

**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.

**HUBUNGAN RELIGIUSITAS DAN KECANDUAN *GAME*
ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA SMA
NEGERI 2 TUALANG**

SKRIPSI



OLEH:

APRYAN NUGRAHA
12060114283

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1446 H / 2025 M**



HUBUNGAN RELIGIUSITAS DAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA SMA NEGERI 2 TUALANG

SKRIPSI

Disusun Guna Memenuhi Persyaratan
Untuk Mendapatkan Gelar Strata Satu Psikologi



OLEH:

APRYAN NUGRAHA

12060114283

FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU
1446 H / 2025 M



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.

LEMBAR PENGESAHAN

HUBUNGAN RELIGIUSITAS DAN KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA SMA NEGERI 2 TUALANG

Disusun Oleh:

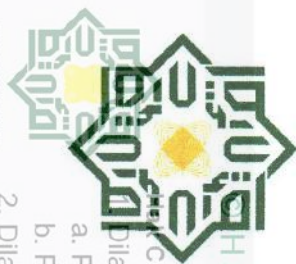
Apryan Nugraha
NIM. 12060114283

SKRIPSI

Telah diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi (S.Psi) di Fakultas Psikologi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Pekanbaru, 21 Mei 2025
Dosen Pembimbing,

Dr. Yulianna Intan Lestari, S.Psi, M.A
NIP. 198607032011012010



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS PSIKOLOGI
كلية علم النفس
FACULTY OF PSYCHOLOGY

Jl. H.R. Soebrantas Km. 15 No. 155 Kel. Tuah Madani Kec. Tampan Pekanbaru-Riau 28293 Po. Box. 1004
Telp. (0761) 588994 Fax. (0761) 588994 Website : <http://fpsi.uin-suska.ac.id> E-mail: fpsi@uin-suska.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

Nama Mahasiswa : Apryan Nugraha
NIM : 12060114283
Judul Skripsi : Hubungan Religiusitas dan Kecanduan *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja SMA Negeri 2 Tualang

Diterima dan disetujui oleh Dewan Penguji Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada :

Hari/Tanggal : Rabu /25 Juni 2025
Bertepatan dengan : Rabu /29 Dzulhijjah 1446 H

TIM PENGUJI

Ketua

Dr. Masvhuri, M.Si
NIDN. 2022117701

Sekretaris

Dr. Yuliana Intan Lestari, S.Psi., M.A
NIDN. 2003078601

Penguji 1

Yuli Widiningsih, M.Psi, Psikolog
NIDN. 2019077601

Penguji 2

Dr. Ahiraddin Ahmad Tohar, MA
NIDN. 2005066601

Mengetahui

Dekan Fakultas Psikologi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau



Dr. H. Kusnadi, M.Pd
NIDN. 2012126701

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

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.

Disamping mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Apryan Nugraha
 NIM : 12060114283
 Tempat/Tanggal Lahir : Perawang, 14 April 2002
 Fakultas/Pascasarjana : Psikologi

Judul Disertasi/Tesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*:

Hubungan Religiusitas dan Kecanduan Game Online Dengan
 Perilaku Agresif Pada Remaja SMA Negeri 2 Tualang

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

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

Demikianlah surat pernyataan saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 26 Juni 2025



Apryan Nugraha
 NIM. 12060114283

*pilih salah satu sesuai 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

“Hiduplah seolah-olah kamu akan mati besok. Belajarlah seolah-olah kamu hidup selamanya.”

(Mahatma Gandhi)

“Lokasi lahir boleh dimana saja, tapi tempat bermimpi harus di langit.”





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.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin

Puji dan sujud syukur kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala atas segala rahmat dan hidayah-Mu yang telah meliputi hamba, sehingga dengan bekal ilmu pengetahuan yang telah engkau anugerahkan kepada hamba dan atas izin-Mu akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan.

Saya Persembahkan Karya Ini Kepada

Ibunda Titit Sofianti dan Ayahanda Erizal

Terima kasih tak terhingga kepada kedua orang tua tercinta yang telah berjuang, selalu mendukung dan mendo'akan, memberikan motivasi serta semangat, dan selalu sabar menanti peneliti menyelesaikan perkuliahan ini.

Ibu Dr. Yuliana Intan Lestari, S.Psi., M.A

Terima kasih peneliti ucapkan atas segala ilmu, arahan, waktu, tenaga, pikiran, dukungan, bantuan dan kesabaran yang telah ibu berikan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik.



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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabaraktuh

Alhamdulillah rabbil'alamin Puji dan Syukur Kehadirat Allah SWT, Tuhan semesta alam, dengan rahmat-Nya dan kasih sayang-Nya yang senantiasa memberikan anugerah dan nikmat yang tiada terhingga kepada peneliti. Sholawat dan salam semoga selalu terlimpah kepada utusan Allah yaitu Nabi Muhammad SAW. Atas izin dan kehendak Allah SWT, maka skripsi yang berjudul "**Hubungan Religiusitas dan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif pada Remaja SMA Negeri 2 Tualang**" dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Psikologi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Peneliti menyadari tanpa bantuan dari berbagai pihak tidak banyak yang dapat peneliti lakukan dalam menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, peneliti menyampaikan rasa hormat dan terima kasih atas semua bantuan dan dukungannya selama pelaksanaan dan penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti, MS, S.E., M.Si., AK, CA, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang telah memberikan dukungan dan kebijakan berupa fasilitas yang memadai selama peneliti menempuh pendidikan di Fakultas Psikologi.
2. Bapak Dr. H. Kusnadi, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang telah memberikan dukungan,



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

kebijakan, dan perhatian dalam mendukung kegiatan akademik di Fakultas Psikologi sehingga peneliti dapat berkembang serta menyelesaikan penelitian dengan baik.

3. Bapak Dr. H. Zuriatul Khairi, M.Ag., M.Si, selaku Wakil Dekan I, Ibu Dr. Vivik Shofiah, S.Psi., M.Si, selaku Wakil Dekan II, dan Ibu Dr. Yuslenita Muda, S.Si., M.Sc, selaku Wakil Dekan III di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang senantiasa mengupayakan seluruh mahasiswa agar dapat tepat waktu dalam menyelesaikan studi.

4. Ibu Dr. Sri Wahyuni, S.Psi., M.A., M.Psi, Psikolog, selaku Ketua Prodi S1 dan Ibu Ricca Angreini Munthe, S.Psi., M.A, selaku Sekretaris Prodi S1 Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan dukungan, arahan, serta kesempatan kepada peneliti dalam menjalani proses akademik hingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Ibu Dr. Diana Elfida, S.Psi., M.Si. selaku penasehat akademik peneliti selama menempuh pendidikan di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Saya ucapkan terimakasih telah bersedia meluangkan waktu, memberi dukungan, semangat, kritik serta saran yang membangun kepada peneliti demi kemajuan akademik.

6. Ibu Dr. Yuliana Intan Lestari, S.Psi., M.A, selaku dosen pembimbing. Terimakasih tiada terhingga peneliti ucapkan kepada Ibu karena telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran dalam membantu peneliti selama proses pembuatan skripsi hingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik,



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

selalu memberikan semangat, arahan, bimbingan, serta kesabaran yang sangat berarti bagi peneliti.

7. Ibu Yuli Widiningsih, M.Psi., Psikolog, selaku dosen Penguji I dan Bapak Dr. Ahmaddin Ahmad Tohar, MA yang telah banyak memberikan masukan, arahan, serta saran yang mendukung demi menyempurnakan penelitian ini.
8. Seluruh Dosen di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah banyak memberikan bantuan dan ilmu yang bermanfaat baik dalam bidang akademik maupun non akademik selama masa perkuliahan peneliti yang dapat di aplikasikan untuk kehidupan di luar perkuliahan.
9. Seluruh Staff dan Pegawai Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Terimakasih atas kebaikan dan arahannya selama ini dalam membantu proses pengadministrasian dan surat menyurat selama perkuliahan dan masa penyusunan skripsi.
10. Terimakasih sebesar-besarnya kepada keluarga tersayang, tercinta dan terkasih peneliti. Ibunda Titit Sofianti, ayahanda Erizal, Kakak Annisa Erti Pratami, adik Gilang Prasetya yang selalu mendo'akan, mendukung, memberikan motivasi serta semangat, dan selalu sabar dalam menunggu peneliti menyelesaikan perkuliahan hingga detik ini.
11. Terimakasih kepada sahabat sekaligus teman seperjuangan peneliti, Candra Alpian, Marsufiyanto dan Syahriatul Iksan. Terimakasih telah terus menyemangati, mendukung, dan membantu peneliti selama ini, memberikan waktu untuk peneliti menyatakan keluh dan kesah selama proses perskripsian



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.

ini. Semoga silaturahmi persahabatan kita tetap terjalin baik dan abadi sampai akhir nanti.

12. Kepada seluruh pihak yang telah membantu peneliti dalam perizinan pelaksanaan penelitian, seluruh responden yang telah bersedia menjadi partisipan dalam penelitian ini, terimakasih peneliti ucapkan karena tanpa adanya bantuan serta kesediaan dari responden, tentunya peneliti ini tidak dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik.

Semoga amal baik yang telah diberikan mendapatkan balasan pahala dan surga dari Allah Subhanahu Wa Ta'ala serta dimudahkan segala urusannya. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Pekanbaru, 3 Februari 2025

Peneliti

Apryan Nugraha
NIM. 12060114283



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PENGESAHAN PENGUJI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Keaslian Penelitian.....	9
E. Manfaat Penelitian	11
1. Manfaat Teoritis	11
2. Manfaat Praktis	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
A. Perilaku Agresif.....	13
1. Definisi Perilaku Agresif.....	13
2. Aspek-aspek Perilaku Agresif.....	15
3. Faktor yang mempengaruhi perilaku agresif	16
B. Religiusitas.....	19
1. Definisi Religiusitas	19
2. Dimensi Religiusitas	21
3. Faktor yang Mempengaruhi Religiusitas	22
C. Kecanduan <i>Game Online</i>	23
1. Definisi Kecanduan <i>Game Online</i>	23
2. Aspek-Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	24
3. Dampak Kecanduan <i>Game Online</i>	26
D. Remaja.....	28
E. Kerangka Berpikir dan Hipotesis	29
1. Kerangka Berpikir.....	29
2. Hipotesis.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Desain Penelitian.....	35



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.	Identifikasi Variabel Penelitian	35
C.	Definisi Operasional.....	36
1.	Perilaku Agresif.....	36
2.	Religiusitas.....	37
3.	Kecanduan <i>Game Online</i>	38
D.	Subjek Penelitian.....	38
1.	Populasi.....	38
2.	Sampel.....	39
3.	Teknik Pengambilan Sampel.....	40
E.	Metode Pengumpulan Data	40
1.	Skala Perilaku Agresif.....	42
2.	Skala Religiusitas	43
3.	Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	44
F.	Validitas dan Reliabilitas.....	44
1.	Uji Coba Instrumen.....	44
2.	Uji Validitas.....	45
3.	Uji Daya Beda Aitem	45
4.	Uji Reliabilitas	49
G.	Teknik Analisis Data	50
H.	Lokasi dan Jadwal Penelitian	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		52
A.	Pelaksanaan Penelitian	52
B.	Hasil Penelitian	53
1.	Deskripsi Subjek Penelitian	53
2.	Uji Asumsi.....	55
3.	Uji Hipotesis	58
C.	Analisis Tambahan	59
1.	Kategorisasi Data Penelitian	59
2.	Uji Parsial Variabel	63
3.	Sumbangan Efektif.....	64
4.	Uji Beda	65
D.	Pembahasan.....	68
BAB V PENUTUP.....		76
A.	Kesimpulan	76
B.	Saran.....	76
1.	Bagi Remaja	76
2.	Bagi Peneliti Selanjutnya	77
DAFTAR PUSTAKA.....		78

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Rincian Jumlah Populasi SMA Negeri 2 Tualang.....	39
Tabel 3.2	<i>Blueprint</i> Skala Perilaku Agresif.....	43
Tabel 3.3	<i>Blueprint</i> Skala Religiusitas	43
Tabel 3.4	<i>Blueprint</i> Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	44
Tabel 3.5	<i>Blueprint</i> Skala Perilaku Agresif (Setelah <i>Try Out</i>)	47
Tabel 3.6	<i>Blueprint</i> Skala Perilaku Agresif (Untuk Penelitian)	47
Tabel 3.7	<i>Blueprint</i> Skala Religiusitas (Setelah <i>Try Out</i>)	48
Tabel 3.8	<i>Blueprint</i> Skala Religiusitas (Untuk Penelitian)	48
Tabel 3.9	<i>Blueprint</i> Skala Kecanduan <i>Game Online</i> (Setelah <i>Try Out</i>).....	49
Tabel 3.10	<i>Blueprint</i> Skala Kecanduan <i>Game Online</i> (Untuk Penelitian).....	49
Tabel 3.11	Rincian Jadwal Penelitian	51
Tabel 4.1	Data Demografi Jenis Kelamin	53
Tabel 4.2	Data Demografi Usia.....	54
Tabel 4.3	Data Demografi Durasi Waktu Bermain	54
Tabel 4.4	Hasil Uji <i>One Sample Kolmogorov Smirnov</i>	56
Tabel 4.5	Hasil Uji Linearitas	56
Tabel 4.6	Hasil Uji Multikolinearitas.....	57
Tabel 4.7	Hasil Uji Hipotesis Korelasi Regresi Berganda	58
Tabel 4.8	Norma Kategorisasi.....	59
Tabel 4.9	Gambaran Data Hipotetik dan Empirik Variabel Perilaku Agresif	60
Tabel 4.10	Kategorisasi Variabel Perilaku Agresif.....	60
Tabel 4.11	Gambaran Data Hipotetik dan Empirik Variabel Religiusitas.....	61
Tabel 4.12	Kategorisasi Variabel Religiusitas.....	61
Tabel 4.13	Gambaran Data Hipotetik dan Empirik Variabel Kecanduan <i>Game Online</i>	62
Tabel 4.14	Kategorisasi Variabel Kecanduan <i>Game Online</i>	63
Tabel 4.15	Uji Parsial Variabel.....	63
Tabel 4.16	Sumbangan Efektif.....	65
Tabel 4.17	Hasil Uji <i>Independent T-Test</i>	66
Tabel 4.18	Hasil Uji <i>One Way Anova</i>	67



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 A : Lembar Validasi	85
LAMPIRAN B : Lembar Skrining Kecanduan <i>Game Online</i>	128
LAMPIRAN C : Lembar <i>Tryout</i> Religiusitas, Kecanduan <i>Game Online</i> dan Perilaku Agresif.....	130
LAMPIRAN D : Tabulasi Data <i>Tryout</i> Religiusitas, Kecanduan <i>Game Online</i> dan Perilaku Agresi	138
LAMPIRAN E : Hasil Uji Reliabilitas dan Daya Beda Aitem	157
LAMPIRAN F : Skala Penelitian Perilaku Agresif, Religiusitas dan Kecanduan <i>Game Online</i>	165
LAMPIRAN G : Tabulasi Data Penelitian	173
LAMPIRAN H : Uji Deskriptif	198
LAMPIRAN I : Uji Asumsi	200
LAMPIRAN J : Uji Hipotesis	203
LAMPIRAN K : Analisis Tambahan	205
LAMPIRAN L : Verbatim Wawancara	214
LAMPIRAN M : Surat Penelitian.....	218



HUBUNGAN RELIGIUSITAS DAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA SMA NEGERI 2 TUALANG

Apryan Nugraha

Fakultas Psikologi

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

apryannugraha19@gmail.com

ABSTRAK

Perilaku agresif merupakan tindakan atau sikap seseorang yang bertujuan untuk melukai, mengintimidasi, atau merugikan orang lain baik secara fisik maupun psikologis. Remaja merupakan salah satu kelompok usia yang rentan memiliki perilaku agresif dikarenakan mereka memiliki kecenderungan alami untuk meniru, mungkin tanpa disadari mengadopsi perilaku yang tidak selalu pantas. Diantara dua faktor yang dapat mempengaruhi perilaku agresif yaitu religiusitas dan kecanduan *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hubungan antara religiusitas dan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja SMA Negeri 2 Tualang. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 196 orang yang ditentukan melalui teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala religiusitas, skala kecanduan *game online* dan skala perilaku agresif. Analisis data menggunakan teknik analisis regresi sederhana. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara religiusitas dan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif dengan nilai $r = 0,171$ dan nilai $p = 0,000$. Sumbangan efektif religiusitas dan kecanduan *game online* secara bersama-sama terhadap perilaku agresif dalam penelitian ini adalah sebesar 17,1%. Sumbangan efektif religiusitas terhadap perilaku agresif sebesar 0,07% dan kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif adalah 17,01%.

Kata Kunci: Religiusitas, Kecanduan *Game Online* dan Perilaku Agresif

UIN SUSKA RIAU

THE RELATIONSHIP BETWEEN RELIGIOSITY AND ONLINE GAME ADDICTION TO AGGRESSIVE BEHAVIOR IN ADOLESCENTS OF STATE SENIOR HIGH SCHOOL 2 TUALANG

Apryan Nugraha

Fakultas Psikologi

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

apryannugraha19@gmail.com

ABSTRACT

Aggressive behavior is an action or attitude of a person that aims to hurt, intimidate, or harm others either physically or psychologically. Adolescents are one of the age groups that are vulnerable to aggressive behavior because they have a natural tendency to imitate, perhaps unknowingly adopting behavior that is not always appropriate. Among the two factors that can influence aggressive behavior are religiosity and online game addiction. This study aims to examine the relationship between religiosity and online game addiction to aggressive behavior in adolescents at SMA Negeri 2 Tualang. The subjects in this study were 196 people who were determined through purposive sampling techniques. Data collection used in this study was the religiosity scale, online game addiction scale and aggressive behavior scale. Data analysis used simple regression analysis techniques. The results of this study indicate that there is a significant relationship between religiosity and online game addiction to aggressive behavior with a value of $r = 0.171$ and a value of $p = 0.000$. The effective contribution of religiosity and online game addiction together to aggressive behavior in this study was 17.1%. The effective contribution of religiosity to aggressive behavior is 0.07% and online game addiction to aggressive behavior is 17.01%.

Keywords: Religiosity, Online Game Addiction and Aggressive Behavior

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. 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 Masalah

Masa remaja adalah masa transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa.

Firdaus & Marsudi (2021) mengartikan istilah remaja atau dalam bahasa Inggris disebut sebagai *adolescent*, sebagai masa peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa, yang di mulai saat anak matang secara seksual dan berakhir saat ia mencapai usia matang secara hukum. Wirawan (dalam Putro, 2017) mendefinisikan remaja di Indonesia sebagai orang yang berusia 11 hingga 24 tahun dan belum menikah. Hurlock (dalam Arif, dkk 2019) menyatakan bahwa "*Adolescence is a time of storm and stress*" yang diartikan bahwa masa remaja merupakan masa yang penuh dengan badai dan tekanan jiwa. Menurut Seifert & Hoffnung (dalam Jannah, 2017) pada masa remaja terjadi beberapa perubahan besar baik secara fisik, intelektual, dan emosional yang menyebabkan munculnya konflik terhadap diri sendiri dan juga konflik dengan lingkungan sekitarnya, termasuk perilaku agresif.

Perilaku agresif sering terjadi di masyarakat, dan remaja merupakan kelompok yang paling rentan terhadap perilaku agresif (Dini, 2014). Hal ini sejalan dengan pendapat Lewin (dalam Dini, 2014) bahwa remaja memiliki risiko yang cukup tinggi untuk melakukan perilaku agresif, bahkan agresivitas dianggap sebagai tingkah laku normal dan terjadi pada sebagian besar remaja sebagai wujud dari masalah psikologis yang dihadapinya. Selain itu, di masa anak-anak hingga remaja memiliki kecenderungan alami untuk meniru,

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

mungkin tanpa disadari mengadopsi perilaku yang tidak selalu pantas (Akbar & Hawadi, 2008). Stuart & Sundeen (dalam Rini & Wulandari, 2024) menilai kecenderungan ini terpengaruh dari berbagai aspek, yaitu secara internal dan eksternal, seperti lingkungan tempat mereka terpapar, dinamika dalam keluarga, dan pengaruh teknologi, khususnya melalui *gadget*.

Aksesibilitas teknologi canggih, termasuk *smartphone*, telah merevolusi gaya hidup manusia, memberikan konsekuensi yang baik maupun buruk (Subarjo, dkk dalam Putra & Hartono 2024). Menurut data yang dikumpulkan oleh Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah kasus perilaku agresif remaja di Indonesia meningkat setiap tahunnya. Pada tahun 2017 mencapai 9.524 kasus, di tahun 2019 meningkat menjadi 11.586 kasus. Hal ini dapat dilihat bahwa angka kejadian perilaku agresif meningkat dari tahun 2017-2019, dan diperkirakan di tahun 2020 akan ditemukan lonjakan sebanyak 12.944 kasus. Kasus tersebut dari tahun ke tahun ialah tawuran, pembunuhan, pemerkosaan dan penyiksaan. Berdasarkan data di atas dapat dikatakan bahwa perilaku agresif memang semakin meningkat di tiap-tiap tahunnya.

Scheneiders (dalam Susantyo, 2011) mendefinisikan perilaku agresif sebagai bentuk luapan emosi atas reaksi terhadap kegagalan individu yang ditunjukkan dalam bentuk perusakan terhadap orang atau benda dengan unsur kesengajaan yang diekspresikan dengan kata-kata (verbal) dan perilaku non-verbal sehingga permasalahan ini harus diperhatikan agar remaja dapat mengontrol dan mengarahkan perilaku mereka sehingga mereka tidak melakukan tindakan agresif. Fari (dalam Nurmadiyah, 2019) mengatakan

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

bahwa remaja mengalami perkembangan dan perubahan, yang terlihat dalam perilaku mereka. Ia juga menambahkan bahwa perilaku remaja ditampilkan oleh orang-orang di sekitar mereka; orang-orang ini memberikan penilaian tentang apa yang dianggap baik dan buruk oleh orang lain.

