, (*Skripsi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*)

45 Faiq Khoridatul izza, (2019). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari, (*Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya*)



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

karena game tersebut dapat mengakibatkan pemain berkata kasar dan terbawa emosi serta membuat remaja lupa waktu.<sup>46</sup>

Keempat, dalam *jurnal online mahasiswa FISIP* oleh Mimi ulfa yang berjudul “ *pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku keagamaan remaja di mabes game center jalan HR. Soebrantas kecamatan tampan pekanbaru*” dalam jurnal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kecanduan game online dengan perilaku remaja dengan nilai korelasi 0,198.<sup>47</sup>

Kelima *thesis* oleh Wijati, Suryani yang berjudul “ *pengaruh game online terhadap perubahan perilaku siswa kelas IX di MTS Darud dakwah wal irsyad tirta kencana kabupaten banyuasin*” dalam thesis tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap perubahan perilaku siswa kelas IX sebesar 62,4 %.<sup>48</sup>

Keenam, *Skripsi* Firman baihaki yang berjudul “ *Dampak game online terhadap perilaku keagamaan remaja desa bhakti idaman tanjung jabung timur provinsi jambi*” dalam skripsi tersebut menunjukkan bahwa dampak game online di desa tersebut relatif tinggi , yang di tunjukkan dengan banyaknya remaja yang kecanduan bermain game online karena adanya tekanan dari teman, serta game yang bervariasi.<sup>49</sup>

46 Fauziah Mar'ie, Eni Fariyatul Fahyuni. (2021). Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja. *OASIS : Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, Vol. 5 No. 2 februari 2021, hlm. 42-52

47 Mimi Ulfa, (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Mabes Game Center Jalan HR. Soebrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa FISIP*, Vol. 4 No. 1, Universitas Riau, hlm. 1-12

48 Wijati, Suryani, (2021). “Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Siswa Kelas IX di MTS Darud Da'wah Wal Irsyad Tirta Kencana Kabupaten Banyuasin” *undergraduate Thesis* , UIN RADEN FATAH PALEMBANG

49 Firman Baihaki, (2021). “ Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Desa Bhakti Idaman Tanjung Jabung Timur Provinsi Jambi.( *Skripsi UIN Sultan Thaha Saifuddin* )



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Ketujuh, dalam *journal of civic education* oleh nurul ismi, akmal yang berjudul “ *Dampak game online terhadap perilaku siswa di lingkungan SMAN 1 Bayang*” dalam jurnal ini menunjukkan bahwa terdapat dampak game online terhadap perilaku keagamaan siswa yang berupa positif dan negatif.<sup>50</sup>

Kedelapan, *Skripsi* oleh Al’Ikrar yang berjudul “ *pengaruh game mobile legends bang bang terhadap perilaku keagamaan remaja di lingkungan lappa-lappa’e kelurahan tellumpanua kecamatan suppa*” dalam skripsi ini menunjukkan bahwa pengaruh game mobile legends bang bang ini sangat berpengaruh terhadap perilaku remaja dengan r hitung sebesar 0, 983.<sup>51</sup>

Dengan adanya sumber tersebut, peneliti belum menemukan penelitian tentang pengaruh game mobile legends bang bang terhadap perilaku keagamaan remaja di desa tarai bangun kecamatan tambang kabupaten kampar provinsi riau. Hal ini membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian tersebut, penulis ingin mengetahui apakah ada pengaruh negatif yang signifikan antara intensitas bermain game mobile legends bang bang terhadap perilaku keagamaan remaja di desa tersebut serta apa bentuk pengaruh yang terjadi.

### C. Konsep Operasional

Operasional merupakan petunjuk untuk mengukur suatu variabel. Dengan demikian konsep operasional adalah ciri-ciri sebuah indikator yang dapat di tentukan dengan cara di ukur. Adapun konsep operasional dalam penelitian ini adalah:

50 Nurul Ismi, Akmal, (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan SMAN 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, Vol. 3 No. 1 Universitas Negeri Padang, hlm 1-10

51 Al’Ikrar, (2020). “ Pengaruh Game Mobile Legends Bang-Bang Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa-Lappa’e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa”( *Skripsi IAIN ParePare*)



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### 1. intensitas bermain game

intensitas bermain game merupakan besarnya perilaku individu untuk bermain game yang di tandai dengan perhatian, penghayatan, durasi dan frekuensi.

##### a. perhatian

perhatian merupakan ketertarikan seseorang terhadap objek tertentu. Perhatian dalam bermain game ini dapat berupa tersitanya waktu maupun perhatian serta tenaga seorang individu untuk bermain game.

##### b. penghayatan

penghayatan dapat berupa pemahaman seseorang terhadap informasi yang ada. Penghayatan dalam bermain game ini berupa pemahaman terhadap game tersebut.

##### c. Durasi

Durasi adalah lamanya atau selang waktu yang di butuhkan seorang individu untuk melakukan perilaku yang menjadi target. Adapun durasi dalam bermain game ini adalah lamanya waktu yang di butuhkan untuk bermain misalnya 2 sampai 5 jam, dan sebagainya.

##### d. Frekuensi

frekuensi adalah banyaknya pengulangan dari bermain game tersebut. Frekuensinya dapat di bedakan menjadi setiap hari, sekali seminggu, hal itu terdandung individu tersebut.

#### 2. perilaku keagamaan

perilaku keagamaan merupakan tingkah laku seseorang yang berdasarkan pengetahuan agama, perasaan agama serta tindakan seseorang dalam beragama. Dalam hal ini perilaku tersebut bisa di katakan dalam apakah ia melaksanakan shalat 5 waktu, membaca Al-qur'an serta selalu berbuat baik kepada sesama, jika individu tersebut melakukan hal yang demikian maka

bisa di katakan ia mempunyai perilaku keagamaan yang baik / positif.

#### D. Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir adalah suatu pemikiran tentang hubungan antara variabel yang disusun berdasarkan teori yang dijelaskan kemudian pemikiran tersebut di analisis dan di kritis sehingga menghasilkan pemikiran tentang variabel yang di gunakan. Adapun kerangka berfikir dalam penelitian ini sebagai berikut:



#### E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1.  $H_0$  : Tidak terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara intensitas bermain game mobile legends bang bang terhadap perilaku keagamaan remaja di desa tarai bangun kecamatan tambang kabupaten kampar provinsi riau.
2.  $H_a$  : Terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara intensitas bermain game mobile legends bang bang terhadap perilaku keagamaan remaja di desa tarai bangun kecamatan tambang kabupaten kampar provinsi riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Jenis dan pendekatan penelitian

#### a. Jenis penelitian

jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan. Di dalam pengumpulan datanya penulis mengambil data dari lapangan dengan menggunakan metode kuantitatif serta mengumpulkan data dengan menyebarkan kuesioner. Penelitian ini menggunakan penelitian korelasi yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara dua variabel atau lebih. Penelitian ini menggunakan korelasi sebab-akibat yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara variabel pertama dengan kedua, yang menggunakan rumus korelasi Pearson Product Moment.

#### b. Pendekatan Penelitian

pendekatan yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan Psikologi. Pendekatan ini sesuai dengan judul penulis yang meneliti tentang intensitas bermain game mobile legends bang bang terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Provinsi Riau.

### B. Lokasi dan waktu penelitian

#### 1. Lokasi penelitian

Dalam penelitian ini penulis melaksanakan penelitian yang diadakan di Desa Tarai Bangun, Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Provinsi Riau.

#### 2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih 5 minggu yang dimulai dari 5 juni hingga 12 juli 2022

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### C. Sumber data penelitian

#### 1. Data primer

Data primer ini adalah data yang peneliti kumpulkan langsung dari sumber pertama yaitu remaja desa tarai bangun kecamatan tambang kabupaten kampar provinsi riau yang sekaligus menjadi objek penelitian peneliti.

#### 2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang peneliti dapat secara tidak langsung melalui media perantara. Dalam penelitian ini yang merupakan data sekunder adalah jurnal, buku, kamus, serta bahan ilmiah lainnya yang berhubungan langsung dengan penelitian.

### D. Populasi dan sampel penelitian

#### a. Populasi

populasi adalah jumlah keseluruhan dari subyek penelitian. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja yang ada di desa tarai bangun yang terdiri dari 1901 remaja dengan rentang usia 12 – 18 tahun.

**Tabel 3.1 Populasi Penelitian**

<b>Jumlah Penduduk Menurut Usia</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persen</b>
12-15 tahun	1042	54,81%
15-18 tahun	859	45,18 %
<b>total</b>	<b>1901</b>	<b>100%</b>

*Sumber : Data Kependudukan Desa Tarai Bangun*

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## b. Sampel

menurut suharsimi arikunto, Sampel adalah sebagian dari populasi yang di pakai dalam penelitian.<sup>52</sup> adapun teknik pengambilan sampelnya dengan menggunakan pengambilan sampel acak sederhana (Simple random sampling). Untuk menemukan sampel, peneliti menggunakan rumus slovin 5% sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+(N e^2)}$$

$$n = \frac{1901}{1+(1901)(0.05)^2}$$

$$n = \frac{1901}{1+(1901)(0.0025)}$$

$$n = \frac{1901}{1+4,7525}$$

$$n = \frac{1901}{5,7525}$$

$$n = 330,46 \text{ ( di bulatkan menjadi 330 )}$$

maka di dapat sampel dari penelitian ini adalah 330 orang remaja dari jumlah populasi sebesar 1901 remaja yang ada di Desa Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Provinsi Riau.

Dari jumlah sampel tersebut, banyak Kuesioner yang berhasil terkumpul berjumlah 250 responden dapat dilihat pada tabel berikut:

<sup>52</sup> Ega krisnawati, 04 Maret 2021, di akses pada tanggal 19 Desember 2021, <https://tirto.id/pengertian-populasi-sampel-dan-contoh-dalam-penelitian-sosial-gaqp>



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Tabel 3.2 Keterangan Kuesioner**

keterangan	jumlah	persentase
Kuesioner yang di bagikan	330	100%
Kuesioner tidak kembali	80	24,24%
Kuesioner yang di olah	250	75,75%

Berdasarkan data di atas, kuesioner yang di bagikan sebanyak 330 sedangkan kesioner yang tidak dikembalikan sebanyak 80 dengan persentase 24,24 % serta kuesioner yang diolah sebanyak 250 dengan persentase 75,75%.

**Tabel 3.3 Keterangan Responden Kuesioner**

No	jenis kelamin	jumlah	persentase
1	Laki – laki	180	72 %
2	Perempuan	70	28 %
Jumlah		250	100 %

### E. variabel penelitian

Yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah:

- variabel independen (variabel bebas), yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah intensitas bermain game mobile legends bang bang (X)
- variabel dependen (variabel terikat), yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah perilaku keagamaan (Y)

### F. Teknik pengumpulan data

Adapun teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 1. Observasi

Observasi adalah kegiatan yang menggunakan panca indra untuk memperoleh informasi yang di perlukan, adapun hasil observasi berupa aktifitas, kejadian, peristiwa, objek, serta kondisi tertentu. Dalam penelitian ini observasi bertujuan untuk melihat kegiatan remaja dalam bermain game mobile legends bang bang terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Provinsi Riau.

## 2. Kuesioner / Angket

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang di lakukan dengan memberikan seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawab. Kuesioner ini berisi pernyataan berdasarkan teori yang telah peneliti susun yang kemudian di kembangkan kedalam indikator yang di jabarkan menjadi butir pernyataan. Pengukuran dalam kuesioner ini menggunakan dengan skala model likert ( bobot nilai1-5) sebagai berikut:

Kriteria dan item jawaban untuk pernyataan positif :

1. Jika jawaban sangat setuju, nilai yang diberikan 5
2. Jika jawaban setuju, nilai yang diberikan 4
3. Jawaban kurang setuju, nilai yang diberikan 3
4. Jika jawaban tidak setuju, nilai yang diberikan 2
5. Jika jawaban sangat tidak setuju, nilai yang diberikan 1

Sedangkan kriteria dan item jawaban untuk pernyataan negatif :

1. Jika jawaban sangat tidak setuju, nilai yang diberikan 5
2. Jika jawaban tidak setuju, nilai yang diberikan 4
3. Jawaban kurang setuju, nilai yang diberikan 3
4. Jika jawaban setuju, nilai yang diberikan 2
5. Jika jawaban sangat setuju, nilai yang diberikan 1.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**TABEL 3.4 KUALIFIKASI NILAI BOBOT ANGKET**

Variabel X dan Y	Item Jawaban Angket	Bobot Nilai	
		Positif	Negatif
Game Mobile Legends Bang Bang	Sangat setuju	5	1
	Setuju	4	2
	Kurang setuju	3	3
Perilaku Keagamaan	Tidak setuju	2	4
	Sangat tidak setuju	1	5

Pada penelitian ini, kuesioner dikembangkan sendiri berdasarkan kajian teori yang telah dilakukan. Adapun langkah-langkahnya terdiri atas menyusun kuesioner, uji coba dan analisis kuesioner serta kuesioner final.