Willis (dalam Nurmadiyah, 2019) menambahkan bahwa salah satu alasan remaja menunjukkan sikap agresif adalah kurangnya iman. Menurutnya, terdapat empat alasan perilaku agresif atau kenakalan remaja, salah satunya adalah faktor dalam diri seseorang, seperti kurangnya dasar iman seorang remaja, sehingga sangat penting bagi guru untuk meningkatkan iman remaja, terutama kegiatan keagamaan yang ada di sekolah. Stuart (dalam Chaq, dkk, 2018) menyatakan bahwa religiusitas dapat mengurangi perilaku agresif karena sering kali memberikan identitas personal dan harga diri yang didasarkan pada iman dan kepercayaan seseorang.

Menurut Crapps dan Roberts (dalam Sovinia dan Fauziah, 2014) religiusitas merupakan komponen penting dari pengendalian diri yang diperoleh melalui pengamalan. Hasil studi yang positif tentang religiusitas telah diteliti oleh Khairunnisa (2013) yang menunjukkan bahwa religiusitas yang baik dapat membantu remaja menghindari tindakan negatif yang tidak sesuai dengan norma sosial.

Penelitian ini mendukung gagasan Adam dan Gulton (dalam Ghufon & Risnawati, 2016) bahwa agama dapat menstabilkan perilaku, memberikan perlindungan dan rasa aman, dan memberikan penjelasan tentang alasan dan tujuan seseorang berada di dunia. Bagi remaja, agama sangat penting untuk

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

mendapatkan pegangan dalam hidup mereka. Menurut Setiowati & Supriyadi (2020) seseorang yang mempunyai keimanan tinggi mampu memberikan pedoman-pedoman hidup yang benar sehingga manajemen individu dalam menghadapi masalah juga akan lebih baik, tenang dan sabar. Menurut Yusuf & Juntika (dalam Setiowati & Supriyadi, 2010) perilaku agresif dapat dikontrol dengan adanya pengendalian diri yang diajarkan dalam agama. Selain religiusitas, faktor lain yang memicu timbulnya perilaku agresif salah satunya berasal dari permainan *game online* dengan segala aspek yang terkandung didalamnya memang memberikan kontribusi bagi timbulnya perilaku agresif anak (Tiani & Yuwono, 2014).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Waluya (2008), remaja yang menyukai film aksi cenderung berperilaku agresif lebih banyak daripada remaja yang menyukai film drama, horor, atau komedi. Jika remaja melihat informasi kekerasan setiap hari, itu akan meninggalkan kesan di otak mereka. Memori mereka tentang kekerasan telah masuk ke otak mereka saat mereka membuat keputusan dalam berbagai situasi.

Beberapa adegan atau aksi yang dipertontonkan juga ada dalam beberapa *game*, dan banyak peminatnya dapat menjadi kecanduan atau adiksi karenanya. Kecanduan *game online* sangat umum di Indonesia, dari anak-anak TK hingga orang-orang yang sudah bekerja. Di lingkungan sekitar peneliti hal tersebut sudah biasa terjadi. Selama libur sekolah, banyak siswa menghabiskan waktu mereka untuk bermain *game online*. Mereka biasanya bermain *game* melalui jaringan internet selama dua hingga tiga jam, atau lebih. Saat ini, *game online*

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

telah menjadi gaya hidup di berbagai belahan dunia, yang sangat mengejutkannya lagi, *game online* awalnya ditujukan untuk anak-anak dan remaja, tetapi sekarang bahkan orang dewasa dan anak-anak sudah banyak yang memainkannya. Banyaknya permainan *online* telah menimbulkan banyak pendapat mengenai dampak dari permainan ini. Ada beberapa orang yang percaya bahwa permainan dapat membahayakan anak-anak dan remaja, tetapi ada juga yang percaya bahwa para penggemar mendapatkan keuntungan dari permainan *online*.

Trismarindra (dalam Amanda 2016) mengungkapkan bahwa kegembiraan bermain *game online* membuat pemain melupakan waktu, bahkan melupakan hal-hal seperti pekerjaan, tugas, dan bahkan makanan dan minuman mereka. Soleman (dalam Amanda, 2016) menemukan bahwa hampir kebanyakan, bahkan sebagian besar *game online* memengaruhi kesehatan sosial, mental, dan fisik seseorang yang menandakan bahwa hal ini mengarah pada kecanduan permainan *online*. Hubungan sosial keluarga berkurang karena waktu yang dihabiskan bersama keluarga berkurang. Secara psikis, permainan terus dipertimbangkan oleh pikiran. Beberapa remaja memutuskan untuk bermain *game online* dengan berbagai alasan yakni, ada yang bermain sebagai hiburan, hobi, mencari teman, atau bahkan menjadi kecanduan. Sangat mengkhawatirkan bahwa menghabiskan waktu bermain *game online* di antara remaja yang sebagian besar masih di sekolah dapat mengakibatkan penurunan prestasi akademik. Dalam hal ini, remaja mungkin tidak dapat bersosialisasi



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

dengan baik di keluarga dan lingkungan sosialnya. Lebih berbahaya lagi, pengaruh *game online* dapat menyebabkan agresi.

Permainan yang melibatkan perkelahian, pembunuhan, penyiksaan, dan pembunuhan brutal, secara bertahap tertanam dalam ingatan bawah sadar remaja. Akibatnya, remaja memiliki kecenderungan untuk menyaksikan adegan kekerasan, yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan sikap agresif terhadap mereka (Surya, dalam Ramadhani 2013). Annisa yang dikutip dari lama Kompasiana.com (2012) melaporkan sebuah kasus di Depok di mana perilaku agresif dapat berakibat buruk: dua remaja SMP berusia 14 tahun membunuh temannya karena saling mengejek saat bermain *game online* di warnet.

Berbagai jenis perilaku agresif dipicu oleh beberapa hal, menurut hasil observasi yang dilakukan di lingkungan peneliti. Agresivitas dalam bentuk verbal adalah perilaku agresif yang paling umum diamati di lingkungan terdekat. Jenis agresi verbal termasuk umpatan, sindiran, fitnah, dan sarkasme. Selain itu, dianggap bahwa kecanduan bermain *game online* dengan tema perkelahian dapat menyebabkan berbagai jenis agresi, seperti agresi fisik, yang merupakan jenis agresi yang dilakukan dengan menyerang secara fisik dengan tujuan untuk melukai seseorang; kemarahan, yang merupakan bentuk agresi tidak langsung atau *indirect*, yang terdiri dari perasaan benci kepada orang lain atau sesuatu hal atau karena seseorang tidak dapat melakukan sesuatu yang mereka inginkan.

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

Fenomena munculnya perilaku agresif juga ditemukan pada siswa SMA Negeri 2 Tualang yang didasarkan pada studi awal yang peneliti lakukan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 23 Januari 2025 dengan 3 siswa remaja yang bermain *game online* ditemukan beberapa model perilaku agresif yang muncul. Dari beberapa perilaku agresif tersebut dapat dibedakan menjadi dua jenis yakni agresi verbal dan agresi fisik. Dalam agresi verbal peneliti menemukan beberapa kata-kata yang tidak seharusnya diucapkan seperti kata-kata kasar seperti cacian, hinaan, pelampiasan emosi seperti nama-nama binatang, *bodoh*, dan lain-lain. Kemudian perilaku agresi fisik yang muncul seperti membanting *keyboard*, *mouse*, dan telepon genggam miliknya.

Didukung oleh penelitian Melani (2009) yang menemukan bahwa remaja pria melakukan beberapa tindakan yang terlihat agresif untuk menunjukkan kekesalan atau frustrasi saat bermain *game*. Tindakan-tindakan ini termasuk keinginan untuk bermain *game* dengan teriakan, umpatan, atau mengganggu pemain lain; bermain *game* dengan cara yang lebih agresif, seperti mengentakkan *keyboard* dan *mouse*, memukul dan menendang perangkat komputer; dan mencari masalah di ruang obrolan *online*.

Berdasarkan pemaparan masalah di atas, maka dapat dipahami bahwa teknologi dan tontonan bertemakan aksi kekerasan yang ditampilkan melalui *gadget* berperan besar dalam mempengaruhi perilaku agresif yang dilakukan oleh remaja. Di lain pihak, religiusitas yang secara teoritik diyakini dapat membantu menjauhkan orang dari perilaku-perilaku negatif yang salah satunya

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

merupakan perilaku agresif. Selain itu, sepanjang penelusuran peneliti, belum banyak ditemukan penelitian sebelumnya yang menghubungkan religiusitas dengan perilaku agresif dan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja yang melibatkan laki-laki dan perempuan. Inilah yang mendorong peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana keterkaitan antara religiusitas dan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja.

B. Rumusan Masalah

Menurut penjabaran di atas, rumusan masalah yang diangkat oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat hubungan antara religiusitas dengan perilaku agresif pada remaja SMA Negeri 2 Tualang?
2. Apakah terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja SMA Negeri 2 Tualang?
3. Apakah secara bersama-sama terdapat hubungan antara religiusitas dan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja SMA Negeri 2 Tualang

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pokok permasalahan sebelumnya, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hubungan antara religiusitas dengan perilaku agresif pada remaja SMA Negeri 2 Tualang.
2. Untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja SMA Negeri 2 Tualang.

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. Untuk mengetahui hubungan secara bersama-sama antara religiusitas dan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja SMA Negeri 2 Tualang

D. Keaslian Penelitian

Beberapa studi menunjukkan bahwa ada korelasi antara perilaku agresif, kecanduan *game online*, dan religiusitas. Dalam penelitian Amanda pada tahun 2016, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda", menemukan bahwa kecanduan *game online* adalah faktor yang memengaruhi perilaku agresif remaja di Samarinda, bukan religiusitas. Sebaliknya, penelitian tersebut menemukan bahwa seberapa sering dan seberapa sering mereka bermain *game online* adalah faktor yang memengaruhi perilaku agresif remaja. Selain itu, subjek penelitian tidak sama. Tujuan penelitian Amanda adalah orang dewasa awal, remaja lanjut, dan remaja awal.

Selanjutnya, penelitian tahun 2019 oleh Setiawati dan Gunado berjudul "Perilaku Agresif Pada Siswa SMP Yang Bermain *Game Online*" menemukan bahwa siswa SMP di Bandar Lampung rata-rata memiliki perilaku agresif tingkat sedang. Penelitian ini juga menyelidiki kecanduan *game online* dan perilaku agresif. Salah satu perbedaan dalam penelitian ini adalah bahwa religiusitas telah dimasukkan sebagai variabel yang dicari hubungannya dengan perilaku agresif. Selain itu, Setiawati dan Gunado meneliti siswa SMP, sementara peneliti akan meneliti remaja berusia 13-18 tahun.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Rohman pada tahun 2019 dengan judul "Agresifitas Anak Kecanduan *Game Online*" menemukan bahwa jika

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

anak-anak bermain *game Mobile Legends*, mereka menjadi lebih agresif. Penelitian ini meneliti kecanduan dan perilaku agresif anak-anak terhadap *game online*. Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya karena penulis akan menambahkan variabel religiusitas yang dicari yang terkait dengan perilaku agresif bersama dengan variabel kecanduan *game online*. Selanjutnya, subjek penelitian yang berbeda. Sampel penelitian Rohman terdiri dari siswa di kelas enam dari kategori anak-anak di sekolah dasar. Namun, subjek penelitian adalah remaja yang berusia antara 13 dan 18 tahun.

Penelitian tambahan yang dilakukan oleh Lestariningsih, Azam, dan Halim Purnomo pada tahun 2021 berjudul “Pengaruh Religiusitas dan Penggunaan Media Sosial terhadap Perilaku Agresif Siswa SD Muhammadiyah Karangwaru Kota Yogyakarta” Hasil uji t menunjukkan bahwa religiusitas siswa tidak memengaruhi perilaku agresif mereka; sebaliknya, penggunaan media sosial tidak memengaruhi perilaku agresif siswa. Studi ini meneliti religiusitas dan agresi. Di sisi lain, penulis akan menyelidiki kecanduan *game online* sebagai faktor tambahan yang dicari terkait dengan agresi dan religiusitas. Lestariningsih dkk menyelidiki hubungan antara penggunaan media sosial dan perilaku agresif selain religiusitas. Perbedaan lain terletak pada populasi penelitian yang dipilih, yang terdiri dari siswa dari kelas IV hingga VI SD. Namun, penulis menggunakan populasi remaja sebagai subjek penelitian mereka.

Pada tahun 2012, Ghofur dan Argiati melakukan studi tambahan berjudul "Hubungan Religiusitas Terhadap Agresivitas Remaja di Madrasah Aliyah

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

Assalaam Temanggung." Hasilnya menunjukkan bahwa ada hubungan negatif antara religiusitas dan agresivitas: remaja yang lebih religius lebih agresif, dan remaja yang kurang religius lebih agresif. Salah satu kesamaan antara penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berikutnya adalah bahwa keduanya menyelidiki aspek religiusitas dan agresivitas remaja. Pada penelitian ini juga melibatkan remaja, letak perbedaannya adalah bahwa penelitian ini melihat kecanduan *game online* terkait dengan perilaku agresif selain religiusitas. Bagian subjek juga diubah. Studi yang dilakukan oleh Ghofur dan Argiati melibatkan remaja yang berusia antara 16 dan 18 tahun. Fokus penelitian saat ini adalah remaja berusia 13 hingga 18 tahun.

Peneliti melihat bahwa tidak ada penelitian sebelumnya yang benar-benar serupa dengan penelitian ini, jadi penelitian ini masih dikategorikan sebagai penelitian baru.

E. Manfaat Penelitian

Apabila penelitian ini dapat berjalan dan terlaksana dengan baik, diharapkan penelitian ini dapat berguna bagi pihak-pihak terkait, baik digunakan di bidang akademis maupun praktis. Adapun kegunaan penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, temuan penelitian ini diharapkan dapat memperkaya penelitian di bidang psikologi pada umumnya serta memperluas wawasan mengenai hubungan religiusitas dan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif di kalangan remaja.

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. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi wawasan baru kepada subjek dan pembaca tentang perilaku agresif dan faktor-faktor yang mempengaruhinya seperti religiusitas dan kecanduan *game online*. Bagi orang tua diharapkan lebih mengawasi anak dalam bermain *game online* agar mengurangi munculnya perilaku agresif pada anak. Bagi guru yang mengajar disekolah juga diharapkan agar dapat menuntun anak-anak agar dapat melakukan kegiatan positif dan membimbing anak dalam beribadah dan mengamalkan nilai-nilai agama agar meminimalisir perilaku agresif muncul. Bagi penelitian selanjutnya, diharapkan dapat menjadi bahan bacaan untuk penelitian selanjutnya khususnya yang berkaitan dengan perilaku agresif.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Perilaku Agresif

1. Definisi Perilaku Agresif

Agresif adalah etimologi dari kata "agresif". Agresivitas adalah perilaku atau kecenderungan untuk menyakiti orang lain secara fisik, verbal, atau psikologis. Buss dan Perry (dalam Zahrani, 2019) mengatakan agresi didefinisikan sebagai keinginan untuk menyakiti orang lain dan mengungkapkan perasaan negatif, seperti permusuhan, untuk mencapai tujuan tertentu. Selain itu, agresivitas digambarkan sebagai perilaku yang secara sengaja melukai seseorang secara fisik atau lisan serta menghancurkan harta benda (Atkinson & Hilgard, 1983).

Robert Baron (dalam E. Koeswara, 1998) mendefinisikan agresif sebagai tindakan yang ditunjukkan untuk melukai dan mencelakakan orang yang tidak menginginkannya terjadi. Agresi motivasional adalah tindakan yang bertujuan untuk menyakiti orang lain, sedangkan agresi operasional adalah hasil dari proses kemarahan yang memuncak (Willis, 2008). Selanjutnya, Moore dan Fine (dalam E. Koeswara, 1988) menggambarkan agresi sebagai kekerasan verbal atau fisik terhadap seseorang atau objek.

Saat ini, berbagai jenis perilaku yang agresif dapat dilihat di hampir setiap media, dan bahkan di lingkungan kita sendiri. Perampokan, pembunuhan, kerusuhan, caci maki, mengumpat, dan segala jenis perilaku kriminal dan kekerasan lainnya juga termasuk beberapa dari contoh perilaku

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.

agresif ini. Buss dan Perry (dalam Zahrani, 2019) menyatakan bahwa perilaku agresi dapat dibedakan menjadi agresi fisik dan agresi verbal. Bentuk dari agresi fisik adalah memukul, menendang, menampar, menyikut, menonjok, dan tindakan lainnya yang dapat menyebabkan cedera fisik. Agresivitas fisik dan verbal tidak sama. Berbicara agresif melibatkan menyerang orang lain atau menggunakan bahasa yang merugikan, seperti mengumpat, membentak, mengejek, dan berbicara kasar. Sehubungan dengan kejadian tersebut, Scheneiders (dalam Susantyo, 2011) menggambarkan perilaku agresif sebagai luapan emosi sebagai reaksi terhadap kegagalan seseorang.

Perilaku agresif ditandai dengan perusakan orang atau objek dengan niat, yang ditunjukkan dengan perilaku verbal dan nonverbal. Sars (dalam Susantyo, 2011) mengatakan agresi adalah setiap tindakan atau perasaan yang bertujuan untuk menyakiti orang lain.

Menurut sejumlah ahli, agresi siswa dapat didefinisikan sebagai perilaku yang ditunjukkan oleh siswa dengan niat untuk melukai, menyakiti, atau merugikan orang lain secara fisik, verbal, atau dengan merusak harta benda, yang dapat menyebabkan luka fisik atau mental. Dalam hal ini, orang lain yang dimaksud adalah gurunya, teman sekolahnya, dan orang-orang di lingkungannya. Menurut Murry (dalam Halll & Lindzey, 1993) mendefinisikan perilaku agresif sebagai tindakan melawan orang lain dengan kekerasan, seperti perkelahian, luka, serangan, pembunuhan, atau hukuman. Dengan kata lain, agresi adalah tindakan yang bertujuan untuk

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.

melukai seseorang atau menghancurkan properti seseorang. Biasanya, tindakan agresif ini merupakan tindakan anti sosial yang bertentangan dengan budaya, agama, dan adat istiadat masyarakat (Dill & Dill, 1998).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif tidak hanya suatu tindakan yang dilakukan untuk menyakiti seseorang secara fisik, tetapi juga secara perasaan, dengan kata lain tidak hanya berupa tindakan langsung tetapi juga secara verbal. Melihat perilaku agresif sebagai hasil dari pengalaman dan rangsangan dari situasi tertentu yang mendorong seseorang untuk berperilaku seperti itu. Perilaku ini dapat terjadi tanpa direncanakan, secara tiba-tiba, atau sebagai akibat dari rangsangan dari situasi tertentu. Perilaku agresif juga tidak hanya ditujukan kepada seseorang yang dianggap musuh, tetapi bisa juga terjadi kepada barang-barang sekitar.

2. Aspek-aspek Perilaku Agresif

Buss dan Perry (dalam Ferdiansa & Neviyarni, 2020) membagi perilaku agresif menjadi empat kategori, seperti:

- a. Agresi fisik adalah kecenderungan seseorang untuk melakukan serangan fisik sebagai cara untuk menunjukkan kemarahan mereka, seperti melukai dan menyakiti orang lain.
- b. Kecenderungan untuk menyerang atau memberikan dorongan yang merugikan dan menyakitkan melalui bahasa, seperti melukai dan menyakiti orang melalui bahasa, dikenal sebagai agresi verbal.

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. Perilaku marah adalah manifestasi emosi atau afektif yang ditunjukkan oleh dorongan fisiologis sebagai langkah menuju agresi.
- d. Proses berpikir atau kognitif seperti benci dan curiga pada orang lain, merasa kehidupan mereka tidak adil, dan iri hati adalah bagian dari perilaku permusuhan yang menyebabkan sakit hati dan perasaan ketidakadilan.

3. Faktor yang mempengaruhi perilaku agresif

Perilaku agresif dapat disebabkan oleh beberapa faktor, beberapa di antaranya berasal dari dalam diri, dan yang berasal dari luar. Kartono (dalam Nauli, 2014) memberikan penjelasan tentang berbagai komponen internal yang memengaruhi agresivitas. Ini termasuk gangguan yang dialami remaja seperti frustrasi, gangguan pengamatan dan tanggapan, gangguan berpikir dan intelegensi, dan gangguan perasaan dan emosional. Selanjutnya datang elemen eksternal, seperti keluarga, sekolah, dan tempat tinggal.

Menurut Savitri (2005) terdapat beberapa faktor yang menimbulkan seseorang berperilaku agresif, diantaranya :

1. Stres akibat suatu keadaan yang tidak menyenangkan yang dirasakan seseorang sebagai akibat tekanan dari lingkungannya, tekanan ini yang membuat seseorang dapat berkecenderungan untuk berperilaku agresif.
2. Usia, karena akan mempengaruhi manifestasi perilaku agresif. Pada individu penambahan usia akan lebih mempertinggi kontrol diri seseorang.