**a. menyusun kuesioner**

Pada penelitian ini kuesioner menggunakan model likert untuk kedua variabel. Adapun kisi-kisinya dapat dilihat pada tabel berikut:



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**TABEL 3.5 Kisi-Kisi Dan Distribusi Item Instrumen**

Variable	indikator	no item	Jumlah
Intensitas Bermain Game Legend Bang Bang	a. Perhatian	1,2,3,4	22
	b. Penghayatan	5,6,7,8,9,10,11,12	
	c. Durasi	13,14,15,16	
	d. Frekuensi	17,18,19,20,21,22	
Perilaku Keagamaan	a. Keimanan	1,2,3,4,5	20
	b. Komitmen	6,7,8,9,10	
	c. Ritual dan Sosial	11,12,13,14,15	
	d. Pengetahuan Agama	16,17,18,19,20	

Kisi-kisi di atas dikembangkan berdasarkan kajian penelitian yang relevan, instrumen ini telah dikembangkan dan di uji cobakan untuk mendapatkan kelayakan yang di gunakan sebagai alat ukur.

#### b. Uji coba kuesioner

Menurut arikunto kuesioner yang baik harus memenuhi dua persyaratan yaitu valid dan reliabel.<sup>53</sup> Uji coba kuesioner ini di lakukan sebelum di lakukan penelitian yang sebenarnya. Untuk memperoleh data pada penelitian ini di gunakan kuesioner yang di susun atas dasar kisi-kisi dari tiap variabel penelitian. Uji coba kuesioner ini meliputi uji validitas dan uji reliabilitas.

<sup>53</sup> Arikunto, S,2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta: Rineka Cipta), hlm 211



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 1. Uji validitas

Menurut azwar, validitas berasal dari kata “validity” yang berarti ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsinya.<sup>54</sup> Artinya skala itu dapat mengukur alat yang sudah di rancang, alat itu di katakan valid apabila alat tersebut mengukur apa yang seharusnya di ukur. Sedangkan menurut Arikunto validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu kuesioner. Kuesioner dikatakan valid jika mempunyai validitas yang tinggi.<sup>55</sup>

Uji Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan teknik korelasi *person product moment*. Dikatakan valid apabila hasil uji mendekati angka kritis 5%. Secara statistik nilai korelasi dari masing-masing butir atau atribut harus dibandingkan dengan nilai kritisnya pada nilai signifikansi 5% (0,05), maka data dikatakan valid begitu juga sebaliknya. Kriteria yang digunakan adalah apabila nilai koefisien korelasi ( $r$  hitung) bernilai positif dan lebih besar dari  $r$  tabel berarti item dinyatakan valid.

### 2. Uji reliabilitas

Menurut Ghozali, reliabilitas adalah alat untuk mengukur kuesioner , kuesioner dikatakan reliabel atau terpercaya jika jawaban responden terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Dalam SPSS di berikan fasilitas untuk mengukur reliabilitas dengan uji statistik Cronbach Alpha, dikatakan reliabel jika nilai cronbach alpha  $> 0,60$ .<sup>56</sup>

54 Azwar, S.2004.*Metode Penelitian*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar). Hlm 7

55 Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta: Rineka Cipta), hlm 211

56 Imam Ghozali, 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS19*, (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro),hlm 48





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### c. Hasil analisis Kuesioner

Hasil uji coba kuesioner menggunakan 30 responden, yang di gunakan untuk mengukur intensitas bermain game mobile legends bang bang terhadap perilaku keagamaan. Adapun hasil pengujian validitas instrumen yang di lakukan menggunakan SPSS 20.0 yang di sajikan pada tabel berikut:

**Tabel 3.6 OUTPUT UJI VALIDITAS**

Variabel	Item	R Hitung	R Tabel	Status
	1	0,443	0,361	valid
	2	0,086	0,361	Tidak valid
	3	-0,442	0,361	tidak valid
	4	0,421	0,361	Valid
	5	-0,029	0,361	Tidak valid
	6	0,487	0,361	Valid
	7	0,190	0,361	Tidak valid
	8	-0,354	0,361	tidak valid
	9	-0,199	0,361	tidak valid
	10	0,456	0,361	Valid
	11	0,545	0,361	Valid
	12	0,609	0,361	Valid
	13	0,293	0,361	Tidak valid
	14	0,590	0,361	Valid
	15	-0,564	0,361	tidak valid
	16	-0,630	0,361	tidak valid
	17	0,765	0,361	Valid
	18	-0,387	0,361	tidak valid
	19	-0,403	0,361	tidak valid
	20	-0,143	0,361	tidak valid
	21	0,566	0,361	Valid
	22	1	0,361	Valid
Variabel	Item	R Hitung	R Tabel	Status
<b>Perilaku Keagamaan (Y)</b>	1	0,339	0,361	Tidak valid
	2	0,292	0,361	Tidak valid

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3	0,428	0,361	valid
4	0,515	0,361	valid
5	0,493	0,361	valid
6	0,716	0,361	valid
7	0,581	0,361	valid
8	-0,187	0,361	tidak valid
9	0,569	0,361	valid
10	0,480	0,361	valid
11	0,683	0,361	valid
12	0,493	0,361	valid
13	0,336	0,361	Tidak valid
14	0,690	0,361	valid
15	0,530	0,361	valid
16	0,558	0,361	valid
17	0,460	0,361	valid
18	0,693	0,361	valid
19	0,104	0,361	tidak valid
20	1	0,361	valid

Hasil uji coba kuesioner variabel X dilakukan analisis dengan bantuan program SPSS 20.0. adapun hasil output koefisien korelasi item total antara -0,029 – 1, karena dari 22 item yang memiliki koefisien korelasi dibawah 0,361 ada 12 yaitu nomor 2,3,5,7,8,9,13,15,16,18,19,20

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

maka item lainnya sebanyak 10 item dapat dinyatakan valid atau layak di gunakan. Pada uji kuesioner variabel Y dilakukan analisis dengan bantuan program SPSS 20.0, hasilnya di peroleh koefisien korelasi item total antara  $-0,187 - 1$ , karena dari 20 item yang memiliki koefisien korelasi di bawah 0,361 sebanyak 5 item yaitu nomor 1,2,8,13,19 maka item lainnya sebanyak 15 item dinyatakan valid atau layak di gunakan.