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. Deindividuasi yang bisa mengarahkan individu kepada kekuasaan dan menimbulkan perilaku yang tidak terkendali.
4. Pola asuh yang berhubungan dengan pemberian disiplin yang tidak konsisten dan terlalu keras, serta pengawasan yang kurang terhadap anak.
5. Norma sosial yang berkaitan dengan pengungkapan agresi yang dikendalikan oleh isyarat-isyarat yang memberikan informasi tentang norma situasi dimana kita berada.
6. Frustrasi akibat gangguan atau kegagalan dalam mencapai tujuan yang akan mendorong munculnya perilaku agresif.
7. Tingkat religiusitas karena minimnya seseorang meyakini dan memahami suatu religi sehingga saat mengalami tekanan dalam hidupnya kontrol dirinya goyah, maka mendorong munculnya perilaku agresif.

Menurut Koeswara (1998) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya perilaku agresif, yaitu sebagai berikut:

- a. Kemiskinan

Apabila seseorang anak dibesarkan dalam lingkungan kemiskinan, maka perilaku agresif secara alami akan mengalami penguatan.

- b. Suhu udara

Suhu udara yang tinggi memiliki dampak pada tingkah laku sosial berupa peningkatan agresivitas.

- c. Peran belajar model kekerasan

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.

Anak-anak dan remaja banyak menyaksikan adegan kekerasan. Melalui alat elektronik yang dimiliki seperti televisi, gadget komputer/laptop dan juga “*games*” ataupun mainan yang bertema kekerasan. Banyaknya aplikasi yang bisa didapatkan seperti bermain *games, facebook, twitter, BBM*-an dan lain-lain membuat anak-anak dan remaja rentan mengalami kecanduan, sehingga proses peniruan tersebut sangat mempengaruhi agresivitas seseorang. Tidak hanya sebatas hal tersebut, belajar model kekerasan dari lingkungan keluarga, sekolah, dan teman sebaya juga dapat memicu agresivitas.

d. Frustrasi

Terjadi apabila seseorang terhalang oleh suatu hal dalam mencapai suatu tujuan, kebutuhan, keinginan, pengharapan dan tindakan tertentu.

e. Kesenjangan generasi

Adanya kesenjangan atau jurang pemisah antara generasi anak dengan orang tuanya dapat terlihat dalam bentuk hubungan komunikasi yang semakin minimal dan seringkali tidak menyambung. Kegagalan komunikasi antara orang tua dan anak diyakini sebagai salah satu penyebab timbulnya perilaku agresif pada anak.

f. Amarah

Marah merupakan emosi yang memiliki ciri-ciri aktivitas sistem saraf para simpatik yang memunculkan perasaan tidak suka yang sangat kuat terhadap hal yang nyata-nyata salah ataupun tidak sehingga memicu hinaan dan ancaman yang mengarah pada perilaku agresif.

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.

g. Proses pendisiplinan yang keliru

Pendidikan disiplin yang otoriter dengan penerapan yang keras terutama dilakukan dengan memberikan hukuman fisik, dapat menimbulkan berbagai pengaruh yang buruk bagi remaja.

Berdasarkan beberapa tokoh yang mengungkapkan faktor-faktor perilaku agresif diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perilaku tersebut muncul dari beberapa motif, baik dari dalam dan dari luar yang mendorong timbulnya perilaku agresif. Faktor dari dalam termasuk frustrasi, kesulitan mengontrol emosi, dan kecewa. Faktor dari luar juga dapat mempengaruhi seseorang, seperti hasrat. Savitri (2005) merangkum faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif seperti: stres, usia, deindividuasi, pola asuh, dan tingkat religiusitasnya. Koeswara (1998) melengkapi faktor-faktor yang lain seperti: kemiskinan, suhu, peran dalam mempelajari kekerasan (baik dari game maupun tontonan), amarah, serta proses pendisiplinan yang keliru.

B. Religiusitas

1. Definisi Religiusitas

"Religiusitas" dalam bahasa Inggris berasal dari kata "*religion*", yang kemudian berkembang menjadi "*religiosity*". Dalam bahasa Indonesia, istilah ini terdiri dari dua kata: "religiusitas" dan "keberagamaan." "*Religio*" berasal dari kata Latin "*re*", yang berarti "*re*", dan "*ligare*", yang berarti "mengikat kembali", menurut etimologi kuno. Menurut definisi ini, agama memiliki aturan dan kewajiban yang harus diikuti agar seseorang dapat

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.

mengikat hubungannya dengan Allah, sesama manusia, dan alam (Driyarkara, 1988).

Menurut Huber dan Huber (dalam Winman & Soetjningsih, 2022) religiusitas diartikan sebagai suatu keyakinan maupun pikiran individu dalam memandang dunia sehingga dapat mempengaruhi pengalaman serta perilaku dalam kehidupan individu sehari-hari. Dalam kamus Ba'albaki (1993) menyatakan bahwa *takwa*, *wara'*, dan *tadayyun* adalah tiga makna bahasa Arab dari kata "religiusitas". Ketiga kata tersebut menunjukkan bahwa religiusitas identik dengan sikap taat melakukan perintah Allah dan meninggalkan segala sesuatu yang dilarang-Nya; sikap ini dikenal sebagai kesalehan hidup. Akibatnya, orang yang religius didefinisikan sebagai orang yang menjalani gaya hidup yang saleh. Ada dua dimensi kesalehan: vertikal (*hablun min Allah*) dan horizontal (*hablun min an-nas*). Dimensi horizontal disebut kesalehan sosial.

Berdasarkan beberapa definisi religiusitas yang dipaparkan oleh berbagai ahli dan tokoh di atas, terdapat beberapa kata kunci utama dari religiusitas yakni keyakinan, ketaatan, ajaran, praktik ritual, hubungan vertikal dan horizontal, pencarian makna kehidupan dan kebahagiaan. Dapat disimpulkan bahwa definisi religiusitas adalah tingkat keyakinan (*belief*) dan sikap (*attitude*) seseorang terhadap ajaran agama yang dianutnya dan praktik ritual (*ritual practices*). Dalam hal ini menunjukkan bahwa religiusitas dapat meningkatkan kontrol diri seseorang sehingga perilaku buruk seperti kemarahan atau agresi tidak muncul.

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. Dimensi Religiusitas

Adapun beberapa dimensi religiusitas menurut Huber dan Huber (2012) sebagai berikut:

- a. Dimensi pengetahuan agama (*Intellectual dimension*), pengalaman seseorang yang memiliki sedikit pengetahuan dan kemampuan untuk menjelaskan perspektif mereka tentang transenden, agama, dan keberagamaan.
- b. Dimensi keyakinan (*Ideology*), pengalaman orang-orang dengan keyakinan yang percaya bahwa transenden ada, bahwa itu penting, dan bahwa ada hubungan antara transenden dan kemanusiaan.
- c. Dimensi praktik umum (*Public practice*), pengalaman seseorang dengan komunitas keagamaan yang ditunjukkan oleh partisipasi publik dalam upacara dan aktivitas keagamaan.
- d. Dimensi praktik pribadi (*Private practice*), pengalaman individu yang difokuskan pada sesuatu yang transenden dalam kegiatan dan upacara individu di lokasi tertentu (privasi)
- e. Dimensi pengalaman keberagamaan (*Religious experience*), pengalaman seseorang yang melibatkan berbagai jenis hubungan langsung dengan realitas emosional yang paling penting.

Tilliouine et al. (dalam Suryadi & Hayat, 2021) berpendapat mengenai aspek-aspek dari religiusitas yang dipaparkan 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.

- a. *Religious practice* (Religius kebiasaan), yang menunjukkan seberapa jauh seseorang melakukan ibadah wajib sesuai dengan ajaran agama mereka.
- b. *Religius altruism* mencakup perilaku-perilaku keagamaan yang berkaitan dengan lingkungan sosial yang tidak terbatas pada diri sendiri.
- c. *Religious Honour* (Religius penghormatan) adalah bagian dari melakukan ibadah sunah di luar ibadah wajib.

Berdasarkan beberapa pemaparan teori di atas, peneliti lebih mendalami dan memakai dimensi teori mengenai religiusitas yang dikemukakan oleh tokoh Huber dan Huber (2012) yakni dimensi pengetahuan agama (*intellectual dimension*), dimensi keyakinan (*ideology*), dimensi praktik umum (*public practice*), dimensi praktik pribadi (*private practice*), dan dimensi pengalaman keberagamaan.

3. Faktor yang Mempengaruhi Religiusitas

Menurut Houless (dalam Rahmawati, 2016), ada sejumlah faktor yang mempengaruhi religiusitas, antara lain:

- a. Pengaruh sosial yang memengaruhi sikap keagamaan termasuk pengaruh pendidikan dan pengajaran serta berbagai tekanan sosial (faktor sosial), termasuk pendidikan orang tua dan kebiasaan sosial untuk menyesuaikan sikap dengan pendapatan yang berbeda.
- b. Banyak pengalaman yang dialami oleh orang-orang yang berkontribusi pada pembentukan sikap keagamaan mereka, terutama pengalaman tentang :

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) Keindahan, keselarasan dan kebaikan didunia lain (faktor alamiah).
 - b) Adanya konflik moral (faktor moral).
 - c) Pengalaman emosional keagamaan (faktor afektif)
- c. Faktor-faktor ini berasal dari kebutuhan yang tidak terpenuhi, terutama kebutuhan untuk keamanan, kasih sayang, harga diri, dan ancaman kematian.
- d. Faktor intelektual adalah berbagai hal yang berkaitan dengan proses pemikiran verbal, terutama berkaitan dengan pembentukan kepercayaan keagamaan.

C. Kecanduan *Game Online*

1. Definisi Kecanduan *Game Online*

Kardefelt-Winther (2017) menjelaskan bahwa pada awalnya, istilah "kecanduan" hanya mengacu pada zat adiktif (seperti obat-obatan terlarang, alkohol, dan tembakau) yang masuk melalui darah dan masuk ke otak, memiliki kemampuan untuk mengubah bahan kimia otak. Seiring dengan berjalannya waktu, istilah "kecanduan" telah berkembang untuk mencakup tidak hanya penggunaan obat-obatan, tetapi juga kegiatan atau hal-hal tertentu yang dapat menyebabkan ketergantungan fisik atau mental.

Keterlibatan dalam *game* didefinisikan sebagai kecanduan *game online*, Menurut Chen & Chang (2008), kecanduan *game online* adalah ketika seseorang memberikan waktu dengan banyak guna untuk bermain *game online*. Jika melakukannya terlalu banyak, hal tersebut dapat menyebabkan

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.

penglihatan yang buruk, penurunan berat badan, kebingungan tentang dunia nyata, ilusi, dan hubungan sosial atau lingkungan yang buruk.

Ini sesuai dengan definisi Weinstein (2010), yang menggambarkan kecanduan *game online* sebagai penggunaan berlebihan atau obsesif *game online* yang mengganggu rutinitas kehidupan sehari-hari. Menurut Young (2009) seseorang yang kecanduan *game online* akan mengalihkan perhatian mereka dari hal lain, seperti tugas sekolah dan pelajaran, dan berpikir tentang *game* saat mereka *offline*. Seseorang yang terkena kecanduan *game online* biasanya bermain *game online* secara kompulsif, bahkan jika mereka tidak melakukan apa-apa tentang hal itu menghindari interaksi sosial, dan berkonsentrasi pada mencapai tujuan mereka dalam *game online*, mengabaikan hal lain.

Berdasarkan beberapa konsep di atas menunjukkan bahwa kecanduan *game online* adalah keterlibatan seseorang dengan permainan (*game*), yang dapat menyebabkan mereka gagal fokus pada pekerjaan mereka atau mengganggu mereka saat bermain *game*. Hal ini membuat orang bergantung pada suatu hal secara fisik dan psikologis, dan mereka tidak senang jika hal tersebut tidak terpenuhi.

2. Aspek-Aspek Kecanduan *Game Online*

Menurut Chen dan Chang (2008), dikutip dari Santoso (2016), kecanduan *game online* terdiri dari empat komponen :

- a. Aspek *Tolerance* (toleransi)

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.

Dalam hal ini, toleransi yang dimaksudkan adalah sikap untuk menerima keadaan diri sendiri saat melakukan suatu hal. Ini biasanya berkaitan dengan jumlah waktu yang dihabiskan untuk melakukan suatu hal, seperti bermain *game online*, di mana batas toleransi diperluas setiap hari untuk mencapai tingkat kepuasan yang diinginkan.

b. Aspek *Compulsion* (kompulsif)

Dorongan kompulsif atau dorongan terus menerus adalah dorongan atau tekanan kuat untuk bermain *game online* berulang-ulang, yang menyebabkan pikiran dan perilaku terobsesi dengan bermain *game online*.

c. Aspek *Withdrawal* (penarikan diri)

Seseorang yang kecanduan bermain *game online* didefinisikan sebagai penarik diri karena mereka tidak dapat menarik diri untuk melakukan hal lain selain bermain *game online*. Orang-orang yang kecanduan bermain *game online* mengalami kesulitan untuk menghentikannya atau mengendalikannya.

d. Aspek *Interpersonal and health-related problems* (hubungan interpersonal dan Kesehatan)

Pemain cenderung mengabaikan interaksi interpersonal karena fokus mereka hanya pada bermain *game online*. Bermain *game online* lama dapat menyebabkan masalah kesehatan dan masalah manajemen waktu karena lebih banyak waktu dihabiskan untuk hal-hal yang tidak



berkaitan dengan pekerjaan atau pendidikan, seperti mencari situs web baru atau mengunduh *file*.

3. Dampak Kecanduan *Game Online*

Ghuman dan Griffiths (dikutip dari Novrialdy, 2019) menguraikan beberapa masalah yang disebabkan oleh bermain *game online* yang berlebihan. Di antaranya adalah kehilangan kontrol atas waktu, kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan prestasi akademik, kehilangan hubungan sosial, keuangan, dan kesehatan, serta aspek penting lainnya dari kehidupan. Untuk menjadi kecanduan *game online*, dibutuhkan banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain, dan hal ini merupakan suatu masalah yang sangat penting dikarenakan terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain yang mengakibatkan kehidupan sehari-hari menjadi terganggu (Baggio et al., 2016).

King & Delfabbro (dalam Novrialdy, 2019) menuliskan bawa kecanduan *game online* akan banyak berdampak pada kesehatan, psikologis, akademik, sosial, dan keuangan yang akan diuraikan sebagai berikut:

a. Aspek kesehatan.

Kecanduan *game online* membahayakan kesehatan remaja. Mereka kurang daya tahan tubuh, kurang tidur, makan terlambat, dan kurang aktivitas fisik (Männikkö et al, 2015).

b. Aspek psikologis.

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.

Banyak adegan kriminal dan kekerasan yang ditampilkan dalam *game online*, seperti perkelahian, perusakan, dan pembunuhan, secara tidak langsung memengaruhi imajinasi remaja tentang kehidupan nyata. Remaja menjadi marah, emosional, dan mengucapkan kata-kata kotor, yang merupakan karakteristik remaja yang mengalami gangguan mental.

c. Aspek akademik.

Studi oleh Lee, Yu, dan Lin (dalam Novrialdy, 2019) menemukan bahwa kecanduan *game online* dapat memengaruhi prestasi akademik. Mereka lebih sering menghabiskan waktu untuk menyelesaikan misi *game online* daripada untuk belajar di sekolah. Remaja biasanya memiliki daya konsentrasi yang terganggu, yang menghambat mereka untuk menyerap pelajaran guru.

d. Aspek sosial.

Beberapa pemain merasa menemukan identitas mereka melalui ikatan emosional yang mereka buat dengan avatar mereka, yang membawa mereka ke dunia fantasi mereka sendiri. Hal ini dapat menyebabkan kehilangan hubungan dengan dunia nyata, yang pada gilirannya dapat menyebabkan kurangnya interaksi (Marcovitz, 2012). Sosialisasi kehidupan menurun, tetapi sosialisasi *online* meningkat (Williams, 2006).

e. Aspek keuangan.

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.

Remaja yang kekurangan dana dapat berbohong kepada orang tuanya dan melakukan berbagai hal, seperti mencuri untuk bermain *game online*. Ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Chen et al. (2005), yang menemukan bahwa pencurian (73,7%) dan penipuan (20,2%) merupakan mayoritas kejahatan yang terjadi di *game online*.

D. Remaja

Masa remaja adalah masa peralihan antara masa kehidupan anak-anak dan masa kehidupan orang dewasa, yang ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan biologis dan psikologis. Pertumbuhan biologis ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan dari seks primer dan seks sekunder, sedangkan perkembangan psikologis ditandai dengan sikap dan perasaan, keinginan, dan emosi yang labil atau tidak menentu.

Hurlock (dalam Novita, 2012) berpendapat bahwa masa remaja berlangsung sejak usia 13 tahun hingga 18 tahun. Rentang usia tersebut dibagi menjadi dua kelompok, yaitu remaja awal mulai usia 13 hingga 16 tahun dan remaja akhir, mulai usia 17 hingga 18 tahun yang merupakan usia matang secara hukum. Remaja modern akan mengalami banyak perubahan fisik dan mental, baik secara individual maupun dalam peran sosial mereka di rumah, sekolah, dan masyarakat. Perilaku-perilaku yang mulai muncul di masa remaja dimulai dengan adanya hubungan yang kuat dengan teman sebaya, dapat menerima dan belajar peran sosial sebagai pria atau wanita dewasa yang dijunjung tinggi oleh masyarakat, menerima tubuh mereka dan mampu menggunakannya dengan

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.

baik, mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang dewasa lainnya, dan memilih dan mempersiapkan karir masa depan yang sesuai dengan minat dan kemampuan mereka (Desmita, 2011).

E. Kerangka Berpikir dan Hipotesis

1. Kerangka Berpikir

Dalam mengkaji hubungan religiusitas dan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif, peneliti menggunakan konsep Buss, AH, dan Perry, M (dalam Ferdiansa & Neviyarni, 2020) untuk perilaku agresif, konsep Huber & Huber (dalam Winman & Soetjiningsih, 2022) untuk religiusitas, dan konsep dari Chen dan Chang (2008) untuk kecanduan *game online*.

Remaja mempunyai sifat yang cenderung lebih agresif, emosi tidak stabil, dan tidak bisa menahan dorongan nafsu. Pada masa pubertas atau masa menjelang dewasa, remaja mengalami banyak pengaruh- dari luar yang menyebabkan remaja terbawa pengaruh oleh lingkungan tersebut. Hal tersebut mengakibatkan remaja yang tidak bisa menyesuaikan atau beradaptasi dengan lingkungan yang selalu berubah-ubah akan melakukan perilaku yang maladaptif, seperti contohnya perilaku agresif yang dapat merugikan orang lain dan juga diri sendiri (Santrock, 2007).

Pada masa remaja yang dengan perkembangan emosi yang tidak stabil ini, remaja rentan untuk berperilaku agresif. Disisi lain perilaku agresif dapat ditekan oleh beberapa hal. Salah satunya dengan meningkatkan religiusitasnya, dengan maksud lebih mendekatkan diri ke tuhan. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Effendi (2008), bahwasanya upaya yang

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.

bisa dilakukan untuk mengatasi masalah agresivitas pada remaja, adalah dengan cara melakukan upaya untuk meminimalkan perilaku agresif pada remaja dengan penciptaan suasana yang mendukung pada hal spiritual. Hal ini menjadi faktor yang dapat mencegah munculnya perilaku agresif dalam diri individu.

Rachmawati (dalam Ulum dan Astuti, 2019) menyatakan bahwa salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perilaku agresif adalah religiusitas. Perilaku agresif ini dapat terkendali dikarenakan dengan adanya nilai-nilai religi yang telah diinternalisasikan dalam remaja, individu yang menjadikan agama sebagai pertimbangan dalam bersikap dan berperilakunya memungkinkan untuk melaksanakan perintah dan menjauhi segala larangan yang telah ditetapkan oleh peraturan agama dalam semua aspek kehidupan. Hal ini menjadikan individu tersebut lebih taat dalam norma beragama dan akan mengurangi kemungkinan seseorang untuk melakukan perilaku tercela yang dilarang oleh agama. Berdasarkan pemaparan di atas, ditemukan bahwa di antara faktor yang mempengaruhi perilaku agresif adalah religiusitas. Dengan demikian, secara tidak langsung dapat dikatakan bahwa religiusitas menjadi salah satu variabel yang dapat mempengaruhi perilaku agresif.

Kepercayaan seseorang dipengaruhi oleh banyak dimensi yang mereka miliki. Huber dan Huber (2012) menuliskan bahwa seseorang yang religius dapat dilihat dari lima dimensi, diantaranya: dimensi pengetahuan agama

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.

(intelektual), dimensi keyakinan (ideologi), pengalaman keagamaan, dimensi praktik umum dan pribadi.

Seseorang yang religius dapat melakukan perintah agamanya dengan baik dan memiliki kontrol diri yang baik. Hal ini didasarkan pada penelitian Khairunnisa (2013) bahwa religiusitas dan kontrol diri yang baik dapat membantu remaja menghindari tingkah laku negatif yang tidak sesuai dengan norma sosial. Sebaliknya, orang yang tidak religius cenderung lebih buruk dalam mengendalikan emosi mereka dan mengontrol diri mereka, yang menyebabkan perilaku agresif sering muncul. Dengan mengacu pada uraian diatas, dapat dengan jelas bahwa nilai keagamaan yang diyakini oleh remaja seharusnya dapat mengurangi kemungkinan remaja dalam berperilaku agresif.

Penyebab munculnya perilaku agresif pada umumnya ditandai dengan rendahnya pengalaman nilai-nilai serta rendahnya tingkat religiusitas pada taruna, dalam temuannya ia juga menunjukkan bahwa taruna/i dapat menerapkan dan mengamalkan pengetahuan, kaidah-kaidah serta kewajiban-kewajiban yang didapatkan dari agama yang dianutnya dengan taat, ritualistik serta konsisten sehingga didapatkan tingkat perilaku agresif yang rendah. Rochansyah, dkk (2023) menemukan bahwa religiusitas dapat mencegah terjadinya agresivitas verbal, tetapi harus melalui regulasi emosi agar dapat menghindari agresivitas verbal. Remaja yang taat pada agama pasti akan lebih mengontrol emosinya sebelum bertindak. Dalam keadaan apa saja, individu yang memiliki religiusitas yang baik selalu dapat

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.

menempatkan diri dan mengendalikan diri agar tidak berbuat hal-hal yang bertentangan dengan ajaran agama seperti berperilaku agresif. Sebaliknya, ketidakmampuan seseorang dalam membatasi diri dan tontonannya dapat mendorong timbulnya perilaku agresif.

Perilaku agresif selain dipengaruhi oleh religiusitas, terdapat faktor lain yang mempengaruhinya. Koeswara (1998) mengatakan bahwa kecenderungan remaja untuk berperilaku agresi pada umumnya berasal dari tontonan yang diberikan banyak menunjukkan adegan kekerasan yang ditunjukkan melalui alat elektronik yang dimiliki seperti televisi, gadget komputer/laptop dan juga “*games*” ataupun mainan yang bertema kekerasan. Banyaknya aplikasi yang bisa di dapatkan seperti bermain *games*, *facebook*, *twitter*, *BBM*-an dan lain-lain membuat anak-anak dan remaja rentan mengalami kecanduan, sehingga proses peniruan tersebut sangat mempengaruhi agresivitas seseorang.

Besarnya pengaruh yang diberikan lewat tontonan ini hingga membuatnya sulit untuk melepaskan diri berpotensi menjadikan remaja cenderung untuk melakukan apa yang dilihat dan didengarnya dari hal tersebut. Pada beberapa bacaan, responden dengan kecanduan bermain *game online* tinggi kemungkinan mereka akan memiliki keinginan untuk mencapai peringkat tertinggi dalam *game online* tersebut. Jadi, jika keinginan mereka untuk mencapai peringkat tertinggi pada *game online* terhalang oleh suatu hal maka mereka akan cenderung memiliki perasaan mudah marah.

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.

Berdasarkan pada bagaimana konten dan adegan-adegan yang dimainkan di dalam permainan tersebut, maka seperti yang telah dikemukakan di atas, maka kecanduan remaja dalam bermain *game online* dapat memicu remaja melakukan perilaku agresif. Hal ini karena dengan ketertarikan remaja menaksikan dan memainkannya, maka remaja akan memiliki pemahaman dan mempunyai model bagaimana aktivitas yang bisa dilakukan dalam kehidupannya yang nyata. Remaja secara tidak sadar ikut terbawa suasana yang ada di *game online*. Di situasi lain, seseorang yang kecanduan *game online* bisa menyebabkan berbagai gangguan pada remaja, di antaranya gangguan dalam berinteraksi sosial. Hal ini sesuai dengan penelitian Pradipta et al., (dalam Muhazir, 2023) yang mendapatkan responden yang mengatakan interaksi sosial kurang selama bermain *game*, bahkan responden mengatakan ketika berkumpul dengan teman mereka bermain *game*, yang seharusnya digunakan untuk bertukar informasi dan pikiran, serta merasa punya kewajiban menyelesaikan misi yang ada dalam *game online*.

Rondo, dkk (2019) berpendapat terkait beberapa bentuk perilaku agresif yang terjadi di kalangan siswa yang kecanduan memainkan *game online* diantaranya seperti kekerasan fisik yakni sering memukul teman jika kesal, berkelahi, dan tidak dapat menahan hasrat untuk memukul sesuai dengan hasil yang ditemui dari kuesioner, selain agresi fisik siswa juga menunjukkan agresi verbal seperti mengeluarkan kata-kata kotor berupa makian dalam bahasa daerah. Pada dasarnya kecanduan tersebut dapat

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.

terjadi dari intensitas waktu bermain dan toleransi waktu yang terus bertambah setiap waktunya. Hal ini di dukung oleh pendapat Adiningtiyas (2017) yang menyimpulkan bahwa kecanduan *game online* dapat terjadi jika seseorang bermain *game online* seharian, dan sering bermain dalam jangka waktu lama (lebih dari tiga jam), siswa cenderung berontak apabila dilarang untuk bermain. Kebiasaan yang berulang-ulang dan pengkondisian tertentu dalam tontonan dianggap sebagai pemicu berubahnya perilaku. Selain itu, Apriyanti (2015) berpendapat bahwa bermain *game* dengan penggunaan waktu yang terlalu banyak dapat berdampak pada kesehatan yaitu gangguan pada penglihatan dan gangguan tidur, aktivitas belajar menjadi terganggu, sedangkan dampak psikologis dari *game online* yaitu pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan, perilaku agresif, dan gangguan interaksi sosial.

2. Hipotesis

Berdasarkan uraian dalam kerangka pemikiran di atas, maka secara lebih spesifik hipotesisnya adalah sebagai berikut:

- a. Terdapat hubungan antara religiusitas dengan perilaku agresif pada remaja SMA Negeri 2 Tualang.
- b. Terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja SMA Negeri 2 Tualang.
- c. Secara bersama-sama terdapat hubungan antara religiusitas dan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja SMA Negeri 2 Tualang.

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. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik korelasional. Sugiyono (2013) mengartikan metode penelitian kuantitatif sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Tujuan dari desain penelitian kuantitatif ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara religiusitas (X_1) dan kecanduan *game online* (X_2) dengan perilaku agresif (Y) yang dilakukan dengan menggunakan pengukuran statistik.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2013) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*dependent*) dan variabel terikat (*independent*). Sugiyono (2013) menjelaskan variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat), sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena

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.

adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini, terdiri dari 3 variabel yakni sebagai berikut :

Variabel bebas (X_1) : Religiusitas

(X_2) : Kecanduan *Game Online*

Variabel terikat (Y) : Perilaku Agresif

C. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, definisi operasional variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Perilaku Agresif

Perilaku agresif pada remaja didefinisikan sebagai perilaku yang dimaksudkan untuk melukai, menyakiti, atau merugikan orang lain secara fisik, verbal, atau dengan merusak harta benda yang dapat menyebabkan luka fisik atau mental. Perilaku agresif dalam penelitian ini diukur menggunakan aspek yang dikemukakan Buss & Perry yaitu :

- a. Agresi fisik, yaitu kecenderungan seseorang untuk melakukan serangan fisik sebagai cara untuk menunjukkan kemarahan mereka.
- b. Agresi verbal, yaitu kecenderungan untuk menyerang atau mendorong hal-hal yang merugikan dan menyakitkan melalui bahasa.
- c. Perilaku marah, yaitu manifestasi emosi atau afektif yang ditunjukkan oleh dorongan fisiologis sebagai langkah menuju agresi.
- d. Proses berpikir atau kognitif seperti benci dan curiga pada orang lain, perasaan bahwa kehidupan mereka tidak adil, dan iri hati adalah

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.

beberapa contoh perilaku permusuhan yang menyebabkan sakit hati dan perasaan ketidakadilan.

2. Religiusitas

Religiusitas adalah kemampuan remaja untuk meyakini, mengikuti, dan menerapkan ajaran agama mereka ke dalam kehidupan sehari-hari. Variabel religiusitas dalam penelitian ini, diukur menggunakan dimensi Huber & Huber yaitu :

- a. Dimensi pengetahuan agama (*Intellectual dimension*), yaitu pengalaman seseorang yang memiliki sedikit pengetahuan dan kemampuan untuk menjelaskan perspektif mereka tentang transenden, agama, dan keberagamaan.
- b. Dimensi keyakinan (*Ideology*), yaitu pengalaman orang-orang dengan keyakinan yang percaya bahwa transenden ada, bahwa itu penting, dan bahwa ada hubungan antara transenden dan kemanusiaan.
- c. Dimensi praktik umum (*Public practice*), yaitu pengalaman seseorang dengan komunitas keagamaan yang ditunjukkan oleh partisipasi publik dalam upacara dan aktivitas keagamaan.
- d. Dimensi praktik pribadi (*Private practice*), yaitu pengalaman individu yang difokuskan pada sesuatu yang transenden dalam kegiatan dan upacara individu di lokasi tertentu (privasi).
- e. Dimensi pengalaman keberagamaan (*Religious experience*), yaitu pengalaman seseorang yang melibatkan berbagai jenis hubungan langsung dengan realitas emosional yang paling penting.

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. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* adalah ketika remaja terlibat dalam permainan (*game*) yang dapat mengganggu fokus mereka pada pekerjaan, membuat mereka bergantung pada sesuatu atau merasa terikat secara fisik dan psikologis pada sesuatu, dan merasakan ketidaknyamanan jika hal tersebut tidak terpenuhi. Kecanduan *game online* dalam penelitian ini, diukur menggunakan aspek Chen dan Chang yaitu :

- a. Aspek *Tolerance* (Toleransi), yaitu sikap untuk menerima keadaan diri sendiri saat melakukan suatu hal.
- b. Aspek *Compulsion* (Kompulsif), yaitu dorongan kuat atau tekanan untuk bermain *game online* secara berulang-ulang dikenal sebagai dorongan obsesif atau dorongan terus menerus.
- c. Aspek *Withdrawal* (Penarikan diri), yaitu sikap penarikan diri karena mereka tidak dapat lepas untuk melakukan hal lain selain bermain *game online*.
- d. Aspek *Interpersonal and health-related problems* (Hubungan interpersonal dan kesehatan), yaitu masalah kesehatan dan manajemen waktu karena lebih banyak waktu dihabiskan untuk hal-hal yang tidak berkaitan dengan pekerjaan atau pendidikan.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh

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.

peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017).

Dalam hal ini, populasi yang diambil dalam penelitian adalah siswa/siswi di lingkungan SMA Negeri 2 Tualang yang dikategorikan remaja dengan jumlah total yang diidentifikasi secara rinci sebagai berikut:

Tabel 3. 1
Rincian Jumlah Populasi SMA Negeri 2 Tualang

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	X (Sepuluh)	390 siswa
2.	XI (Sebelas)	429 siswa
3.	XII (Dua Belas IPA dan IPS)	388 siswa
Jumlah siswa		1.207 siswa

Dikutip dari data rekapitulasi keadaan peserta didik SMAN 2 Tualang TA 2024/2025 (Februari 2025)

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2013). Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi, artinya sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif atau mewakili (Sugiyono, 2013). Menurut Roscoe (dalam Sugiyono, 2013) menyatakan bahwa ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30 sampai dengan 500. Pada penelitian ini, total sampel yang diteliti berjumlah 196 siswa. Jumlah ini didapatkan melalui proses skrining kecanduan *game online* dari keseluruhan populasi sehingga diperoleh jumlah 196 orang atau siswa.



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

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonprobability sampling*. *Nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2013). Teknik sampel *nonprobability sampling* dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2013). Adapun karakteristik sampel yang akan dijadikan sebagai pertimbangan dalam penelitian ini yaitu :

- a. Merupakan siswa aktif di SMA N 2 Tualang.
- b. Menghabiskan waktu untuk bermain *game online* hingga 23 jam per minggu (Sophie dalam Kartini, 2016).
- c. Memiliki dorongan kuat untuk bermain *game online* sehingga tidak dapat menarik diri untuk melakukan hal lain (Chen & Chang dalam Santoso, 2016)

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan menyebarkan kuesioner kepada sampel penelitian menggunakan skala psikologi. Menurut Sugiyono (2013) skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif.

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

Jenis skala yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis skala *likert*.

Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2013). Terdapat tiga skala yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala perilaku agresif, kecanduan *game online*, dan religiusitas.

Skala dalam penelitian perilaku agresif disusun dengan empat alternatif jawaban, yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Penilaian yang diberikan untuk pernyataan *favourable* yaitu “SS (Sangat Setuju)” diberi nilai 4, jawaban “S (Setuju)” diberi nilai 3, jawaban “TS (Tidak Setuju)” diberi nilai 2, dan jawaban “STS (Sangat Tidak Setuju)” diberi nilai 1. Sedangkan untuk item yang *unfavourable*, penilaian yang diberikan pada jawaban “SS (Sangat Setuju)” yaitu 1, jawaban “S (Setuju)” diberi nilai 2, jawaban “TS (Sangat Tidak Setuju)” diberi nilai 3, dan jawaban “STS (Sangat Tidak Setuju)” diberi nilai 4. Skala dalam penelitian religiusitas disusun dengan beberapa alternatif jawaban yang berbeda. Untuk aitem nomor 1, 3, 4, 5, 10, 11, 14, 15 (menggunakan modifikasi jawaban: 1 = Tidak pernah, 2 = Jarang, 3 = Sering, dan 4 = Selalu), item nomor 2 dan 7 (modifikasi jawaban: 1 = Sangat tidak percaya, 2 = Tidak percaya, 3 = Percaya, dan 4 = Sangat percaya), butir nomor 6 (modifikasi jawaban: 1 = Sangat tidak tertarik, 2 = Tidak tertarik, 3 = Tertarik, dan 4 = Sangat tertarik), butir nomor 8, 9, dan 13 (modifikasi jawaban: 1 = Sangat tidak penting, 2 = Tidak penting, 3 = Penting, dan 4 = Sangat penting), dan butir nomor 12 (modifikasi jawaban: 1 = Sangat tidak mungkin, 2 = tidak mungkin, 3 = mungkin, 4 = sangat mungkin). Skala kecanduan *game*

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.

online terdiri dari 20 aitem yang disusun dalam bentuk pernyataan *favourable* (mendukung indikator). Untuk skala ini disusun dengan lima alternatif jawaban yaitu: Selalu (SI), Sering (S), Kadang-kadang (K), Jarang (J), dan Tidak Pernah (TP). Semakin tinggi skor yang diperoleh pada skala perilaku agresif, religiusitas, dan kecanduan *game online*, maka semakin tinggi tingkat perilaku agresif, religiusitas, dan kecanduan *game online* remaja yang berstatus siswa SMA N 2 di Kecamatan Tualang. Sebaliknya semakin rendah skor yang diperoleh, maka semakin rendah tingkat perilaku agresif, religiusitas, dan kecanduan *game online* subjek. Berikut penjelasan skala dari masing-masing variabel.

1. Skala Perilaku Agresif

Skala yang akan digunakan untuk mengukur perilaku agresif disusun menggunakan beberapa aspek-aspek yang disusun oleh Buss, A.H. dan Perry (1992) yang terbagi ke dalam empat kategori: agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan. Pernyataan dimodifikasi dari penelitian Rokaya (2021) dan disusun sedemikian rupa sehingga menyesuaikan dengan subjek penelitian. Skala yang digunakan dalam penelitian tersebut memiliki koefisien reliabilitas sebesar 0,938. Skala ini terdiri dari 33 aitem yang dibuat dalam bentuk pernyataan *favourable* (mendukung indikator dan pernyataan *unfavourable* (tidak mendukung indikator). *Blueprint* skala perilaku agresif dapat dilihat pada tabel 3.2.

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.

Tabel 3.2

Blue Print Skala Perilaku Agresif

No.	Aspek	Nomor Aitem		Jumlah
		Favourable	Unfavourable	
1	Agresi fisik	1, 4, 11, 14, 18, 21, 32	7, 26, 24, 31	11
2	Agresi verbal	2, 16, 25	10, 33, 20, 29	7
3	Kemarahan	3, 5, 12, 23	9, 17, 27	7
4	Permusuhan	6, 13, 15, 19, 30	8, 22, 28	8
Total		19	14	33

2. Skala Religiusitas

Alat ukur yang digunakan untuk meneliti variabel religiusitas diperkenalkan oleh Huber dan Huber (2012) yang dikenal dengan *The Centrality of religiosity Scale* (CRS-15) yang terdiri atas 5 dimensi yakni *Intellect*, *Ideology*, *Public practice*, *Private practice*, dan *Experience*. Adapun rincian dimensi dan skala CRS-15 ini dikutip dari penelitian Chairani, dkk dan di adaptasi dari penelitian Wulandari (2023). Skala religiusitas yang telah diteliti milik Wulandari tersebut memiliki koefisien reliabilitas sebesar 0,729. *Blueprint* skala religiusitas dapat dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3.3

Blue Print Skala Religiusitas

No.	Dimensi	Favourable	Jumlah
1.	Dimensi Intelektual	1, 6, 11	3
2.	Dimensi Ideologi	2, 7, 12	3
3.	Dimensi Ibadah Publik	3, 8, 13	3
4.	Dimensi Ibadah Pribadi	4, 9, 14	3
5.	Dimensi Pengalaman	5, 10, 15	3
Jumlah aitem			15

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. Skala Kecanduan *Game Online*

Skala yang digunakan untuk mengukur kecanduan *game online* disusun berdasarkan aspek-aspek menurut Chen dan Chang (2008) dengan beberapa pernyataan dikutip dan dimodifikasi dari penelitian Farera (2024) yang memiliki empat komponen: *Tolerance* (toleransi), *Compulsion* (dorongan), *Withdrawal* (penarikan diri), *Interpersonal and health related problems* (hubungan interpersonal dan kesehatan). Skala tersebut memiliki koefisien reliabilitas sebesar 0,891 dan ditujukan untuk subjek penelitian siswa kelas XI SMAN 3 Tapung. *Blueprint* skala kecanduan *game online* dapat dilihat pada tabel 3.4.

Tabel 3.4
Blue Print Skala Kecanduan *Game Online*

No.	Aspek	Aitem	Jumlah
1.	Toleransi (<i>Tolerance</i>)	1, 16, 21, 22, 23	5
2.	Dorongan (<i>Compulsion</i>)	2, 3, 4, 8, 9	5
3.	Penarikan Diri (<i>Withdrawal</i>)	15, 17, 18, 19, 20	5
4.	Hubungan interpersonal dan Kesehatan (<i>Interpersonal and health related problems</i>)	5, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14	8
Jumlah aitem			23

F. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Coba Instrumen

Uji instrumen sangat penting dalam penelitian kuantitatif untuk mendapatkan data subjek penelitian seakurat mungkin, sehingga data dapat dipertanggung jawabkan. Sebagai alat untuk memvalidasi hipotesis, validitas data sangat penting untuk kualitas hasil penelitian (Arikunto, 2010). Menurut Arikunto (2010), skala hanya dapat digunakan jika

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.

dikatakan valid dan dapat diandalkan berdasarkan statistik melalui uji coba (*try out*) terlebih dahulu. Uji coba alat ukur dilakukan pada tanggal 17 desember 2024 kepada siswa di SMA N 2 Tualang dengan total subjek *try out* sebanyak 90 siswa. *Try out* dilakukan dengan cara membagikan skala *screening* sebagai tahap pertama dalam menyaring siswa/siswi yang mengalami kecanduan *game online*. Pada tahap berikutnya, dilakukan pembagian skala *try out* (skala perilaku agresif, skala religiusitas, dan skala kecanduan *game online*) secara bersamaan.

2. Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2013), suatu instrumen dapat dianggap valid jika dapat mengukur dan mengungkap data dari variabel dengan tepat. Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi. Menurut Sugiyono (2013) secara teknisnya, pengujian validitas isi atau validitas konstruksi dapat dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen, atau matrik pengembangan instrumen. Dalam kisi-kisi itu terdapat variabel yang diteliti, indikator sebagai tolok ukur dan nomor butir (item) pertanyaan atau pernyataan yang telah dijabarkan dari indikator. Validitas isi dalam penelitian ini diperoleh dengan meminta pendapat dari para ahli tentang instrumen yang telah disusun dalam penelitian ini yang akan dilakukan oleh dosen pembimbing dan narasumber.

3. Uji Daya Beda Aitem

Sebelum penelitian ini dilakukan, instrumen yang digunakan harus di uji coba. Azwar (2015) mendefinisikan daya pembeda aitem adalah sejauh

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.

mana aitem mampu membedakan antara individu atau kelompok individu yang memiliki dan yang tidak memiliki atribut yang diukur. Indeks daya diskriminasi aitem merupakan indikator keselarasan atau konsistensi antara fungsi aitem dengan fungsi skala secara keseluruhan yang diistilahkan dengan konsistensi aitem total (Azwar, 2015). Untuk mengolahnya peneliti menggunakan bantuan program *SPSS 25 for windows*, dengan cara menghubungkan skor tiap butir dengan skor totalnya.

Untuk menentukan aitem yang valid dan gugur, peneliti mengacu kepada pendapat Azwar (2015) yang mengatakan apabila aitem yang memiliki indeks daya diskriminasi sama dengan atau lebih besar dari pada 0,30 dan jumlahnya melebihi aitem yang direncanakan untuk dijadikan skala, maka peneliti dapat memilih aitem-aitem yang memiliki indeks daya diskriminasi yang tertinggi. Sebaliknya, apabila jumlah aitem yang lolos ternyata masih tidak mencukupi jumlah yang diinginkan, peneliti dapat mempertimbangkan untuk menurunkan sedikit batas kriteria dari 0,30 menjadi 0,25, sehingga jumlah aitem yang diinginkan tercapai. Pada penelitian ini nilai koefisien korelasi yang digunakan untuk variabel perilaku agresif dan kecanduan *game online* adalah 0,30, sedangkan untuk religiusitas adalah 0,25. Penggunaan batas nilai kriteria 0,25 pada variabel religiusitas digunakan dikarenakan jika menggunakan batas nilai 0,30 akan ada indikator dan aspek yang gugur atau tidak terwakili.