Estimasi reliabilitas untuk instrumen Intensitas Bermain Game Mobile Legends Bang Bang memiliki koefisien alpha cronbach sebesar  $0,887 > 0,60$  dinyatakan reliabel. Dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.7 OUTPUT UJI RELIABILITAS  
VARIABEL X**

Cronbach's Alpha	N of Items
,887	10

Estimasi reliabilitas untuk instrumen perilaku keagamaan memiliki koefisien perilaku keagamaan memiliki koefisien alpha cronbach sebesar  $0,952 > 0,60$  dinyatakan reliabel. Dapat melihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.8 OUTPUT UJI RELIABILITAS  
VARIABEL Y**

Cronbach's Alpha	N of Items
,952	15

## f. Instrumen Final

Setelah dilakukan uji coba terhadap instrumen yang di kembangkan dan dilakukan analisis, kuesioner intensitas bermain game mobile legends bang bang terdapat perubahan jumlah item yang tadinya 22 berubah menjadi 14. Sedangkan untuk kuesioner perilaku keagamaan yang tadinya 20 berubah menjadi 18 item. Berikut kisi-kisi instrumen setelah di uji coba:

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 3.9 Kisi-Kisi Dan Distribusi Instrumen ( Setelah Di Uji Coba )

Variabel	Indikator	No Item	Jumlah
Intensitas bermain game mobile legends bang bang	a. Perhatian	1,4	10
	b. Penghayatan	6,10	
	c. Durasi	11,12,14,17	
	d. Frekuensi	21, 22	
Perilaku Keagamaan	a. Keimanan	3,4	15
	b. Komitmen	5,6,7,9,10,11,12	
	c. Ritual dan Sosial	14,15,16	
	d. Pengetahuan Agama	17,18,20	

## G. Uji prasyarat analisis

## 1. Uji normalitas

Uji normalitas di gunakan untuk mengetahui normal tidaknya suatu disatribusi data. Tujuannya adalah untuk mengetahui masing-masing variabel apakah skornya berdistribusi normal atau tidak. Adapun teknik yang di gunakan adalah dengan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov (K-S) dengan program SPSS 20.0 pada taraf signifikan 5% atau 0,05. Data tersebut di katakan normal jika nilai signifikan hasil uji kolmogorof Smirnov lebih besardari taraf signifikan 5% atau dapat di tulis  $p > 0,05$  maka data berdistribusi normal, sebaliknya jika  $p < 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal.

## 2. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat. Variabel tersebut dikatakan linear jika kenaikan skor variabel bebas diikuti oleh kenaikan variabel terikat.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 3. Analisis Regresi Linear Sederhana

Untuk mengetahui bagaimana korelasi drama Korea terhadap perilaku keagamaan mahasiswi, maka peneliti menggunakan analisis regresi linear sederhana yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

$$Y' = a + Bx$$

Keterangan:

$Y'$  = Variabel dependen (nilai yang diprediksikan)

$X$  = Variabel independen

$a$  = Konstanta (nilai  $Y'$  apabila  $X = 0$ )

$b$  = Koefisien regresi (nilai peningkatan ataupun penurunan)

## H. Teknik analisis data

### 1. Uji korelasi pearson product moment.

Korelasi dalam ilmu statistik artinya hubungan antara dua variabel atau lebih, yang di sebut dengan korelasi bivariat ( bivariate correlation).<sup>57</sup>

Korelasi pearson product moment adalah analisis yang di gunakan untuk mengetahui seberapa kuat hubungan variabel bebas dengan variabel terikat. Koefisien korelasi ini pertama kali di kenalkan oleh Karl Pearson tahun 1990.<sup>58</sup>

Koefisien korelasi adalah bilangan yang digunakan untuk mengetahui kuat, sedang dan lemahnya indeks korelasi diantara variabel yang sedang di teliti. Besarnya koefisien korelasi bergerak antara 0,000 sampai +1,000 atau antara 0,000 sampai -1,000. Tanda  $\pm$  (positif dan negatif) bukanlah tanda aljabar, tapi hanya untuk menunjukkan arah korelasinya saja. Koefisien korelasi sebesar 0,000 sampai +1,000 disebut korelasi positif, korelasi positif yaitu koefisien di mana kenaikan variabel pertama diikuti dengan kenaikan nilai variabel kedua atau sebaliknya, menurunnya nilai variabel pertama diikuti dengan menurunnya variabel kedua. Koefisien korelasi 0,000 sampai

<sup>57</sup> Hartono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Pekanbaru : Zanafa Publishing) hlm 75.

<sup>58</sup> Nugroho, Bhuono Agung., *Strategi Jitu Memilih Metode Statistik Penelitian dengan SPSS*, (Yogyakarta : Penerbit Andi) hlm 36



-1,000 disebut korelasi negatif. Korelasi negatif adalah korelasi dimana kenaikan variabel pertama diikuti dengan menurunnya nilai variabel kedua atau sebaliknya, penurunan nilai variabel pertama diikuti dengan meningkatnya nilai variabel kedua.<sup>59</sup>

Dalam penelitian ini yang berjudul Pengaruh Penggunaan Handphone dalam Bermain Game Mobile Legends bang Bang Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Provinsi Riau. variabel pertama yaitu intensitas Bermain Game Mobile Legends Bang Bang disebut dengan independent variabel atau variabel bebas, yaitu variabel yang memberikan pengaruh. Variabel ke dua yaitu perilaku keagamaan disebut dengan dependent variabel atau variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<sup>59</sup> Hartono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Pekanbaru : Zanafa Publishing), hlm 76

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan penelitian tentang pengaruh intensitas Bermain Game Mobile Legends Bang Bang dengan perilaku keagamaan Remaja di Desa Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Provinsi Riau dapat disimpulkan bahwa :

1. Intensitas bermain game mobile legends bang bang memiliki pengaruh negatif yang signifikan dengan perilaku keagamaan Remaja di Desa Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Provinsi Riau. Pada penelitian ini terlihat bahwa koefisien korelasi adalah  $-0,850$  dengan signifikansi  $0,000$ , karena signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya ada pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain game mobile legends bang bang dengan perilaku keagamaan Remaja di Desa Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Provinsi Riau.