Setelah dilakukan uji coba, dari 33 aitem skala perilaku agresif, terdapat 19 aitem yang valid dan 14 aitem yang gugur, hal ini dikarenakan nilai

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.

koefisien korelasinya tidak memenuhi kriteria koefisien korelasi $> 0,30$. Nilai koefisien korelasi skala perilaku agresif yang valid berada dari rentang dari 0,306 sampai 0,742. Gambaran aitem yang valid dan gugur untuk skala kepercayaan diri dapat dilihat pada tabel 3.5 berikut.

Tabel 3.5
Blue Print Skala Perilaku Agresif (Setelah Try Out)

No	Aspek	Valid		Aitem Gugur		Jumlah
		F	UF	F	UF	
1.	Agresi Fisik	4, 11, 14, 18, 21, 32	-	1	7, 26, 24, 31	11
2.	Agresi verbal	2, 16, 25	10, 29	-	33, 20	7
3.	Kemarahan	3, 5, 12, 23	-	-	9, 17, 27	7
4.	Permusuhan	6, 13, 15, 19	-	30	8, 22, 28	8
Total		17	2	2	12	33

Berdasarkan aitem yang valid dan membuang aitem yang gugur pada uji coba, maka disusun *blueprint* skala perilaku agresif yang baru untuk penelitian yang dapat dilihat pada tabel 3.6 berikut.

Tabel 3.6
Blue Print Skala Perilaku Agresif (Untuk Penelitian)

No	Aspek	Valid		Jumlah
		F	UF	
1.	Agresi fisik	3, 7, 10, 13, 15, 19	-	6
2.	Agresi verbal	1, 12, 17	6, 18	5
3.	Kemarahan	2, 4, 8, 16	-	4
4.	Permusuhan	5, 9, 11, 14	-	4
Total		17	2	19

Selanjutnya untuk skala religiusitas setelah dilakukan uji coba, dari 15 aitem, terdapat 10 aitem yang valid dan 5 aitem yang gugur, hal ini dikarenakan nilai koefisien korelasinya tidak memenuhi kriteria koefisien korelasi $> 0,25$. Nilai koefisien korelasi skala religiusitas, yang valid berada

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.

dari rentang dari 0,253 sampai 0,488. Gambaran aitem yang valid dan gugur untuk skala religiusitas dapat dilihat pada tabel 3.7

Tabel 3.7
Blue Print Skala Religiusitas (Setelah Try Out)

No.	Dimensi	Valid	Gugur	Jumlah
1.	Dimensi Intelektual	6, 11	1	3
2.	Dimensi Ideologi	2, 12	7	3
3.	Dimensi Ibadah Publik	8, 13	3	3
4.	Dimensi Ibadah Pribadi	14	4, 9	3
5.	Dimensi Pengalaman	5, 10, 15	-	3
Total		10	5	15

Berdasarkan aitem yang valid dan membuang aitem yang gugur pada uji coba, maka disusun *blueprint* skala religiusitas yang baru untuk penelitian yang dapat dilihat pada tabel 3.8 berikut.

Tabel 3.8
Blue Print Skala Religiusitas (Untuk Penelitian)

No.	Dimensi	Aitem	Jumlah
1.	Dimensi Intelektual	3, 6	2
2.	Dimensi Ideologi	1, 7	2
3.	Dimensi Ibadah Publik	4, 8	2
4.	Dimensi Ibadah Pribadi	9	1
5.	Dimensi Pengalaman	2, 5, 10	3
Total		10	10

Selanjutnya untuk skala kecanduan *game online* setelah dilakukan uji coba, dari 23 aitem, terdapat 20 aitem yang valid dan 3 aitem yang gugur, hal ini dikarenakan nilai koefisien korelasinya tidak memenuhi kriteria koefisien korelasi $> 0,30$. Nilai koefisien korelasi skala religiusitas, yang valid berada dari rentang dari 0,253 sampai 0,488. Gambaran aitem yang valid dan gugur untuk skala religiusitas dapat dilihat pada tabel 3.9

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.

Tabel 3.9

Blue Print Skala Kecanduan Game Online (Setelah Try Out)

No	Aspek	Valid	Gugur	Jumlah
1.	Toleransi (<i>Tolerance</i>)	1, 16, 22	21, 23	5
2.	Dorongan (<i>Compulsion</i>)	2, 3, 4, 8, 9	-	5
3.	Penarikan diri (<i>Withdrawal</i>)	17, 18, 19, 20	15	5
4.	Hubungan interpersonal dan kesehatan (<i>Interpersonal and health related problems</i>)	5, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14	-	8
Total		20	3	23

Berdasarkan aitem yang valid dan membuang aitem yang gugur pada uji coba, maka disusun *blueprint* skala religiusitas yang baru untuk penelitian yang dapat dilihat pada tabel 3.8 berikut.

Tabel 3.10

Blue Print Skala Game Online (Untuk Penelitian)

No	Aspek	Aitem	Jumlah
1.	Toleransi (<i>Tolerance</i>)	1, 15, 20	3
2.	Dorongan (<i>Compulsion</i>)	2, 3, 4, 8, 9	5
3.	Penarikan diri (<i>Withdrawal</i>)	16, 17, 18, 19	4
4.	Hubungan interpersonal dan kesehatan (<i>Interpersonal and health related problems</i>)	5, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14	8
Total		20	20

4. Uji Reliabilitas

Dalam penelitian ini, rumus *Cronbach Alpha* digunakan untuk menguji reliabilitas instrumen yang bertujuan untuk mengetahui konsistensi instrumen, atau apakah instrumen dapat dianggap dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data karena kinerjanya yang baik (Arikunto, 2010). Menurut Sugiyono (2013) Reliabilitas instrumen merupakan syarat untuk pengujian validitas instrumen. Oleh karena itu walaupun instrumen yang valid umumnya pasti reliabel, tetapi pengujian reliabilitas instrumen perlu

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.

dilakukan. Dalam penghitungannya, uji reliabilitas ini dilakukan dengan program *SPSS For Window Seri 25.0*.

Dalam aplikasinya, reliabilitas dinyatakan oleh koefisien reliabilitas (r_{xy}) yang angkanya berada dalam rentang 0 sampai dengan 1. Apabila koefisien reliabilitas semakin mendekati angka 1, maka semakin tinggi reliabilitasnya. Sebaliknya jika koefisien reliabilitas semakin mendekati angka 0, maka semakin rendah tingkah reliabilitasnya (Azwar, 2014).

Setelah dilakukan uji reliabilitas, maka didapatkan hasil dari setiap skala penelitian, yaitu nilai *cronbach alpha* untuk skala religiusitas sebesar 0,736, nilai *cronbach alpha* untuk skala kecanduan *game online* sebesar 0,871 dan untuk skala perilaku agresif sebesar 0,901. Dari uji reliabilitas yang telah dilakukan, maka bisa ditarik simpulan bahwa ketiga alat ukur (religiusitas, kecanduan *game online*, dan perilaku agresif) memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi.

G. Teknik Analisis Data

Skor yang digunakan dalam analisis statistik pada penelitian ini adalah skor murni atau *true score* yang merupakan hasil dari skor mentah. Selanjutnya, nilai *true score* yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan analisis regresi berganda. Analisis ini digunakan untuk mengetahui hubungan yang terjadi antara variabel terikan (variabel Y) dan dua atau lebih variabel bebas (variabel X1, X2,...). analisis ini digunakan untuk mengukur besarnya kontribusi variabel X1 (Religiusitas) dan X2 (Kecanduan *game online*) terhadap

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.

variabel Y (Perilaku Agresif). Pengukuran analisis korelasi menggunakan bantuan komputerisasi dengan aplikasi program SPSS 25.0 *for windows*.

H. Lokasi dan Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Atas di Provinsi Riau, Kabupaten Siak, Kecamatan Tualang. Adapun kegiatan dan jadwal dapat dilihat pada tabel 3.11 berikut.

Tabel 3.11
Rincian Jadwal Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Masa Pelaksanaan
1.	Pengajuan Sinopsis	20 September 2023
2.	Penyusunan Proposal	11 Oktober 2023
3.	Seminar Proposal	16 Oktober 2024
4.	Uji Coba Skala (<i>Try Out</i>)	28 November 2024
5.	Pelaksanaan Penelitian	4 Februari 2025
6.	Pengolahan Data Hasil Penelitian	6 Februari 2025
7.	Seminar Hasil	30 April 2025
8.	Munaqasyah	18 Juni 2025

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 penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara religiusitas dan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif remaja yang berstatus siswa SMA Negeri 2 Tualang. Perilaku agresif dalam penelitian ini lebih besar dipengaruhi oleh kecanduan *game online*. Tingkat religiusitas dalam penelitian ini berada pada kategori sangat tinggi, kemudian perilaku agresif dalam penelitian ini berada pada kategori sangat rendah. Dalam penelitian ini juga diperoleh temuan bahwa kecanduan *game online* memberikan dampak terhadap perilaku agresif pada remaja. Tingkat kecanduan *game online* dalam penelitian ini berada pada kategori sedang dan tingkat perilaku agresif dalam penelitian ini berada pada kategori sangat rendah.

Berdasarkan hasil analisis ditemukan bahwa remaja laki-laki lebih terindikasi mengalami kecanduan *game online* daripada perempuan. Kemudian terdapat pula perbedaan perilaku agresif dan kecanduan *game online* yang ditinjau berdasarkan durasi bermain *game online*, dimana durasi bermain *game* yang paling tinggi memunculkan kecanduan terhadap *game online* serta perilaku agresif yakni pada durasi penggunaan lebih dari 6 jam sehari.

B. Saran

1. Bagi Remaja

Bagi remaja terutama siswa, pada penelitian ini dapat dikatakan bahwa mereka berada dalam kategori tidak terpapar secara berlebihan dalam



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.

bermain *game online*. Meskipun demikian, diharapkan untuk lebih bijak dalam manajemen waktu ketika bermain *game online* dan lebih dapat mengendalikan diri agar tidak terlalu berlebihan dalam menghabiskan waktu ketika bermain. Kemudian, dianjurkan bagi remaja untuk meningkatkan nilai ideologi mengembangkan praktik pribadi yang lebih terkontrol dan konservatif yang dapat mengarah pada penghindaran perilaku kemarahan yang tidak sesuai dengan ajaran agama.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk dapat melakukan analisis spesifik terkait aktivitas yang dilakukan oleh subjek di *game online* terlebih dahulu, sehingga dapat diketahui konten-konten atau informasi apa saja yang dapat memicu perilaku agresif. Selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian bukan hanya pada remaja madya saja melainkan pada subjek dengan rentang usia yang dimulai dari anak-anak hingga dewasa akhir untuk melihat gambaran perbedaan perilaku agresif dari kelompok usia tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1).
- Agung, I. M. (2016). *Aplikasi SPSS untuk Penelitian Psikologi*. Pekanbaru: Al-Mujtahadah Press.
- Akbar, R. dan Hawadi. (2008). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Gramedia.
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di Samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290-304.
- Apriyanti, M. F. (2015). Perilaku Agresif Remaja yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya). *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 3(3), 994-1008.
- Arif, M., Situmorang, N. Z., & Tentama, F. (2019, November). Bentuk-bentuk perilaku agresif pada remaja. In *Prosiding Seminar Nasional Magister Psikologi Universitas Ahmad Dahlan* (pp. 299-304).
- Azwar, Saifuddin. 2014. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Atkinson, R. L., Atkinson, R. C., & Hilgard, E. R. (1983). *Pengantar psikologi*. Jakarta: Erlangga.
- Baggio, S., Dupuis, M., Studer, J., Spilka, S., Daeppen, J. B., Simon, O., ... Gmel, G. (2016). Reframing video gaming and internet use addiction: Empirical cross-national comparison of heavy use over time and addiction scales among young users. *Addiction*, 111(3), 513–522. doi: 10.1111/add.13192
- Chairani, L., Wimbarti, S., Subandi, S., & Wibirama, S. (2023). Uji Validitas Konstruk The Centrality of Religiosity Scale (CRS-15) Pada Sampel Muslim. *Psikobuletin: Buletin Ilmiah Psikologi*, 4(2), 125-136.
- Chaq, M. C., Suharnan, S., & Rini, A. P. (2018). Religiusitas, kontrol diri dan agresivitas verbal remaja. *Jurnal fenomena*, 27(2), 22-23.
- Chen, Y. C., Chen, P. S., Hwang, J. J., Korba, L., Song, R., & Yee, G. (2005). An analysis of online gaming crime characteristics. *Internet Research*, 15(3), 246–261. doi: 10.1108/1066224 0510602672
- Chen, C.-Y., & Chang, S.-L. (2008). An exploration of the tendency to online game addiction due to user's liking of design features. *Asian Journal of Health*

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.

and Information Sciences, 3(1–4), 38–51.
<https://www.researchgate.net/publication/255590068>

- Desmita. (2011). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik; Panduan Bagi Orang Tua Dan Guru Dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP, dan SMA*. Bandung: Rosda Karya.
- Dill, K.E. & Dill. J.C, 1998. "Video Game Violence: A Review of the Empirical Literature." *Aggression and Violent Behavior*, 3 (4), 407–428.
- Dini, F. O. (2014). *Hubungan antara kesepian dengan perilaku agresif pada anak didik di lembaga pemasyarakatan anak blitar* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS AIRLANGGA).
- Driyarkara. (1988). *Percikan filsafat*. Lembaga Penunjang Pembangunan Nasional.
- Effendi, M. R. (2008). *Hubungan Religiusitas Dengan Perilaku Agresif Remaja Madrasah Tsanawiyah Persiapan Negeri Batu* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Farera, Serly. (2024). "Pengaruh Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Siswa di Kelas XI SMA Negeri 3 Tapung Hulu". Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Syarif Kasim Riau
- Febriandari, D., Nauli, F. A., & Hd, S. R. (2016). Hubungan kecanduan bermain game online terhadap identitas diri remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(1), 50-56.
- Ferdiansa, G., & Neviyarni, S. (2020). Analisis perilaku agresif siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 5(2), 8-12.
- Firdaus, W., & Marsudi, M. S. (2021). Konseling remaja yang kecanduan gadget melalui terapi kognitif behavior. *Studia: Jurnal Hasil Penelitian Mahasiswa*, 6(1), 15-24.
- Ghofur, A., & Argiati, S. H. B. (2012). Hubungan religiusitas terhadap agresivitas remaja di madrasah aliyah assalaam temanggung. *Jurnal Spirits*, 3(1), 43-51.
- Ghufron, M.N & Risnawati, R. (2016). *Teori-teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Hall & Lindzey, 1993. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Huber, S., & Huber, O. W. (2012). The centrality of religiosity scale (CRS). *Religions*, 3(3), 710-724.

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.
- Hurlock, B.E. (1990). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Erlangga.
- Isnaeni, P. (2021). Konformitas terhadap perilaku agresif pada remaja. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1), 121-128.
- Jannah, M. (2017). Remaja dan tugas-tugas perkembangannya dalam islam. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 1(1).
- Kardefelt-Winther, D. (2017). Conceptualizing internet use disorders: Addiction or coping process? *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 71(7), 459–466.
- Kartini, H. (2016). Hubungan antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain game online dengan intensi berperilaku agresif pada siswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(4).
- Khairunnisa, A. 2013. Hubungan Religiusitas dan Kontrol Diri dengan Perilaku Seksual Pranikah Remaja di MAN 1 Samarinda. *Jurnal Psikologi*, vol.1(2).
- Koeswara, E, 1988. *Agresi Manusia*. Bandung: PT. Eresco.
- Lestariningsih, S., Rahmatullah, A. S., & Purnomo, H. (2021). Pengaruh religiusitas dan penggunaan media sosial terhadap perilaku agresif siswa SD Muhammadiyah Karangwaru Kota Yogyakarta. *G-COUNS: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(2), 270-281.
- Mais, F. R., Rompas, S. S., & Gannika, L. (2020). Kecanduan game online dengan insomnia pada remaja. *Jurnal Keperawatan*, 8(2), 18-27.
- Männikkö, N., Billieux, J., & Kääriäinen, M. (2015). Problematic digital gaming behavior and its relation to the psychological, social and physical health of Finnish adolescents and young adults. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), 281–288. doi: 10.1556/2006.4.2015.040 \
- Marcovitz, H. (2012). *Online gaming and entertainment*. San Diego, CA: Reference Point Press.
- Melani, D. (2009). *Studi kasus tentang pengaruh game online terhadap agresivitas remaja di Surabaya* (Doctoral dissertation, Petra Christian University).
- Muhazir, R., Tahlil, T., & Syarif, H. (2023). Kecanduan Game Online dan Identitas Diri, Interaksi Sosial serta Perilaku Agresif Remaja. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 6(2), 1621-1629.
- Nauli, F. A. (2014). *Faktor-Faktor yang mempengaruhi perilaku agresif remaja di smk negeri 2 pekanbaru* (Doctoral dissertation, Riau University).

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.

- Novita, N. P. (2012). *Hubungan antara kekerasan emosional pada anak terhadap kecenderungan kenakalan remaja* (Doctoral dissertation, Universitas Airlangga).
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin psikologi*, 27(2), 148-158.
- NR, Sonia. Pebriani. (2015). “*Pengaruh religiusitas dan moral disengagement terhadap agresivitas masyarakat Desa Kampung Melayu Timur Kecamatan Teluknaga, Tangerang.*” Skripsi. Fakultas Psikologi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta
- Putro, K. Z. (2017). Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *APLIKASIA: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 17, 25-32.
- Rahmawati, H. K. (2016). Kegiatan religiusitas masyarakat marginal di Argopuro. *Community Development*, 1(2), 35-52.
- Ramadhani, A. (2013). Hubungan motif bermain *game online* dengan perilaku agresivitas remaja awal (studi kasus di warnet zerowings, kandela dan mutant di Samarinda). *Ejournal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 136-158.
- Rini, K. P. S., & Wulandari, H. (2024). Pengaruh Gadget Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia Dini. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 3908-3915.
- Rochansyah, A. A., Rini, A. P., & Pratitis, N. (2023). Religiusitas dan Agresivitas verbal remaja pemain game online: Adakah peran mediasi regulasi emosi?. *INNER: Journal of Psychological Research*, 3(1), 67-76.
- Rohman, K. (2019). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 2 (1).
- Rokaya, Anggita. N. (2021). “*Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Remaja Awal Kota Pekanbaru*” Skripsi. Fakultas Psikologi, UIN Sultan Syarif Kasim Riau
- Rondo, A. A. A., Wungouw, H. I., & Onibala, F. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Sma N 2 Ratahan. *Jurnal keperawatan*, 7(1).
- Santoso, Y. R. D. (2016). *Hubungan kecanduan game online Dota 2 terhadap penyesuaian sosial pada remaja* (Doctoral dissertation, Program Studi Psikologi FPSI-UKSW).
- Santrock, J. W. (2007). *Remaja*. Jakarta: Erlangga

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.

- Savitri, D. (2005). *Perilaku Agresif Orangtua Terhadap Anak Ditinjau dari Religiusitas* (Doctoral dissertation, Prodi Psikologi Unika Soegijapranata Semarang).
- Sayyidah, U., & Saifi, M. (2017). *Pengaruh Intellectual Capital Terhadap Nilai Perusahaan Dengan Profitabilitas Sebagai Variabel Moderasi (Studi Pada Perusahaan Sub Sektor Property Dan Real Estate Di Bursa Efek Indonesia Periode 2013-2015)* (Doctoral dissertation, Brawijaya University).
- Setiawati, O. R., & Gunado, A. (2019). Perilaku agresif pada siswa smp yang bermain game online. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 1(1), 30-34.
- Setiowati, A., & Supriyadi, S. (2020). Hubungan penggunaan media sosial, religiusitas dengan agresifitas mahasiswa fakultas ilmu kesehatan universitas muhammadiyah purwokerto. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*.
- Siddiqah, L. (2010). Pencegahan dan penanganan perilaku agresif remaja melalui pengelolaan amarah (anger management). *Jurnal psikologi*, 37(1), 50-64.
- Sovinia, L., & Fauziah, N. (2014). Hubungan antara religiusitas dengan agresivitas. *Jurnal Empati*, 3(4), 661-671.
- Sriwahyuningsih, V., Yusuf, A. M., & Daharnis, D. (2016). Hubungan Prasangka dan Frustrasi dengan Perilaku Agresif Remaja. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 2(2), 38-51.
- Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Suryadi, B., & Hayat, B. (2021). *Religiusitas Konsep, Pengukuran, dan Implementasi di Indonesia*. Bibliosmia Karya Indonesia.
- Susantyo, B. (2011). Memahami perilaku agresif: Sebuah tinjauan konseptual. *Sosio Informa: Kajian Permasalahan Sosial dan Usaha Kesejahteraan Sosial*, 16(3).
- Taufik, M., Hyangsewu, P., & Azizah, I. N. (2020). Pengaruh faktor religiusitas terhadap perilaku kenakalan remaja di lingkungan masyarakat. *Jurnal Rontal Keilmuan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(1), 91-102.
- Ulum, A. S. H., & Astuti, K. (2019, April). Hubungan Religiusitas Dan Kecerdasan Emosi Dengan Perilaku Agresif Santri Remaja di Pondok Pesantren. In *Prosiding Seminar Nasional Pakar* (pp. 2-4).
- Waluya, O. D. dan Rakhmadiananti. A. 2008. Perilaku Agresif Ditinjau Dari Jenis Tontonan Film Pada Siswa SMA 70 Jakarta Selatan. *Jurnal Psikologi Universitas Esa Unggul Jakarta*, vol 6 (2).

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.

Warouw, I., Posangi, J., & Bataha, Y. (2019). Hubungan pola asuh orang tua dengan perilaku agresif pada anak usia remaja di SMA N 1 Kakas. *Jurnal Keperawatan*, 7(1), 1-6.