2. Bentuk pengaruh yang terjadi antara intensitas Bermain Game Mobile Legends Bang Bang dengan perilaku keagamaan Remaja di Desa Tarai Bangun adalah bentuk pengaruh yang negatif, hal ini dilihat dari hasil uji korelasi yang bernilai negatif yaitu  $-0,850$ . Pengaruh yang negatif berpengertian bahwa semakin tinggi bermain game mobile legends bang bang maka semakin rendah perilaku keagamaan Remaja di Desa Tarai Bangun ataupun semakin rendah intensitas bermain game mobile legends bang bang maka semakin tinggi perilaku keagamaan Remaja di Desa Tarai Bangun Kabupaten Kampar Provinsi Riau.



#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### B. Implikasi Penelitian.

Setelah peneliti melakukan penelitian skripsi dengan judul pengaruh intensitas bermain game mobile legends bang bang terhadap perilaku keagamaan remaja di desa tarai Bangun Kecamatan Tambang kabupaten kampar Provinsi Riau, maka peneliti menemukan beberapa implikasi yang ditemukan dari proses maupun hasil yang telah di laksanakan dari penelitian ini yaitu adanya pengaruh negatif yang signifikan antara intensitas bermain game mobile legends bang bang terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Provinsi Riau dan juga bentuk pengaruh yang terjadi yaitu negatif. Hal ini di karenakan adanya pengaruh lingkungan dari remaja ini. Dimana biasanya para Remaja di Desa Tarai Bangun sering berkumpul di suatu tempat untuk bermain game seperti di suatu warung, mereka akan senantiasa Bermain Game Mobile Legends Bang ini secara bersama, karena di dalam permainan ini diperlukannya kerja sama tim untuk dapat mengalahkan tim lawan dan memenangkan pertandingan.

### C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat di ajukan beberapa saran yaitu :

1. Kepada Desa Tarai Bangun di harapkan untuk lebih giat melaksanakan kegiatan - kegiatan keagamaan yang berhubungan langsung dengan Remaja untuk menambah pengetahuan, minat, dan kreativitas remaja di bidang keagamaan sehingga remaja memiliki waktu yang produktif.
2. Kepada remaja di Desa Tarai Bangun penelitian ini telah menemukan bahwa adanya pengaruh negatif yang signifikan antara intensitas bermain game mobile legends bang bang Terhadap Perilaku keagamaan remaja di Desa Tarai Bangun Kecamatan Tambang



Kabupaten Kampar Provinsi Riau, maka untuk kedepannya hendaknya remaja di Desa Tarai Bangun bisa lebih cerdas dalam memilih game yang lebih positif agar game tersebut dapat membawa dampak yang positif bagi kehidupan Remaja di Desa Tarai Bangun.

3. Kepada peneliti selanjutnya, hendaknya dapat menambahkan variabel-variabel dalam penelitian yang belum di cantumkan dan pengukuran penelitian dapat di lakukan dengan skala yang lebih besar dan lebih lengkap lagi.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abu Muhammad Ibnu Shalih bin Hasbullah, 2011. *Tuntunan Praktis Puasa, Tarawih, I'tikaf, Lailatul Qadr, dan Zakat Fitrah*, ( Bogor: Pustaka Ibnu Umar)
- AgisDwi Prakoso, 2020. “ penggunaan aplikasi tiktok dan efeknya terhadap perilaku keagamaan reemaja islam di kelurahan waydadi bari kecamatan sukrame”, ( *Skripsi Uin Raden Intan Lampung*)
- Ahmad Zarkasih purnomo, (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, ( *Skripsi Universitas Islam Negeri Susltan Syarif Kasim Riau*)
- Ahmad Zarkasih, 2021, “ Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau”, *Skripsi UIN SUSKA RIAU*
- Al'Ikrar, (2020). “ Pengaruh Game Mobile Legends Bang-Bang Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa”( *Skripsi IAIN ParePare*)
- Ali Hasan, 2000. *Hikmah Shalat dan Hikmah Tuntunannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada)
- Ali, M. & Asrori , M, 2006. *Psikologi Remaja, Perkembangan peserta didik*, ( Jakarta : Bumi Aksara )
- Andi Arif Kustiawan, Andi Widhiya Bayu Utomo, 2018. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. (Jawa timur : CV. AE Media grafika)
- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta: Rineka Cipta)
- Azwar, S.2004.*Metode Penelitian*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar)
- Bambang Warsita, 2008. *Teknologi Pembelajaran*, ( Jakarta: Rineka Cipta)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Bimo walgito, 2010. *Pengantar psikologi umum* ( Yogyakarta : Andi ofset )
- Bukhori, ummahatul mutmaini. 2018. Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja (Studi Kasus Desa Kuang Dalam Kecamatan Rambang Kuang Kabupaten Ogan Ilir), (*Skripsi Islam Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang*)
- Dede Wahyudin, 2017, “Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Kesadaran Budaya Lokal Di Kalangan Peserta Didik Sekolah Menengah Atas”, *Skripsi Universitas Pasundan Bandung*
- Departemen pendidikan dan kebudayaan, 2004. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta)
- Faiq Khoridatul izza, (2019). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari, ( *Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya*)
- Fauziah Mar’ie, Eni Fariyatul Fahyuni. (2021). Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja. *OASIS : Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, Vol. 5 No. 2 februari 2021, hlm. 42-52
- Firman Baihaki, (2021). “ Dampak Game Online Terhdap Perilaku Keagamaan Remaja Desa Bhakti Idaman Tanjung Jabung Timur Provinsi Jambi.( *Skripsi UIN Sultan Thaha Saifuddin* )
- Hartono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Pekanbaru : Zanafa Publishing)
- Imam Ghozali, 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS19*, (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro)
- Jonathan Lukas, 2006. *Jaringan Komputer*, ( Cet 1 : Yogyakarta : Graha Ilmu )
- Kaelany, 2000 *Islam dan Aspek-Aspek Kemasyarakatan* (Jakarta: Bumi Aksara)
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ke Tiga,2000,( Jakarta: Balai Pustaka)
- Mr.Naufal Annafi, Difa Haikal Nikmatullah, Hidayatulloh. Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Prestasi Mahasiswa , *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, Vol. 12, No. 1, 2018, hlm 15-20, Universitas Ibnu Khaldun Bogor