Weinstein, A.M. (2010). Computer and video game addiction- a comparison between game users and non-game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268- 276.

Williams, D. (2006). Groups and goblins: The social and covoc impact of an online game. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 50(4), 651–670. doi: 10.1207/s15506878jobem5004_5

Willis, S. S. (2008). *Remaja dan Masalahnya Mengupas Berbagai Bentuk Kenakalan Remaja, Narkoba, Free Sex, dan Pemecahannya*. Bandung: Alfabeta.

Winman, T. D., & Soetjiningsih, C. H. (2022). Religiusitas dan Psychological Well-Being selama Masa Pandemi pada Anggota Gerakan Pemuda GPIB Tamansari Salatiga. *Philanthropy: Journal of Psychology*, 6(2), 111-126.

Wulandari, Ade. S. (2023). *"Hubungan Religiusitas dengan Perilaku Cyberbullying Pada Mahasiswa Pengguna Media Sosial"*. Skripsi. Fakultas Psikologi, UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355-372.

Zahrani, Z., & Ambarini, T. K. (2019). Pelatihan Kontrol Diri untuk Menurunkan Perilaku Agresif Siswa. *Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA*, 11(2), 104-113.

Sumber Internet

Annisa, Ira. (2012, 18 Februari). *Anak SD Melakukan Pembunuhan Berencana Terhadap Temannya*.
(Sumber: <https://www.kompasiana.com/iraannisa/552bb5b36ea8344f6f8b457b/anak-sd-melakukan-pembunuhan-berencana-terhadap-temannya>)
diakses pada tanggal 11 Juni 2023

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

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 A

LEMBAR VALIDASI

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.

LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR (SKALA PERILAKU AGRESIF)

1. Definisi Operasional

Perilaku agresif pada remaja didefinisikan sebagai perilaku yang dimaksudkan untuk melukai, menyakiti, atau merugikan orang lain secara fisik, verbal, atau dengan merusak harta benda yang dapat menyebabkan luka fisik atau mental. Orang lain yang dimaksud dalam hal ini adalah pendidik, teman sekolah, dan orang-orang di sekitarnya. Untuk mengukur perilaku agresif ini peneliti menggunakan aspek dari teori Buss, & Perry (dalam Ferdiansa & Neviyarni, 2020) diantaranya :

- a. Agresi fisik adalah kecenderungan seseorang untuk melakukan serangan fisik sebagai cara untuk menunjukkan kemarahan mereka, seperti melukai dan menyakiti orang lain.
- b. Agresi verbal adalah kecenderungan untuk menyerang atau mendorong hal-hal yang merugikan dan menyakitkan melalui bahasa, seperti melukai dan menyakiti orang melalui bahasa.
- c. Perilaku marah, Manifestasi emosi atau afektif yang ditunjukkan oleh dorongan fisiologis sebagai langkah menuju agresi.
- d. Proses berpikir atau kognitif seperti benci dan curiga pada orang lain, perasaan bahwa kehidupan mereka tidak adil, dan iri hati adalah beberapa contoh perilaku permusuhan yang menyebabkan sakit hati dan perasaan ketidakadilan

2. Skala yang digunakan

- a. Buat Sendiri :
- b. Adaptasi : ✓ (dari Rokaya, 2021)
- c. Modifikasi :
- d. Jumlah Aitem : 33 Aitem
- e. Jenis dan Format Respon : Sangat setuju (SS), Setuju (S), Tidak setuju (TS), Sangat tidak setuju (STS)

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. Petunjuk

Pada bagian ini saya memohon kepada bapak/ibu untuk memberikan respons terhadap pernyataan didalam skala. Skala ini bertujuan untuk mengetahui tingkat perilaku agresif yang dimiliki oleh subjek. Bapak/ibu saya minta untuk memberikan penilaian berdasarkan kesesuaian pernyataan dengan indikator yang diajukan. Penilaian ini dilakukan dengan memilih satu dari alternatif jawaban yang disediakan, yaitu: Relevan(R), Kurang Relevan (KR), atau tidak Relevan (TR). Untuk jawaban yang dipilih, mohon bapak/ibu memberikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan.

Contoh cara menjawab :

Aitem : Amarah saya meningkat ketika diejek oleh lawan main saya

R	KR	TR
()	()	()

Jika bapak/ibu menilai aitem tersebut relevan dengan indikator, maka bapak/ibu mencentang pada kolom R (✓). Dan demikian seterusnya untuk keseluruhan aitem yang tersedia.

SKALA PERILAKU AGRESIF

Aspek	No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			Ket
			R	KR	TR	
Agresi Fisik	1.	Saat diserang oleh teman, saya akan langsung membalasnya tanpa berpikir panjang (F)	✓			
	4.	Saya akan memukul orang dan benda sekitar jika diprovokasi (F)	✓			

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.

11.	Saya ingin menendang benda disekitar jika kalah dalam game online (F)	✓			
14.	Saya memukul teman yang menjadi musuh dalam permainan (F)	✓			
18.	Saya membanting benda disekitar jika kalah bermain game online (F)	✓			
21.	Saya akan menakuti dengan memberi ancaman jika teman menang dalam permainan game online (F)	✓			
32.	Jika teman tidak mengikuti keinginan untuk bermain game online saya akan mengancamnya (F)	✓			
7.	Saya tidak suka mengancam teman jika tidak mau bermain game online (UF)	✓			
26.	Jika diserang oleh teman saya tidak	✓			

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.

		akan membalasnya (UF)				
	24.	Saya tidak akan menanggapi tantangan teman untuk berkelahi karena kalah dalam bermain <i>game online</i> (UF)	✓			
	31.	Saya tidak akan melempar benda yang ada disekitar jika kalah dalam permainan (UF)	✓			
Agresi Verbal	2.	Saya suka mengejek teman saat bermain <i>game online</i> (F)	✓			
	16.	Saya suka berkata kasar dan kotor saat bermain <i>game online</i> (F)	✓			
	25.	Saya suka memaki teman saat kalah dalam bermain <i>game online</i> (F)	✓			
	10.	Meski di ejek saya tidak akan membalas ejekan teman (UF)	✓			
	33.	Saya tidak bisa sopan terhadap teman yang	✓			

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.

		telah berkata kasar saat bermain <i>game online</i> (UF)				
	20.	Saya diam saja meskipun teman-teman menghina saya jika kalah dalam bermain <i>game online</i> (UF)	✓			
	29.	Saya tidak akan berdebat dengan teman saat bermain <i>game online</i> (UF)	✓			
Kemarahan	3.	Saya tidak bisa mengendalikan amarah pada saat bermain <i>game online</i> (F)	✓			
	5.	Menurut teman-teman, saya adalah orang yang pemaarah jika sedang bermain <i>game online</i> (F)	✓			
	12.	Jika kalah dalam bermain <i>game online</i> saya merasa frustrasi dan cenderung menunjukkan amarah (F)	✓			

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.

	23.	Saya suka marah tanpa alasan ketika tidak bisa bermain <i>game online</i> (F)	✓				
	9.	Jika kalah bermain <i>game online</i> saya lebih suka berdiam diri meskipun sedang marah (UF)	✓				
	17.	Saya menghindari teman yang berusaha memancing amarah saat bermain <i>game online</i> (UF)	✓				
	27.	Saat bermain <i>game online</i> saya tidak mudah marah kepada teman yang jail (UF)	✓				
Permusuhan	6.	Saya merasa iri dengan oranglain yang menang dalam bermain <i>game online</i> (F)	✓				
	13.	Saya merasa ditertawakan oleh teman-teman sekitar ketika kalah dalam bermain <i>game online</i> (F)	✓				

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.

15.	Saya merasa benci saat teman-teman menang dalam bermain <i>game online</i> (F)	✓				
19.	Saya suka mengejek teman yang kalah dalam bermain <i>game online</i> (F)	✓				
30.	Saya merasa teman-teman sering meremehkan dari belakang jika kalah bermain <i>game online</i> (F)	✓				
8.	Saya tetap bergabung dengan teman yang menghina dari belakang (UF)	✓				
22.	Saya merasa biasa saja jika dihina oleh teman saat kalah dalam bermain <i>game online</i> (UF)	✓				
28.	Meski teman-teman mengolok-olok saat kalah dalam bermain <i>game online</i> (UF)	✓				



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.

Catatan :

1. Isi (kesesuaian dengan aspek)

sesuai

2. Bahasa

sesuai

3. Jumlah Aitem

cukup

Pekanbaru, 13 Maret 2025

Validator

Dr. Yuliana Intan Lestari, S.Psi., M.A

NIP. 19860703 201 101 2 010

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.

**LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR
(SKALA RELIGIUSITAS)**

1. Definisi Operasional

Religiusitas adalah kemampuan remaja untuk meyakini, mengikuti, dan menerapkan ajaran agama mereka ke dalam kehidupan sehari-hari.

Instrumen pengukuran religiusitas ini menggunakan alat ukur yang dikenal dengan *Centrality of Religious Scale (CRS)* yang disusun oleh Huber dan Huber. Skala ini sudah digunakan lebih dari 100 studi di bidang sosiologi agama, psikologi agama dan studi religiusitas di 25 negara dengan total sampel lebih dari 100.000 (Huber & Huber, 2012). Huber & Huber (2012) menyatakan beberapa dimensi dari religiusitas sebagai berikut:

- a. Dimensi intelektual merujuk pada harapan sosial bahwa seseorang yang religius memiliki pengetahuan agama, dan mereka dapat menjelaskan pandangan mereka tentang hal-hal transenden, agama, dan religiusitas.
- b. Dimensi ideologi merujuk pada harapan sosial bahwa individu yang religius memiliki keyakinan mengenai eksistensi dan esensi dari sebuah realitas transenden dan hubungan antara hal transenden dengan manusia.
- c. Dimensi ibadah publik (*public practice*) merujuk pada harapan sosial bahwa individu yang religius tergabung ke komunitas religius yang dimanifestasikan dalam bentuk partisipasi publik dalam ritual keagamaan dan kegiatan komunal.
- d. Dimensi ibadah pribadi (*private practice*) merujuk pada harapan sosial bahwa individu yang religius mengabdikan diri kepada sesuatu yang transenden dalam aktivitas individual dan ritual secara personal.
- e. Dimensi pengalaman/penghayatan merujuk pada harapan sosial bahwa individu yang religius memiliki sebuah bentuk hubungan langsung kepada yang ilahi yang berdampak secara emosional.

2. Skala yang digunakan

- a. Buat Sendiri :

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. Adaptasi : ✓ (dari Wulandari, 2023)
- c. Modifikasi :
- d. Jumlah Aitem : 15 Aitem
- e. Jenis dan Format Respon :
 - a) Tidak pernah- Jarang- Sering- Selalu
 - b) Sangat tidak percaya- Tidak percaya- percaya Sangat percaya
 - c) Sangat tidak tertarik- Tidak tertarik- Tertarik- Sangat tertarik
 - d) Sangat tidak penting- Tidak penting- Penting- Sangat penting
 - e) Sangat tidak mungkin- Tidak mungkin- Mungkin- Sangat mungkin

3. Petunjuk

Pada bagian ini saya memohon kepada bapak/ibu untuk memberikan respons terhadap pernyataan di dalam skala. Skala ini bertujuan untuk mengetahui tingkat perilaku agresif yang dimiliki oleh subjek. Bapak/ibu saya minta untuk memberikan penilaian berdasarkan kesesuaian pernyataan dengan indikator yang diajukan. Penilaian ini dilakukan dengan memilih satu dari alternatif jawaban yang disediakan, yaitu: Relevan(R), Kurang Relevan (KR), atau tidak Relevan(TR). Untuk jawaban yang dipilih, mohon bapak/ibu memberikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan.

Contoh cara menjawab :

Aitem : Amarah saya meningkat ketika diejek oleh lawan main saya

R	KR	TR
()	()	()

Jika bapak/ibu menilai aitem tersebut relevan dengan indikator, maka bapak/ibu mencentang pada kolom R (✓). Dan demikian seterusnya untuk keseluruhan aitem yang tersedia.

SKALA RELIGIUSITAS

Aspek	No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			Ket
			R	KR	TR	

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

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:
 - 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.

Dimensi Intelektual (Memiliki pengetahuan sendiri tentang agama)	1.	Seberapa sering Anda memikirkan tentang masalah/persoalan mengenai agama?	✓			
	6.	Seberapa tertarik Anda mempelajari lebih banyak mengenai topik agama?	✓			
	11.	Seberapa sering Anda selalu mendapat informasi tentang pertanyaan agama melalui radio, televisi, internet, koran, atau buku?	✓			
Dimensi Ideologi (Keyakinan tentang keberadaan dan hubungan dengan agama maupun tuhanNya)	2.	Sejauh mana Anda percaya bahwa Tuhan atau sesuatu yang ilahi ada?	✓			
	7.	Sejauh mana Anda percaya akan kehidupan setelah kematian (akhirat) misalnya: keabadian jiwa, kebangkitan setelah kematian atau reinkarnasi?	✓			
	12.	Seberapa yakin Anda bahwa kekuatan yang	✓			

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.

		lebih tinggi dari manusia itu benarbenar ada?				
Dimensi Ibadah Publik (Partisipasi individu yang tergabung kedalam komunitas keagamaan)	3.	Seberapa sering Anda ikut serta dalam kegiatan pelayanan keagamaan?	✓			
	8.	Seberapa pentingkah ikut serta dalam kegiatan pelayanan keagamaan?	✓			
	13.	Seberapa pentingkah bagi Anda untuk terhubung dengan komunitas agama?	✓			
Dimensi ibadah pribadi (Melakukan ibadah secara pribadi)	4.	Seberapa sering Anda sholat?	✓			
	9.	Seberapa pentingkah doa pribadi bagi Anda?	✓			
	14.	Seberapa sering Anda berdoa secara spontan ketika terinspirasi oleh situasi sehari-hari?	✓			
Dimensi pengalaman (Pengalaman dan perasaan keagamaan)	5.	Seberapa sering Anda mengalami keadaan di mana Anda merasa bahwa Tuhan atau sesuatu yang bersifat	✓			

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.

	ilahi memiliki andil dalam kehidupan Anda?				
10.	Seberapa sering Anda mengalami situasi di mana Anda merasa bahwa Tuhan atau sesuatu yang ilahi ingin berkomunikasi atau mengungkapkan sesuatu kepada Anda?	✓			
15.	Seberapa sering Anda mengalami situasi di mana Anda merasa bahwa Tuhan atau sesuatu yang ilahi hadir?	✓			

Catatan :

1. Isi (kesesuaian dengan aspek)

.....

2. Bahasa

.....

3. Jumlah Aitem

.....

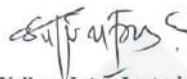
UIN SUSKA RIAU

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.

Pekanbaru, 13 Maret 2025

Validator


Dr. Yuliana Intan Lestari, S.Psi., M.A

NIP. 19860703 201 101 2 010

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.

**LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR
(SKALA KECANDUAN GAME ONLINE)**

1. Definisi Operasional

Kecanduan *game online* adalah ketika remaja terlibat dalam permainan (*game*) yang dapat mengganggu fokus mereka pada pekerjaan, membuat mereka bergantung pada sesuatu atau merasa terikat secara fisik dan psikologis pada sesuatu, dan merasakan ketidaknyamanan jika hal tersebut tidak terpenuhi. Peneliti mengukur kecanduan *game online* dengan elemen yang dikemukakan oleh Chen dan Chang (dalam Santoso, 2016) sebagai berikut:

a. Aspek *Tolerance* (toleransi)

Dalam hal ini, toleransi yang dimaksudkan adalah sikap untuk menerima keadaan diri sendiri saat melakukan suatu hal. Ini biasanya berkaitan dengan jumlah waktu yang dihabiskan untuk melakukan suatu hal, seperti bermain *game online*, di mana batas toleransi diperluas setiap hari untuk mencapai tingkat kepuasan yang diinginkan.

b. Aspek *Compulsion* (kompulsif)

Dorongan kuat atau tekanan untuk bermain *game online* secara berulang-ulang dikenal sebagai dorongan obsesif atau dorongan terus menerus, yang menyebabkan pikiran dan perilaku yang terobsesi dengan bermain *game online*.

c. Aspek *Withdrawal* (penarikan diri)

Seseorang yang kecanduan bermain *game online* didefinisikan sebagai penarik diri karena mereka tidak dapat menarik diri untuk melakukan hal lain selain bermain *game online*. Orang-orang yang kecanduan bermain *game online* mengalami kesulitan untuk menghentikannya atau mengendalikannya.

d. Aspek *Interpersonal and health-related problems* (hubungan interpersonal dan Kesehatan)

Pemain cenderung mengabaikan interaksi interpersonal karena fokus mereka hanya pada bermain *game online*. Bermain *game online*

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.

yang lama dapat menyebabkan masalah kesehatan dan masalah manajemen waktu karena lebih banyak waktu dihabiskan untuk hal-hal yang tidak berkaitan dengan pekerjaan atau pendidikan, seperti mencari situs web baru atau mengunduh file.

2. Skala yang digunakan

- a. Buat Sendiri :
- b. Adaptasi : ✓ (dari Farera, 2024)
- c. Modifikasi :
- d. Jumlah Aitem : 23 Aitem
- e. Jenis dan Format Respon : Selalu- Sering- Kadang- Jarang- Tidak pernah

3. Petunjuk

Pada bagian ini saya memohon kepada bapak/ibu untuk memberikan respons terhadap pernyataan di dalam skala. Skala ini bertujuan untuk mengetahui tingkat perilaku agresif yang dimiliki oleh subjek. Bapak/ibu saya minta untuk memberikan penilaian berdasarkan kesesuaian pernyataan dengan indikator yang diajukan. Penilaian ini dilakukan dengan memilih satu dari alternatif jawaban yang disediakan, yaitu: Relevan(R), Kurang Relevan (KR), atau tidak Relevan(TR). Untuk jawaban yang dipilih, mohon bapak/ibu memberikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan.

Contoh cara menjawab :

Aitem : Amarah saya meningkat ketika diejek oleh lawan main saya

R	KR	TR
()	()	()

Jika bapak/ibu menilai aitem tersebut relevan dengan indikator, maka bapak/ibu mencentang pada kolom R (✓). Dan demikian seterusnya untuk keseluruhan aitem yang tersedia.

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.

SKALA KECANDUAN GAME ONLINE

Aspek	No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			Ket
			R	KR	TR	
Tolerance (Toleransi)	16.	Saya mampu mengurangi waktunya untuk bermain game online.	✓			
	1.	Saya tertarik bermain game online karena memiliki daya tarik yang berbeda-beda	✓			
	21.	Saya mampu membagi waktunya antara belajar dengan bermain	✓			
	22.	Saya mampu berhenti bermain kalau sudah lama bermain game online	✓			
	23.	Saya mampu menghentikan bermain game online ketika sudah waktunya tidur pada malam hari	✓			
Compulsion (dorongan)	3.	Saya merasa terdorong untuk	✓			

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.

	bermain game online.				
2.	Saya memiliki rasa ingin bermain game online.	✓			
4.	Saya gelisah saat jauh dari game online	✓			
8.	Saya terdorong ingin bermain game online ketika jam pelajaran sedang berlangsung	✓			
9.	Ketika melihat level game temannya sudah tinggi saya akan terdorong untuk terus bermain untuk mencapai level tertinggi tersebut	✓			
Withdrawal (Penarikan Diri)	15. Saya mampu menjauhkan diri dari game online.	✓			
	17. Saya mampu menjauhkan diri dari internet yang menjadi penghubung bermain game online	✓			
	18. Saya mampu mengurungkan	✓			

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.

		keinginannya untuk bermain <i>game online</i>				
	19.	Saya mampu menjauhkan diri dari <i>smartphone</i> tempat bermain <i>game online</i> ketika jam pelajaran di mulai	✓			
	20.	Saya mampu memanajemen waktu yang tepat untuk bermain <i>game</i>	✓			
Interpersonal and health related problems (Hubungan interpersonal dan kesehatan)	11.	Kesehatan saya terganggu saat sering main <i>game</i>	✓			
	12.	Saya memiliki kebiasaan yang jorok	✓			
	13.	Saya mengalami pola makan yang terganggu karena kecanduan <i>game online</i>	✓			
	10.	Saya berubah menjadi pasif dalam berkomunikasi karena siswa hanya terfokus pada <i>game online</i>	✓			

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.

14.	Saya mengalami insomnia saat lama bermain <i>game online</i>	✓			
5.	Saya lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i> dari pada bersama keluarga	✓			
7.	Siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i> dari pada bersama teman	✓			
6.	Siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i> dari pada beraktivitas diluar	✓			

Catatan :

1. Isi (kesesuaian dengan aspek)

.....

.....

.....

.....

.....

2. Bahasa

.....

.....

.....

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.

cap -

Validator

superior

NIP. 19860703 201 101 2 010



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.

LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR (SKALA PERILAKU AGRESIF)

1. Definisi Operasional

Perilaku agresif pada remaja didefinisikan sebagai perilaku yang dimaksudkan untuk melukai, menyakiti, atau merugikan orang lain secara fisik, verbal, atau dengan merusak harta benda yang dapat menyebabkan luka fisik atau mental. Orang lain yang dimaksud dalam hal ini adalah pendidik, teman sekolah, dan orang-orang di sekitarnya. Untuk mengukur perilaku agresif ini peneliti menggunakan aspek dari teori Buss, & Perry (dalam Ferdiansa & Neviyarni, 2020) diantaranya :

- a. Agresi fisik adalah kecenderungan seseorang untuk melakukan serangan fisik sebagai cara untuk menunjukkan kemarahan mereka, seperti melukai dan menyakiti orang lain.
- b. Agresi verbal adalah kecenderungan untuk menyerang atau mendorong hal-hal yang merugikan dan menyakitkan melalui bahasa, seperti melukai dan menyakiti orang melalui bahasa.
- c. Perilaku marah, Manifestasi emosi atau afektif yang ditunjukkan oleh dorongan fisiologis sebagai langkah menuju agresi.
- d. Proses berpikir atau kognitif seperti benci dan curiga pada orang lain, perasaan bahwa kehidupan mereka tidak adil, dan iri hati adalah beberapa contoh perilaku permusuhan yang menyebabkan sakit hati dan perasaan ketidakadilan

2. Skala yang digunakan

- a. Buat Sendiri :
- b. Adaptasi : ✓ (dari Rokaya, 2021)
- c. Modifikasi :
- d. Jumlah Aitem : 33 Aitem
- e. Jenis dan Format Respon : Sangat setuju (SS), Setuju (S), Tidak setuju (TS), Sangat tidak setuju (STS)

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. Petunjuk

Pada bagian ini saya memohon kepada bapak/ibu untuk memberikan respons terhadap pernyataan didalam skala. Skala ini bertujuan untuk mengetahui tingkat perilaku agresif yang dimiliki oleh subjek. Bapak/ibu saya minta untuk memberikan penilaian berdasarkan kesesuaian pernyataan dengan indikator yang diajukan. Penilaian ini dilakukan dengan memilih satu dari alternatif jawaban yang disediakan, yaitu: Relevan(R), Kurang Relevan (KR), atau tidak Relevan (TR). Untuk jawaban yang dipilih, mohon bapak/ibu memberikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan.

Contoh cara menjawab :

Aitem : Amarah saya meningkat ketikan diejek oleh lawan main saya

R	KR	TR
()	()	()

Jika bapak/ibu menilai aitem tersebut relevan dengan indikator, maka bapak/ibu mencentang pada kolom R (✓). Dan demikian seterusnya untuk keseluruhan aitem yang tersedia.

SKALA PERILAKU AGRESIF

Aspek	No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			Ket
			R	KR	TR	
Agresi Fisik	1.	Saat diserang oleh teman, saya akan langsung membalasnya tanpa berpikir panjang (F)	✓			
	4.	Saya akan memukul orang dan benda sekitar jika diprovokasi (F)	✓			

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.

11.	Saya ingin menendang benda disekitar jika kalah dalam <i>game online</i> (F)	✓			
14.	Saya memukul teman yang menjadi musuh dalam permainan (F)	✓			
18.	Saya membanting benda disekitar jika kalah bermain <i>game online</i> (F)	✓			
21.	Saya akan menakuti dengan memberi ancaman jika teman menang dalam permainan <i>game online</i> (F)	✓			
32.	Jika teman tidak mengikuti keinginan untuk bermain <i>game online</i> saya akan mengancamnya (F)	✓			
7.	Saya tidak suka mengancam teman jika tidak mau bermain <i>game online</i> (UF)	✓			
26.	Jika diserang oleh teman saya tidak	✓			

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.

		akan membalasnya (UF)				
	24.	Saya tidak akan menanggapi tantangan teman untuk berkelahi karena kalah dalam bermain <i>game online</i> (UF)	✓			
	31.	Saya tidak akan melempar benda yang ada disekitar jika kalah dalam permainan (UF)	✓			
Agresi Verbal	2.	Saya suka mengejek teman saat bermain <i>game online</i> (F)	✓			
	16.	Saya suka berkata kasar dan kotor saat bermain <i>game online</i> (F)	✓			
	25.	Saya suka memaki teman saat kalah dalam bermain <i>game online</i> (F)	✓			
	10.	Meski di ejek saya tidak akan membalas ejekan teman (UF)	✓			
	33.	Saya tidak bisa sopan terhadap teman yang	✓			

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.

		telah berkata kasar saat bermain <i>game online</i> (UF)				
	20.	Saya diam saja meskipun teman-teman menghina saya jika kalah dalam bermain <i>game online</i> (UF)	✓			
	29.	Saya tidak akan berdebat dengan teman saat bermain <i>game online</i> (UF)	✓			
Kemarahan	3.	Saya tidak bisa mengendalikan amarah pada saat bermain <i>game online</i> (F)	✓			
	5.	Menurut teman-teman, saya adalah orang yang pemarah jika sedang bermain <i>game online</i> (F)	✓			
	12.	Jika kalah dalam bermain <i>game online</i> saya merasa frustrasi dan cenderung menunjukkan amarah (F)	✓			

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.

	23.	Saya suka marah tanpa alasan ketika tidak bisa bermain <i>game online</i> (F)	✓				
	9.	Jika kalah bermain <i>game online</i> saya lebih suka berdiam diri meskipun sedang marah (UF)	✓				
	17.	Saya menghindari teman yang berusaha memancing amarah saat bermain <i>game online</i> (UF)	✓				
	27.	Saat bermain <i>game online</i> saya tidak mudah marah kepada teman yang jail (UF)	✓				
Permusuhan	6.	Saya merasa iri dengan oranglain yang menang dalam bermain <i>game online</i> (F)	✓				
	13.	Saya merasa ditertawakan oleh teman-teman sekitar ketika kalah dalam bermain <i>game online</i> (F)	✓				

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.

15.	Saya merasa benci saat teman-teman menang dalam bermain <i>game online</i> (F)	✓			
19.	Saya suka mengejek teman yang kalah dalam bermain <i>game online</i> (F)	✓			
30.	Saya merasa teman-teman sering meremehkan dari belakang jika kalah bermain <i>game online</i> (F)	✓			
8.	Saya tetap bergabung dengan teman yang menghina dari belakang (UF)	✓			
22.	Saya merasa biasa saja jika dihina oleh teman saat kalah dalam bermain <i>game online</i> (UF)	✓			
28.	Meski teman-teman mengolok-olok saat kalah dalam bermain <i>game online</i> (UF)	✓			

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.

Catatan :**1. Isi (kesesuaian dengan aspek)**

.....

.....

.....

.....

2. Bahasa

.....

.....

.....

.....

3. Jumlah Aitem

.....

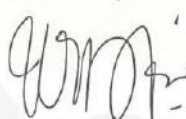
.....

.....

Pekanbaru,

2025

Validator


Yuli Widiningsih, M.Psi, Psikolog

NIP. 19760719 200710 2 004

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.

LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR (SKALA RELIGIUSITAS)

1. Definisi Operasional

Religiusitas adalah kemampuan remaja untuk meyakini, mengikuti, dan menerapkan ajaran agama mereka ke dalam kehidupan sehari-hari.

Instrumen pengukuran religiusitas ini menggunakan alat ukur yang dikenal dengan *Centrality of Religious Scale* (CRS) yang disusun oleh Huber dan Huber. Skala ini sudah digunakan lebih dari 100 studi di bidang sosiologi agama, psikologi agama dan studi religiusitas di 25 negara dengan total sampel lebih dari 100.000 (Huber & Huber, 2012). Huber & Huber (2012) menyatakan beberapa dimensi dari religiusitas sebagai berikut:

- a. Dimensi intelektual merujuk pada harapan sosial bahwa seseorang yang religius memiliki pengetahuan agama, dan mereka dapat menjelaskan pandangan mereka tentang hal-hal transenden, agama, dan religiusitas.
- b. Dimensi ideologi merujuk pada harapan sosial bahwa individu yang religius memiliki keyakinan mengenai eksistensi dan esensi dari sebuah realitas transenden dan hubungan antara hal transenden dengan manusia.
- c. Dimensi ibadah publik (*public practice*) merujuk pada harapan sosial bahwa individu yang religius tergabung ke komunitas religius yang dimanifestasikan dalam bentuk partisipasi publik dalam ritual keagamaan dan kegiatan komunal.
- d. Dimensi ibadah pribadi (*private practice*) merujuk pada harapan sosial bahwa individu yang religius mengabdikan diri kepada sesuatu yang transenden dalam aktivitas individual dan ritual secara personal.
- e. Dimensi pengalaman/penghayatan merujuk pada harapan sosial bahwa individu yang religius memiliki sebuah bentuk hubungan langsung kepada yang ilahi yang berdampak secara emosional.

2. Skala yang digunakan

- a. Buat Sendiri :
- b. Adaptasi : ✓ (dari Wulandari, 2023)

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.

- c. Modifikasi :
- d. Jumlah Aitem : 15 Aitem
- e. Jenis dan Format Respon :
 - a) Tidak pernah- Jarang- Sering- Selalu
 - b) Sangat tidak percaya- Tidak percaya- percaya Sangat percaya
 - c) Sangat tidak tertarik- Tidak tertarik- Tertarik- Sangat tertarik
 - d) Sangat tidak penting- Tidak penting- Penting- Sangat penting
 - e) Sangat tidak mungkin- Tidak mungkin- Mungkin- Sangat mungkin

3. Petunjuk

Pada bagian ini saya memohon kepada bapak/ibu untuk memberikan respons terhadap pernyataan di dalam skala. Skala ini bertujuan untuk mengetahui tingkat perilaku agresif yang dimiliki oleh subjek. Bapak/ibu saya minta untuk memberikan penilaian berdasarkan kesesuaian pernyataan dengan indikator yang diajukan. Penilaian ini dilakukan dengan memilih satu dari alternatif jawaban yang disediakan, yaitu: Relevan(R), Kurang Relevan (KR), atau tidak Relevan(TR). Untuk jawaban yang dipilih, mohon bapak/ibu memberikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan.

Contoh cara menjawab :

Aitem : Amarah saya meningkat ketika diejek oleh lawan main saya

R	KR	TR
()	()	()

Jika bapak/ibu menilai aitem tersebut relevan dengan indikator, maka bapak/ibu mencentang pada kolom R (✓). Dan demikian seterusnya untuk keseluruhan aitem yang tersedia.

SKALA RELIGIUSITAS

Aspek	No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			Ket
			R	KR	TR	
Dimensi Intelektual	1.	Seberapa sering Anda memikirkan tentang	✓			

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.

(Memiliki pengetahuan sendiri tentang agama)		masalah/persoalan mengenai agama?				
	6.	Seberapa tertarik Anda mempelajari lebih banyak mengenai topik agama?	✓			
	11.	Seberapa sering Anda selalu mendapat informasi tentang pertanyaan agama melalui radio, televisi, internet, koran, atau buku?	✓			
Dimensi Ideologi (Keyakinan tentang keberadaan dan hubungan dengan agama maupun tuhannya)	2.	Sejauh mana Anda percaya bahwa Tuhan atau sesuatu yang ilahi ada?	✓			
	7.	Sejauh mana Anda percaya akan kehidupan setelah kematian (akhirat) misalnya: keabadian jiwa, kebangkitan setelah kematian atau reinkarnasi?	✓			
	12.	Seberapa yakin Anda bahwa kekuatan yang lebih tinggi dari	✓			

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.

		manusia itu benarbenar ada?				
Dimensi Ibadah Publik (Partisipasi individu yang tergabung kedalam komunitas keagamaan)	3.	Seberapa sering Anda ikut serta dalam kegiatan pelayanan keagamaan?	✓			
	8.	Seberapa pentingkah ikut serta dalam kegiatan pelayanan keagamaan?	✓			
	13.	Seberapa pentingkah bagi Anda untuk terhubung dengan komunitas agama?	✓			
Dimensi ibadah pribadi (Melakukan ibadah secara pribadi)	4.	Seberapa sering Anda sholat?	✓			
	9.	Seberapa pentingkah doa pribadi bagi Anda?	✓			
	14.	Seberapa sering Anda berdoa secara spontan ketika terinspirasi oleh situasi sehari-hari?	✓			
Dimensi pengalaman (Pengalaman dan perasaan keagamaan)	5.	Seberapa sering Anda mengalami keadaan di mana Anda merasa bahwa Tuhan atau sesuatu yang bersifat ilahi memiliki andil	✓			

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.

	dalam kehidupan Anda?				
10.	Seberapa sering Anda mengalami situasi di mana Anda merasa bahwa Tuhan atau sesuatu yang ilahi ingin berkomunikasi atau mengungkapkan sesuatu kepada Anda?	✓			
15.	Seberapa sering Anda mengalami situasi di mana Anda merasa bahwa Tuhan atau sesuatu yang ilahi hadir?	✓			

Catatan :

1. Isi (kesesuaian dengan aspek)

.....

.....

.....

2. Bahasa

.....

.....

.....

3. Jumlah Aitem

.....

.....

.....



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

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:
 - 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.

Pekanbaru,

2025

Validator

Yuli Widiningsih, M.Psi, Psikolog

NIP. 19760719 200710 2 004

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.

LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR
(SKALA KECANDUAN GAME ONLINE)

1. Definisi Operasional

Kecanduan *game online* adalah ketika remaja terlibat dalam permainan (*game*) yang dapat mengganggu fokus mereka pada pekerjaan, membuat mereka bergantung pada sesuatu atau merasa terikat secara fisik dan psikologis pada sesuatu, dan merasakan ketidaknyamanan jika hal tersebut tidak terpenuhi. Peneliti mengukur kecanduan *game online* dengan elemen yang dikemukakan oleh Chen dan Chang (dalam Santoso, 2016) sebagai berikut:

a. Aspek *Tolerance* (toleransi)

Dalam hal ini, toleransi yang dimaksudkan adalah sikap untuk menerima keadaan diri sendiri saat melakukan suatu hal. Ini biasanya berkaitan dengan jumlah waktu yang dihabiskan untuk melakukan suatu hal, seperti bermain *game online*, di mana batas toleransi diperluas setiap hari untuk mencapai tingkat kepuasan yang diinginkan.

b. Aspek *Compulsion* (kompulsif)

Dorongan kuat atau tekanan untuk bermain *game online* secara berulang-ulang dikenal sebagai dorongan obsesif atau dorongan terus menerus, yang menyebabkan pikiran dan perilaku yang terobsesi dengan bermain *game online*.

c. Aspek *Withdrawal* (penarikan diri)

Seseorang yang kecanduan bermain *game online* didefinisikan sebagai penarik diri karena mereka tidak dapat menarik diri untuk melakukan hal lain selain bermain *game online*. Orang-orang yang kecanduan bermain *game online* mengalami kesulitan untuk menghentikannya atau mengendalikannya.

d. Aspek *Interpersonal and health-related problems* (hubungan interpersonal dan Kesehatan)

Pemain cenderung mengabaikan interaksi interpersonal karena fokus mereka hanya pada bermain *game online*. Bermain *game online*



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.

yang lama dapat menyebabkan masalah kesehatan dan masalah manajemen waktu karena lebih banyak waktu dihabiskan untuk hal-hal yang tidak berkaitan dengan pekerjaan atau pendidikan, seperti mencari situs web baru atau mengunduh file.

2. Skala yang digunakan

- a. Buat Sendiri :
- b. Adaptasi : ✓ (dari Farera, 2024)
- c. Modifikasi :
- d. Jumlah Aitem : 23 Aitem
- e. Jenis dan Format Respon : Selalu- Sering- Kadang- Jarang- Tidak pernah

3. Petunjuk

Pada bagian ini saya memohon kepada bapak/ibu untuk memberikan respons terhadap pernyataan di dalam skala. Skala ini bertujuan untuk mengetahui tingkat perilaku agresif yang dimiliki oleh subjek. Bapak/ibu saya minta untuk memberikan penilaian berdasarkan kesesuaian pernyataan dengan indikator yang diajukan. Penilaian ini dilakukan dengan memilih satu dari alternatif jawaban yang disediakan, yaitu: Relevan(R), Kurang Relevan (KR), atau tidak Relevan(TR). Untuk jawaban yang dipilih, mohon bapak/ibu memberikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan.

Contoh cara menjawab :

Aitem : Amarah saya meningkat ketikan diejek oleh lawan main saya

R	KR	TR
()	()	()

Jika bapak/ibu menilai aitem tersebut relevan dengan indikator, maka bapak/ibu mencentang pada kolom R (✓). Dan demikian seterusnya untuk keseluruhan aitem yang tersedia.

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.

SKALA KECANDUAN GAME ONLINE

Aspek	No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			Ket
			R	KR	TR	
Tolerance (Toleransi)	16.	Saya mampu mengurangi waktunya untuk bermain game online.	✓			
	1.	Saya tertarik bermain game online karena memiliki daya tarik yang berbeda-beda	✓			
	21.	Saya mampu membagi waktunya antara belajar dengan bermain	✓			
	22.	Saya mampu berhenti bermain kalau sudah lama bermain game online	✓			
	23.	Saya mampu menghentikan bermain game online ketika sudah waktunya tidur pada malam hari	✓			
Compulsion (dorongan)	3.	Saya merasa terdorong untuk	✓			

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.

	bermain game online.				
2.	Saya memiliki rasa ingin bermain game online.	✓			
4.	Saya gelisah saat jauh dari game online	✓			
8.	Saya terdorong ingin bermain game online ketika jam pelajaran sedang berlangsung	✓			
9.	Ketika melihat level game temannya sudah tinggi saya akan terdorong untuk terus bermain untuk mencapai level tertinggi tersebut	✓			
Withdrawal (Penarikan Diri)	15. Saya mampu menjauhkan diri dari game online.	✓			
	17. Saya mampu menjauhkan diri dari internet yang menjadi penghubung bermain game online	✓			
	18. Saya mampu mengurungkan	✓			

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.

		keinginannya untuk bermain <i>game online</i>				
	19.	Saya mampu menjauhkan diri dari <i>smartphone</i> tempat bermain <i>game online</i> ketika jam pelajaran di mulai	✓			
	20.	Saya mampu memanajemen waktu yang tepat untuk bermain <i>game</i>	✓			
Interpersonal and health related problems (Hubungan interpersonal dan kesehatan)	11.	Kesehatan saya terganggu saat sering main <i>game</i>	✓			
	12.	Saya memiliki kebiasaan yang jorok	✓			
	13.	Saya mengalami pola makan yang terganggu karena kecanduan <i>game online</i>	✓			
	10.	Saya berubah menjadi pasif dalam berkomunikasi karena siswa hanya terfokus pada <i>game online</i>	✓			

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.

14.	Saya mengalami insomnia saat lama bermain <i>game online</i>	✓			
5.	Saya lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i> dari pada bersama keluarga	✓			
7.	Siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i> dari pada bersama teman	✓			
6.	Siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i> dari pada beraktivitas diluar	✓			

Catatan :

1. Isi (kesesuaian dengan aspek)

.....

.....

.....

.....

.....

2. Bahasa

.....

.....

.....

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

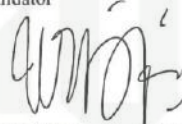
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

.....

Pekanbaru, 2025

Validator


Yuli Widiningsih, M.Psi, Psikolog

NIP. 19760719 200710 2 004

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 B

LEMBAR SKRINING KECANDUAN *GAME ONLINE*



Skala Screening Test Kecanduan *Game Online*

IDENTITAS DIRI

Nama (inisial) :
 Kelas/ Jurusan :
 Usia :
 Jenis Kelamin : L/P

PETUNJUK PENGISIAN

- Mohon angket ini diisi untuk menjawab seluruh pernyataan yang ada.
- Berilah tanda silang (X) pada pilihan yang tersedia dan pilihlah sesuai keadaan yang sebenarnya. Setiap orang dapat mempunyai jawaban yang berbeda-beda berdasarkan keadaannya masing-masing, oleh karena itu pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan diri Anda, karena tidak ada jawaban yang dianggap salah.

1. Usia saat pertama kali bermain *game*:
☐ Dibawah 5 tahun ☐ 6-13 tahun ☐ Diatas 13 tahun
2. Dalam sehari saya mampu bermain *game* selama:
 - a. Tidak bermain sama sekali
 - b. ≤ 2 jam/hari
 - c. ≥ 3 jam/hari
3. Ketika tidak memainkan *game* dalam sehari, saya akan :
 - a. Saya merasa biasa saja
 - b. Saya tidak bisa absen bermain dalam satu hari
 - c. Mengerjakan kegiatan lain

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA 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.

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 C

LEMBAR TRYOUT RELIGIUSITAS, KECANDUAN *GAME* ONLINE, DAN PERILAKU AGRESIF

SKALA TRYOUT PENELITIAN

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Perkenalkan saya Apryan Nugraha, Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN SUSKA Riau. Saat ini saya sedang melakukan penelitian dan meminta kesediaan adik-adik semua untuk dapat berpartisipasi dengan mengisi angket yang tersedia dengan meluangkan 10-15 menit.

Dalam pengisian instrumen tidak ada jawaban benar atau salah, serta pengisian angket ini tidak ada kaitannya dengan nilai mata Pelajaran yang adik-adik ikuti. Seluruh identitas dan respons yang adik-adik berikan akan dijaga kerahasiaannya oleh peneliti sesuai dengan etika dalam penelitian. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan waktu yang adik-adik berikan dalam mengisi instrumen penelitian ini.

Hormat saya
Apryan Nugraha

SKALA I

DATA DIRI RESPONDEN

Nama (inisial) :
Jenis Kelamin : L/P
Usia :
Kelas/ Jurusan :
No. HP :
Lama Bermain Game : ☐ 2-3 jam ☐ 4-5 jam ☐ > 6 jam

Dengan ini saya menyatakan bersedia untuk berpartisipasi dalam skala penelitian ini tanpa adanya paksaan dari pihak mana pun.