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Miftahul Jannah, Remaja dan Tugas-Tugas Perkembangannya Dalam Islam, *Jurnal Psikoislamedia* Volume 1 No. 1, April 2016, hlm. 243-255
- Mimi Ulfa, (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Mabes Game Center Jalan HR. Soebrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa FISIP*, Vol. 4 No. 1, Universitas Riau, hlm. 1-12
- Muhaimin, 2004. Paradigma pendidikan islam,( Bandung: Remaja Rosdakarya)
- Nesa Akila, 2021. Hubungan Intensitas Menonton Drama Korea Dengan Perilaku Keagamaan Mahasiswi Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau,( *Skripsi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*)
- Nico Syukur Dister, 1995. *Psikologi Agama*, ( Jakarta : Kanisius )
- Nugroho, Bhuono Agung,, *Strategi Jitu Memilih Metode Statistik Penelitian dengan SPSS*, (Yogyakarta : Penerbit Andi)
- Nurghozali Muhammad. 2020. Pengaruh Pembelajaran Materi Studi Islam Terhadap Perilaku Beragama Mahasiswa Di Ma'had Al-Jami'ah Uin Raden Intan Lampung. (*Skripsi Uin Raden Intan Lampung*)
- Nurul Ismi, Akmal, (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan SMAN 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, Vol. 3 No. 1 Universitas Negeri Padang, hlm 1-10
- Pusat data dan informasi kementerian kesehatan RI, *situasi kesehatan reproduksi remaja*, ( Jakarta Selatan : ISSN 2442-7659 )
- Soerjono dan Seokanto, 2000. *Sosiologi suatu pengantar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada)
- Sururin,2004. *Ilmu Jiwa Agama*, (Jakarta: Grafindo Persada)
- Syaikh Abu Malik Kamal bin As-Sayyid Salim, 2009. *Ensiklopedia Shalat: Jawaban lebih dari 500 Permasalahan Shalat*, (Jawa Tengah: Cordova Mediatama)
- Syaikh Manna Al-Qaththan, 2015. *Pengantar Studi Ilmu Al-Qur'an: Edisi Indonesia*, (Jakarta Timur: Pustaka Al-Kautsar)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

Stite Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- Wijiati, Suryani, (2021). ‘‘Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Siswa Kelas IX di MTS Darud Da’wah Wal Irsyad Tirta Kencana Kabupaten Banyuasin’’ *undergraduate Thesis* , UIN RADEN FATAH PALEMBANG
- WJS poerwadimanto, 2003. *kamus besar bahasa indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka )
- WJS Poerwadimanto, 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka)
- Zakiah Drajat, 1983. *Kepribadian Guru* (Jakarta: Bulan Bintang)
- Amira, 09 juni 2022. <https://officialjimbreyer.com/penghasilan-mobile-legend/> , di akses pada 22 juni 2022
- Ega krisnawati, 04 Maret 2021, di akses pada tanggal 19 Desember 2021, <https://tirto.id/pengertian-populasi-sampel-dan-contoh-dalam-penelitian-sosial-gaqp>
- Fariz maulana, *tarai bangun, tambang, kampar*, 9 September 2021, di akses pada 30 mei 2022, <http://id.m.wikipedia.org>
- Iyana Vhie, 28 Agustus 2017 , <https://jalantikus.com/tips/mode-permainan-mobile-legends/> di akses pada 20 juli 2022
- Riswan Khun, 04 Mei 2022, <https://esportsku.com/8-tingkatan-rank-mobile-legends-ml-terbaru-2020> di akses pada 20 juli 2022
- Wikipedia Bahasa Indonesia, 21 mei 2022 , di akses pada 21 Juni 2022, [https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile\\_Legends:\\_Bang\\_Bang](https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang)
- Wikipedia, pengertian mobile legends bang bang, 21 Mei 2022, [https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile\\_Legends:\\_Bang\\_Bang](https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang) di akses pada 21 juni 2022
- Wikipedia, riot games, 30 Mei 2022, [https://id.wikipedia.org/wiki/Riot\\_Games](https://id.wikipedia.org/wiki/Riot_Games) di akses pada 22 juni 2022

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1. Surat izin dari provinsi



**PEMERINTAH PROVINSI RIAU**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
 Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau  
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 PEKANBARU  
 Email : dpmtsp@riau.go.id

---

**REKOMENDASI**  
 Nomor : 503/DPMTSP/NON IZIN-RISET/47966  
 TENTANG

**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET  
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**



1.04.02-01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Ushuluddin UIN SUSKA RIAU, Nomor : S-3056/Un.04/F.III.3/PP.00.9/05/2022 Tanggal 24 Mei 2022**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

1. Nama	: SINTA RAHMAYENI
2. NIM / KTP	: 11830322855
3. Program Studi	: STUDI AGAMA-AGAMA
4. Jenjang	: S1
5. Alamat	: JLN. SUKAJADI TARAIBANGUN, PERUM. MAWADDAH 2 BLOK B 2
6. Judul Penelitian	: PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN HANDPHONE DALAM BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN REMAJA DI DESA TARAI BANGUN KECAMATAN TAMBANG KABUPATEN KAMPAR PROVINSI RIAU
7. Lokasi Penelitian	: PERUMAHAN MAWADDAH 2 RT 002 / RW 003 DUSUN IV TARAB MULYA

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru  
 Pada Tanggal : 2 Juni 2022



Ditandatangani Secara Elektronik Melalui :  
 Sistem Informasi Manajemen Pelayanan (SIMPEL)  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN  
 PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
 PROVINSI RIAU**

**Tembusan :**  
**Disampaikan Kepada Yth :**

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Bupati Kampar  
 Up. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik di Bangkinang
3. Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Ushuluddin UIN SUSKA RIAU di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 2. Surat izin dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik


**PEMERINTAH KABUPATEN KAMPAR**  
**BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**  
 JALAN H. R SOEBRANTAS NOMOR..... TELP. (0762) 20146  
**BANGKINANG** Kode Pos : 28412

**REKOMENDASI**  
 Nomor : 070/KKBP/2022/294

Tentang

**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET  
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kampar setelah membaca Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/47966 Tanggal 2 Juni 2022, dengan ini memberi Rekomendasi /Izin Penelitian kepada:

1. Nama	: SINTA RAHMAYENI
2. NIM	: 11830322855
3. Universitas	: UIN SUSKA RIAU
4. Program Studi	: STUDI AGAMA-AGAMA
5. Jenjang	: S1
6. Alamat	: JL SUKAJADI TARAI BANGUN, PERUM. MAWADDAH 2 BLOK B 2
7. Judul Penelitian	: <b>PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN HANDPHONE DALAM BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN REMAJA DI DESA TARAI BANGUN KECAMATAN TAMBANG KABUPATEN KAMPAR PROVINSI RIAU</b>
8. Lokasi	: PERUMAHAN MAWADDAH 2 RT 002/RW 003 DUSUN IV TARAI MULYA

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan Penelitian yang menyimpang dari ketentuan dalam proposal yang telah ditetapkan atau yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan riset/pras riset dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan penelitian/pengumpulan data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dikeluarkan.

Demikian rekomendasi ini diberikan, agar digunakan sebagaimana mestinya dan kepada pihak yang terkait diharapkan untuk dapat memberikan kemudahan dan membantu kelancaran kegiatan Riset ini dan terima kasih.

Dikeluarkan di Bangkinang  
 pada tanggal 06 Juni 2022

a.n. **KEPALA BADAN KESBANGPOL KAB. KAMPAR**  
 Kepala Bidang Ideologi, wawasan kebangsaan  
 dan karakter Bangsa



**ONNITA SE**  
 Pembina (IV/a)  
 NRP 196610091988032003

Rekomendasi ini disampaikan Kepada Yth;

1. Sdr. Camat Tambang di Sungai Pinang
2. Kepala Desa Tarai Bangun Kec. Tambang Kab. Kampar
3. Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Ushuluddin UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 3. Surat izin dari Kecamatan Tambang



**PEMERINTAH KABUPATEN KAMPAR**  
**KECAMATAN TAMBANG**  
 ALAMAT JALAN RAYA PEKANBARU – BANGKINANG KM. 29 – SUNGAI PINANG KODE POS  
 28461

---

**REKOMENDASI**  
 Nomor : 070/Kessos/402

Tentang  
**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET  
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

Berdasarkan Surat dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kampar Nomor : 070/KKBP/2022/294, Tanggal 06 Juni 2022. Camat Tambang Kabupaten Kampar dengan ini memberi Rekomendasi / izin kegiatan kepada :

Nama	: SINTA RAHMAYENI
Nomor Mahasiswa/NIM	: 11830322855
Universitas	: UNIVERSITAS SUSKA RIAU
Program Studi	: STUDI AGAMA -AGAMA
Jenjang	: S1
Alamat	: JL.SUKAJADI TARAI BANGUN,PERUM, MAWADDAH 2 BLOK B 2
Judul Penelitian	: PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN HANDPHONE DALAM BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PRILAKU KEAGAMAAN REMAJA DI DESA TARAI BANGUN KECAMATAN TAMBANG KABUPATEN KAMPAR PROVINSI RIAU.
Lokasi	: PERUMAHAN MAWADDAH 2 RT 002/ RW 003 DUSUN IV TARAB MULYA.

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan kegiatan / Penelitian yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan atau yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan penelitian / pengumpulan data.
2. Pelaksanaan Kegiatan kegiatan / Pengumpulan data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal Rekomendasi ini dikeluarkan.

Demikian Rekomendasi ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan seperlunya, **dan tetap menerapkan Protokol Kesehatan Covid-19.**

Di Keluarkan di Sungai Pinang  
 Pada tanggal 06 Juni 2022



**HAIRUL SYAFRI, S.Pd. M.H**  
 NIP: 19690620 199103 1 004

**Tembusan disampaikan kepada Yth :**


1. Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerja sama Fakultas Ushuluddin UIN Suska Riau
2. Kepala Desa Tarai Bangun
3. Yang Bersangkutan





## Lampiran 4. Surat izin dari Fakultas Ushuluddin

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS USHULUDDIN  
كلية أصول الدين  
FACULTY OF USHULUDDIN

Jl. H.R. Soebrantas No. 155 KM. 15 Simpang Baru Panam Pekanbaru 28293 P.O. Box. 1004 Telp. 0761-56223  
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id E-mail : rektor@uin-suska.ac.id

UIN SUSKA RIAU

---

Nomor : 384/Un.04/F.III/PP.00.9/ 05/2022 25/05/2022 11:15:57

Sifat : Biasa  
Lamp : 1 (satu) Exp  
Prihal : Izin Penelitian  
Kepada Yth.  
Kepala Desa Tarai Bangun  
Kabupaten Kampar  
Pekanbaru

Assalamu'alaikum wr. wb.

Kami sampaikan bahwa mahasiswa berikut ini :


Nama	: Sinta Rahmayeni
Tempat/ Tgl. Lahir	: Pekanbaru / 09/12/1999
NIM	: 11830322855
Jurusan/ Semester	: Studi Agama-agama / VIII ( Delapan )
NO. HP	: 085363214662
Alamat	: Jln. Sukajadi taraibangun, perum. Mawaddah 2 blok B2
Email	: rahmayenisinta36@gmail.com

adalah benar mahasiswa Fakultas Ushuluddin yang akan melakukan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi Tingkat Strata Satu (S1) pada Fakultas Ushuluddin UIN Suska Riau dengan Judul :

**"Pengaruh Intensitas Penggunaan Handphone dalam Bermain Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Provinsi Riau "**  
dengan lokasi penelitian : Desa Tarai Bangun

Untuk maksud tersebut, dengan hormat kami mohon kiranya Bapak berkenan memberikan izin penelitian mahasiswa tersebut.  
Demikian kami sampaikan, atas perkenan Saudara diucapkan terimakasih.

Wassalam  
a.n. Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan  
Kerjasama



H. M. Ridwan Hasbi, Lc., M.A.  
NIP 19700617 200701 1 033

Tembusan:  
Yth. Dekan Fakultas Ushuluddin UIN Suska Riau



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 5. Kuesioner

**KUESIONER**

Kepada Responden  
 Di tempat

Assalamu’alaikum Warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, saya Sinta Rahmayeni dari Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif kasim Riau Jurusan Studi Agama-Agama, bersama ini saya memohon bantuan anda untuk meluangkan waktu mengisi kuesioner yang saya ajukan untuk penelitian.

Kuesioner ini di berikan petunjuk pengisian, anda di minta untuk membaca petunjuk pengisian terlebih dahulu agar dapat membantu dalam menjawab setiab pernyataan yang ada. Jawaban yang di berikan adalah jawaban yang benar-benar menggambarkan diri anda, oleh karena itu saya mengharapkan kesediaan anda untuk memberikan jawaban yang sejujurnya sesuai dengan keadaan diri anda dan bukan berdasarkan atas apa yang anda anggap bak.

Identitas dan jawaban yang anda berikan akan dijamin kerahasiaannya, sehingga tidak akan di ketahui oleh orang lain untuk di publikasikan serta tidak di gunakan untuk kepentingan lain selain penelitian ini. atas perhatian dan kesediaan anda, saya ucapkan terimakasih.

Wassalamu’alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Hormat Peneliti

Sinta Rahmayeni

**A. IDENTITAS RESPONDEN**

- Nama / Inisial :  
 Usia :  
 Kelas :  
 No. hp :  
 Alamat :

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## A. Petunjuk pengisian

1. Bacalah semua pernyataan dengan teliti
2. Berilah tanda checklist ( ✓ ) pada salah satu alternatif jawaban yang sesuai dengan pilihan anda di setiap pernyataan yang di sediakan di bawah ini :

SS : Sangat Setuju  
 S : Setuju  
 KS : Kurang Setuju  
 TS : Tidak Setuju  
 STS : Sangat Tidak Setuju

Contoh :

NO	PERNYATAAN	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya rajin dalam mengikuti pelajaran sekolah	✓				

No	Intensitas Bermain Game Mobile Legends Bang Bang	Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya suka bermain mode rank dalam game mobile legends bang bang					
2.	Ketika saya bermain mode rank dalam game mobile legends bang bang maka saya akan melupakan tugas dan kewajiban saya di rumah					
3.	Saya sering mengabaikan panggilan orang tua ketika sedang bermain game mobile legends bang bang					
4.	Saya akan merasa kecewa jika saya kalah atau rank saya menurun dalam game mobile legends bang bang					
5.	Saya menjadi kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar karena bermain game mobile legends bang bang					
6.	Saya senang berdiskusi tentang game mobile legends bang bang daripada pelajaran bersama teman saya					
7.	Saya bermain game mobile legends bang bang lebih dari 5 jam					



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

8.	Saya bermain game mobile legends bang bang ini setiap hari					
9.	Saya bermain game mobile legends bang bang di mana saja					
10.	Saya bermain game mobile legends ini di malam hari ketika akan tidur					

No	Perilaku Keagamaan	Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya terkadang lalai dalam shalat karena keasikan bermain game MLBB					
2.	Saya lebih memilih menyisihkan uang untuk game MLBB daripada untuk bersedekah					
3.	Saya suka berkata kasar atau berkata kotor karena bermain game MLBB					
4.	Saya suka membangkang kepada guru, orang tua dan orang lain karena peengaruh game MLBB					
5.	Saya sering menunda shalat walaupun sudah mendengar adzan karena keasikan bermain game MLBB					
6.	Saya suka berbohong kepada orang lain karena karena game MLBB					
7.	Saya sering terlambat bangun bahkan tidak shalat subuh karena malamnya bergadang bermain game MLBB					
8.	Saya lebih sering ngumpul bermain game MLBB daripada ngaji bersama					
9.	Kurangnya sifat tolong-menolong karena keasikan bermain game MLBB					
10.	Saya sering nongkrong bermain game MLBB bersama teman daripada ke masjid					
11.	Saya lebih mengikuti komunitas game MLBB daripada mengikuti remaja masjid					
12.	Saya sering mengabaikan panggilan orang tua ketika bermain game MLBB					
13.	Kurangnya etika dan moral remaja kepada guru, orang tua dan orang lain					
14.	Saya lebih tau macam-macam game MLBB daripada nama-nama sahabat nabi					
15.	Saya lebih suka bermain game MLBB daripada menghadiri shalat jum'at di mesjid					

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## Lampiran 6. Dokumentasi



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Lampiran 7. Biodata penulis

### RIWAYAT HIDUP



#### Data Pribadi

**Nama** : Sinta Rahmayeni  
**Tempat/Tgl Lahir** : Pekanbaru, 9 Desember 1999  
**Jenis Kelamin** : Perempuan  
**Kewarganegaraan** : Indonesia  
**Email** : rahmayenisnta36@gmail.com  
**Alamat** : Jl. Sukajadi, perumahan mawaddah 2 blok b no 2. Desa Tarai  
 Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Riau  
**No Telepon** : 085363214662

#### Riwayat Pendidikan:

1. SDN 034 Tarai Bangun, Kecamatan Tambang, Kabupaten Kampar pada tahun : 2007-2012
2. SMP Negeri 3 Tambang, Kecamatan Tambang, Kabupaten Kampar pada tahun: 2012-2015
3. SMA Negeri 2 Tambang, Kecamatan Tambang, Kabupaten Kampar pada tahun: 2015-2018

Setelah menyelesaikan pendidikan di SMA Negeri 2 Tambang, penulis melanjutkan pendidikan perguruan tinggi pada jurusan Studi Agama-Agama, Fakultas Ushuluddin, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tahun 2018.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### © Hak cipta milik UIN Suska Riau

#### CEK

##### ORIGINALITY REPORT

<b>26%</b>	<b>26%</b>	<b>2%</b>	<b>2%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

##### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>repository.uin-suska.ac.id</b> Internet Source	<b>20%</b>
<b>2</b>	<b>repository.stainparepare.ac.id</b> Internet Source	<b>4%</b>
<b>3</b>	<b>desariau.com</b> Internet Source	<b>2%</b>

Exclude quotes  Off      Exclude matches  < 2%

Exclude bibliography  On

#### CEK

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12