PETUNJUK Pengerjaan

Berikut ini akan disajikan beberapa pernyataan kepada saudara. Bacalah dan pahami baik-baik setiap pernyataan berikut. Jika pernyataan sesuai dengan keadaan diri saudara, maka berilah tanda *checklist* (✓) pada salah satu dari empat pilihan jawaban yang telah disediakan. Oleh karena itu, peneliti berharap kepada saudara agar dapat mengisi dengan jujur dan cermat hingga selesai serta tidak ada pernyataan yang terlewatkan. Adapun alternatif pilihan jawaban yang tersedia yaitu:

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
TS : Tidak setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saat diserang oleh teman, saya akan langsung membalasnya, tanpa berpikir panjang				

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

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.

2	Saya suka mengejek teman saat bermain <i>game online</i>				
3	Saya tidak bisa mengendalikan amarah pada saat bermain <i>game online</i>				
4	Saya akan memukul orang dan benda di sekitar jika di provokasi				
5	Menurut teman-teman, saya adalah orang yang pemarah jika sedang bermain <i>game online</i>				
6	Saya merasa iri dengan orang lain yang menang dalam bermain <i>game online</i>				
7	Saya tidak suka mengancam teman jika tidak mau bermain <i>game online</i>				
8	Saya tetap bergabung dengan teman yang menghina dari belakang				
9	Jika kalah bermain <i>game online</i> saya lebih suka berdiam diri meskipun sedang marah				
10	Meski di ejek, saya tidak akan membalas ejekan teman				
11	Saya ingin menendang benda disekitar jika kalah dalam <i>game online</i>				
12	Jika kalah dalam bermain <i>game online</i> saya merasa frustrasi dan cenderung menunjukkan amarah				
13	Saya merasa ditertawakan oleh teman-teman sekitar ketika kalah dalam bermain <i>game online</i>				
14	Saya memukul teman yang menjadi musuh dalam permainan				
15	Saya merasa benci saat teman-teman menang dalam bermain <i>game online</i>				
16	Saya suka berkata kasar dan kotor saat bermain <i>game online</i>				
17	Saya menghindari teman yang berusaha memancing amarah saat bermain <i>game online</i>				

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.

18	Saya membanting benda di sekitar jika kalah bermain <i>game online</i>				
19	Saya suka mengejek teman yang kalah dalam bermain <i>game online</i>				
20	Saya diam saja meskipun teman-teman menghina saya jika kalah dalam bermain <i>game online</i>				
21	Saya akan menakuti dengan memberi ancaman jika teman menang dalam permainan <i>game online</i>				
22	Saya merasa biasa saja jika dihina oleh teman saat kalah dalam bermain <i>game online</i>				
23	Saya suka marah tanpa alasan ketika tidak bisa bermain <i>game online</i>				
24	Saya tidak akan menanggapi tantangan teman untuk berkelahi karena kalah dalam bermain <i>game online</i>				
25	Saya suka memaki teman saat kalah bermain <i>game online</i>				
26	Jika diserang oleh teman saya tidak akan membalasnya				
27	Saat bermain <i>game online</i> saya tidak mudah marah kepada teman yang jahil				
28	Meski teman-teman mengolok-olok saat kalah dalam bermain <i>game online</i> , saya tidak akan membalas				
29	Saya tidak akan berdebat dengan teman saat bermain <i>game online</i>				
30	Saya merasa teman-teman sering meremehkan dari belakang jika kalah bermain <i>game online</i>				
31	Saya tidak akan melempar benda yang ada di sekitar jika kalah dalam permainan				
32	Jika teman tidak mengikuti keinginan untuk bermain <i>game online</i> saya akan Mengancamnya				
33	Saya tidak bisa sopan terhadap teman yang telah berkata kasar saat bermain <i>game online</i>				

SKALA II

PETUNJUK Pengerjaan

Berikan tanda *checklist* (✓) untuk pernyataan yang sesuai dengan diri Tapi pada salah satu kotak yang telah disediakan. Adapun alternatif pilihan jawaban yang tersedia yaitu.

SL : Selalu

S : Sering

J : Jarang

TP : Tidak Pernah

No	Pernyataan	SL	S	J	TP
1	Seberapa sering Tapi memikirkan tentang masalah/persoalan mengenai agama?				
3	Seberapa sering Tapi ikut serta dalam kegiatan pelayanan keagamaan?				
4	Seberapa sering Tapi sholat?				
5	Seberapa sering Tapi mengalami keadaan di mana Tapi merasa bahwa Tapi atau sesuatu yang bersifat ilahi memiliki andil dalam kehidupan Tapi?				
10	Seberapa sering Tapi mengalami situasi di mana Tapi merasa bahwa Tapi atau sesuatu yang ilahi ingin berkomunikasi atau mengungkapkan sesuatu kepada Tapi?				
11	Seberapa sering Tapi selalu mendapat informasi tentang pertanyaan agama melalui radio, televisi, internet, koran, atau buku?				
14	Seberapa sering Tapi berdoa secara spontan ketika terinspirasi oleh situasi sehari-hari?				
15	Seberapa sering Tapi mengalami situasi di mana Tapi merasa bahwa Tapi atau sesuatu yang ilahi hadir?				

SP : Sangat Percaya

P : Percaya

TP : Tidak Percaya

STP : Sangat Tidak Percaya

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 UIN Suska Riau

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:
 - 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.

No	Pernyataan	SP	P	TP	STP
2	Sejauh mana Anda percaya bahwa Tuhan atau sesuatu yang ilahi ada?				
7	Sejauh mana Anda percaya akan kehidupan setelah kematian (akhirat) misalnya: keabadian jiwa, kebangkitan setelah kematian atau reinkarnasi?				

ST : Sangat Tertarik

T : Tertarik

TT : Tidak Tertarik

STT : Sangat Tidak Tertarik

No	Pernyataan	ST	T	TT	STT
6	Seberapa tertarik Anda mempelajari lebih banyak mengenai topik agama?				

SP : Sangat Penting

P : Penting

TP : Tidak Penting

STP : Sangat Tidak Penting

No	Pernyataan	SP	P	TP	STP
8	Seberapa pentingkah ikut serta dalam kegiatan pelayanan keagamaan?				
9	Seberapa pentingkah doa pribadi bagi Anda?				
13	Seberapa pentingkah bagi Anda untuk terhubung dengan komunitas agama?				

SM : Sangat Mungkin

M : Mungkin

TM : Tidak Mungkin

STM : Sangat Tidak Mungkin

No	Pernyataan	SM	M	TM	STM
12	Seberapa yakin Anda bahwa kekuatan yang lebih tinggi dari manusia itu benar-benar ada?				

SKALA III

PETUNJUK Pengerjaan

Berikan tanda *checklist* (✓) untuk pernyataan yang sesuai dengan diri Anda pada salah satu kotak yang telah disediakan. Adapun alternatif pilihan jawaban yang tersedia yaitu.

- Sl : Selalu
S : Sering
K : Kadang-kadang
J : Jarang
TP : Tidak Pernah

No	Pernyataan	Sl	S	K	J	TP
1	Saya tertarik bermain <i>game online</i> karena memiliki daya tarik yang berbeda-beda					
2	Saya memiliki rasa ingin bermain <i>game online</i> .					
3	Saya merasa terdorong untuk bermain <i>game online</i> .					
4	Saya gelisah saat jauh dari <i>game online</i>					
5	Saya lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i> dari pada bersama keluarga					
6	Siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i> dari pada beraktivitas diluar					
7	Siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i> dari pada bersama teman					
8	Saya terdorong ingin bermain <i>game online</i> ketika jam pelajaran sedang berlangsung					
9	Ketika melihat level <i>game</i> temannya sudah tinggi saya akan terdorong untuk terus bermain untuk mencapai level tertinggi tersebut					
10	Saya berubah menjadi pasif dalam berkomunikasi karena siswa hanya terfokus pada <i>game online</i>					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta dilindungi UIN Suska Riau

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 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.

11	Kesehatan saya terganggu saat sering main <i>game</i>					
12	Saya memiliki kebiasaan yang jorok					
13	Saya mengalami pola makan yang terganggu karena kecanduan <i>game online</i>					
14	Saya mengalami insomnia saat lama bermain <i>game online</i>					
15	Saya mampu menjauhkan diri dari <i>game online</i>					
16	Saya mampu mengurangi waktunya untuk bermain <i>game online</i>					
17	Saya mampu menjauhkan diri dari internet yang menjadi penghubung bermain <i>game online</i>					
18	Saya mampu mengurungkan keinginannya untuk bermain <i>game online</i>					
19	Saya mampu menjauhkan diri dari <i>smartphone</i> tempat bermain <i>game online</i> ketika jam pelajaran di mulai					
20	Saya mampu manajemen waktu yang tepat untuk bermain <i>game</i>					
21	Saya mampu membagi waktunya antara belajar dengan bermain					
22	Saya mampu berhenti bermain kalau sudah lama bermain <i>game online</i>					
23	Saya mampu menghentikan bermain <i>game online</i> ketika sudah waktunya tidur pada malam hari					

**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 D

TABULASI DATA TRYOUT RELIGIUSITAS, KECANDUAN GAME ONLINE, DAN PERILAKU AGRESIF

TABULASI DATA PERILAKU AGRESIF (*TRY OUT*)

No	Nama	JK	Usia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	SS	P	15	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	3	
2	W	L	15	2	2	5	4	2	2	2	2	3	4	1	1	1	1	1	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	
3	L	P	17	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	4	1	1	2	1	4	1	4	1	2	2	2	2	1	
4	ZCD	P	17	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	1	2	3	2	3	2	4	2	4	2	3	2	2	
5	NA	P	16	3	2	1	2	2	2	2	4	3	3	2	2	2	1	2	1	2	2	2	3	2	4	2	4	2	4	2	3	2	2	
6	AK	L	17	2	3	1	1	1	1	2	3	4	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	3	1	3	1	3	2	3	
7	RPP	L	16	1	1	2	1	1	2	2	4	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	3	2	2	2	
8	NAPA	P	16	3	3	2	3	1	1	2	2	2	3	1	1	1	1	1	3	3	1	3	4	2	2	1	3	2	3	3	2	2	2	
9	AP	P	16	1	3	2	1	2	1	2	2	2	3	1	1	1	1	1	1	3	1	3	2	1	2	2	2	1	3	3	2	2	1	
10	MA	P	16	2	2	2	1	2	2	2	3	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	1	3	2	3	2	4	2	3	2	2	2	2	
11	RFI	P	17	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	
12	AZ	P	17	5	1	1	1	1	1	2	4	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	4	1	1	1	1	1	1	1	2	3	1	3
13	HF	P	17	4	2	4	4	4	2	2	4	1	4	4	4	1	4	1	4	1	4	4	1	1	4	4	1	1	4	4	1	1	4	
14	CK	L	17	1	2	1	2	1	1	2	2	4	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
15	MN	P	17	3	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	3	1	1	2	1	1	2	3	1	1	1	1	
16	BMS	P	16	2	2	2	3	1	2	2	4	1	1	1	3	3	2	2	1	1	1	2	2	1	2	3	4	1	1	1	1	1	2	
17	AS	P	17	2	1	2	2	1	1	2	3	2	2	1	2	2	1	1	1	3	1	3	2	2	4	2	3	2	2	3	3	2	3	
18	PA	P	16	4	1	1	1	1	2	2	4	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	
19	TTA	P	16	2	2	2	1	2	2	2	4	4	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	3	1	3	1	4	1	3	2	3	2	1	

1. Hak cipta dilindungi Undang-Undang. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Penutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, atau pengumpulan data yang sejenis.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

P	16	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	3	2	3	2	1	2	1	2	2	4	3	2	3	2
P	17	2	1	1	1	1	1	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2
P	16	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	4	2	2	2	2
P	16	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	4	3	2	2	1	3	3	3	3	3	2	2
P	16	2	2	3	2	3	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	3	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2
P	16	3	3	1	3	1	1	2	4	2	3	1	1	2	1	2	1	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
P	16	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2
P	17	4	3	3	2	2	4	2	1	2	4	1	1	3	2	4	3	2	2	4	4	1	2	4	2	2	4	4	3	4
P	16	3	2	3	1	2	2	2	2	3	3	2	1	3	1	1	1	2	2	2	4	1	3	1	4	2	3	3	2	2
L	17	3	3	3	2	1	3	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	3
P	16	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2
L	16	2	3	4	2	4	4	2	1	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1
L	16	4	1	2	2	3	1	2	1	2	1	1	2	3	2	2	1	3	2	2	1	1	1	1	2	3	4	2	1	2
L	16	2	1	2	2	3	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	1	2	1	3	1	2	2	1
P	17	3	2	2	2	3	2	2	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3
P	16	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2
L	15	4	3	2	2	2	4	2	2	2	4	1	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	1	4	2	4	4	3	3
P	16	3	4	2	2	2	4	2	1	1	1	2	3	1	2	2	4	2	2	4	1	1	1	2	1	4	3	1	2	2
L	16	3	2	2	1	1	1	2	2	4	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	4	2	3	2	3	2	3	3	3	3
P	15	4	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	4	1	4	1	1	1
P	15	4	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	4	1	4	2	2	2

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa memberikan sumber: a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

© ak cipta miik UIN Suska Riau

State Islamic U

L	15	3	2	3	3	2	2	2	3	1	3	3	1	2	2	2	1	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2
L	15	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2
L	15	3	3	2	4	2	1	2	1	4	1	1	1	1	2	2	1	4	1	2	2	1	2	1	4	1	1	3	3	3	1
L	19	4	3	4	4	4	4	2	3	1	3	4	1	2	4	4	4	1	2	4	1	4	3	4	1	4	3	1	3	3	2
L	16	2	3	2	2	3	1	2	2	2	3	3	3	3	1	1	3	2	2	2	2	1	2	3	1	2	2	3	3	3	3
P	16	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2
P	15	4	4	1	4	1	2	2	3	4	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	3	3	2	2	2
P	15	3	3	2	3	2	2	2	3	4	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2
P	16	2	1	2	1	2	1	2	3	4	2	1	1	2	1	1	1	3	1	1	4	2	4	1	4	1	4	3	4	3	1
P	15	4	4	1	2	1	1	2	4	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	3
P	15	4	3	1	2	1	1	2	4	3	3	1	1	2	1	1	1	4	1	1	2	2	2	1	1	1	3	4	2	3	3
P	16	1	3	1	1	1	1	2	3	4	2	1	1	1	1	1	1	4	1	2	2	1	2	1	4	1	2	2	2	2	1
P	15	3	3	2	1	2	2	2	2	3	3	1	2	3	2	2	2	2	1	4	3	3	2	1	1	2	3	3	3	3	2
P	16	1	1	1	1	1	1	2	4	2	1	1	1	1	1	1	1	4	1	4	2	2	3	2	1	2	1	1	3	2	1
P	15	3	1	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	3	2	2
P	15	3	2	3	2	3	3	2	4	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	4
P	16	3	4	1	2	2	2	2	4	3	3	2	1	4	3	4	2	2	2	4	2	1	2	4	3	3	3	4	3	1	2
P	16	4	3	3	2	3	2	2	4	4	4	1	1	2	3	3	3	2	2	3	2	1	1	3	3	2	2	2	3	2	3
P	15	2	2	3	1	3	3	2	2	2	2	1	1	3	1	1	3	2	1	3	3	1	2	3	2	3	3	3	2	3	2
L	15	3	2	1	1	1	1	2	4	4	3	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	2	1	1	3	3	1	2	2	1
L	16	4	1	2	2	2	2	2	2	2	3	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	1	3	2	1	2	3	3	3	2	1

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

L	16	2	2	1	1	1	1	2	4	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1
L	16	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	1	1	2	1	2	1	2	1	3	4	4	4	1	
P	16	3	1	1	3	1	1	2	3	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	3	3	2	2	2	
L	17	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	3	2
P	17	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
P	18	3	2	3	1	3	1	2	2	2	4	1	1	1	1	1	3	2	1	3	3	1	2	2	3	3	3	2	3	1	2
P	18	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	3	1	1	2	1	1	1	2	1	4	2	2	2	1
L	17	2	3	3	4	4	4	2	2	3	4	4	4	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	1	1	3	3	1	2	2	2
P	17	2	3	4	4	3	4	2	3	2	1	2	2	3	1	4	4	2	2	2	3	2	2	3	2	1	1	1	2	2	2
P	18	3	2	3	3	4	4	2	1	2	2	2	3	1	1	3	3	2	1	3	2	1	3	3	3	3	1	4	2	4	2
L	18	4	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2
L	18	3	2	3	2	3	1	2	3	3	3	1	3	3	2	2	1	2	1	2	3	2	2	1	1	1	3	3	3	3	1
P	17	4	1	3	3	4	1	2	4	4	4	1	4	4	2	3	1	2	1	1	1	2	1	3	3	2	4	1	4	4	4
L	18	4	4	1	1	1	1	2	1	4	1	1	3	4	4	4	2	2	1	3	2	2	3	2	3	1	4	1	1	1	3
L	19	2	4	1	1	1	2	2	3	3	3	2	2	2	2	1	2	4	3	2	3	1	3	1	3	1	4	4	3	4	2
L	17	3	3	1	2	1	1	2	4	2	3	1	1	1	2	2	1	1	1	3	3	2	1	1	1	1	1	2	3	2	2
P	18	3	3	3	4	4	2	2	1	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3
P	18	4	3	3	4	1	2	2	3	1	1	1	1	1	2	1	2	4	1	1	2	1	1	1	4	1	4	3	3	1	3
L	18	3	3	2	2	2	2	2	1	3	3	2	1	1	2	2	4	2	3	2	1	1	4	1	4	2	4	3	3	2	1
P	19	4	3	3	2	1	2	2	2	1	2	1	1	3	1	1	2	1	1	2	4	1	1	2	1	1	3	1	2	2	4
P	18	4	1	1	1	1	1	2	4	4	2	1	1	1	1	1	2	4	1	2	3	2	2	1	2	1	4	1	1	1	2

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t
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
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar 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, pengumpulan data, atau untuk keperluan lain.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

P	18	2	3	2	2	2	1	2	4	4	4	2	1	1	1	3	1	2	3	3	2	1	2	3	1	4	1	1	1	3	2
P	18	1	2	2	2	2	2	2	4	4	4	1	1	3	2	3	4	1	1	1	4	1	4	1	4	1	1	1	1	1	1
P	18	2	2	1	2	1	1	2	3	4	3	1	1	1	1	1	1	3	1	2	3	1	2	1	4	1	4	2	2	2	1
P	18	1	1	2	2	2	2	2	4	4	2	1	1	1	1	1	1	1	4	3	3	1	3	4	3	1	2	2	2	1	1
L	17	2	4	1	1	1	2	2	4	1	3	1	1	1	1	4	1	2	3	1	1	4	1	1	4	1	4	4	1	4	1
P	17	3	3	2	1	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3
P	17	3	1	1	2	1	1	2	2	4	3	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	3	1	4	1	1
L	18	3	4	3	3	4	4	2	1	1	3	3	3	4	2	3	4	2	3	3	2	2	2	4	2	4	4	4	4	4	3

31	32	33	Total
2	2	2	66
3	2	3	79
2	1	2	53
2	2	3	82
2	2	3	77
1	1	4	57
2	1	4	56
1	1	1	66
2	1	3	59
3	2	3	72
2	2	2	76

1	1	53
1	1	90
1	2	47
2	4	48
4	3	63
2	4	68
2	2	56
2	4	67
2	2	70
2	3	63
2	3	52
2	1	77
1	2	58
2	4	64
2	3	79
1	2	86
2	3	72
2	4	57
2	3	82
2	2	76
2	1	63

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

- 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
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun



Hak Cipta	2	4	61
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:	2	3	71
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan	2	2	72
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.	1	2	82
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun	3	1	70
	3	3	71
	1	1	47
	2	3	58
	2	2	72
	2	3	74
	3	1	65
	3	1	93
	1	2	71
	2	2	68
	2	1	70
	2	1	63
	3	1	71
	1	1	55
	2	2	69
	4	1	61
	2	2	74

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang	1	3	56
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:	2	2	74
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan	3	4	85
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.	2	1	83
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun	3	3	82
	1	2	69
	1	4	61
	2	3	65
	1	1	47
	2	4	73
	1	2	52
	2	4	64
	2	3	69
	1	1	65
	2	4	52
	1	3	86
	1	4	78
	4	4	84
	2	2	74
	1	3	70
	1	3	84

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

© Hak cipta milik UIN Suska Riau	2	4	77
	1	4	79
	2	4	64
	1	4	84
	1	1	65
	4	2	78
	1	1	63
	1	4	62
	2	2	69
	1	4	68
	2	4	63
	1	2	63
	4	4	71
	1	3	75
	1	4	56
	2	1	96

- 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
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun



TABULASI DATA RELIGIUSITAS (TRY OUT)

No	Nama	JK	Usia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total
1	SS	P	15	3	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	54
2	W	L	15	2	3	2	2	4	3	4	3	4	3	1	3	3	4	2	43
3	L	P	17	4	3	4	3	1	4	1	1	4	1	4	1	4	2	4	41
4	ZCD	P	17	3	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	54
5	NA	P	16	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	55
6	AK	L	17	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	2	52
7	RPP	L	16	3	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	1	3	3	44
8	NAPA	P	16	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	51
9	AP	P	16	3	4	2	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	50
10	MA	P	16	3	4	2	3	3	4	3	1	4	2	2	3	4	3	3	44
11	RFI	P	17	3	4	2	2	4	3	3	4	4	3	2	3	3	2	3	45
12	AZ	P	17	4	4	2	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	54
13	HF	P	17	4	4	2	2	2	4	3	4	4	2	4	2	1	4	2	44
14	CK	L	17	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	57
15	MN	P	17	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	58
16	BMS	P	16	2	4	3	3	4	2	2	4	4	2	4	4	3	4	4	49
17	AS	P	17	2	4	3	3	4	2	2	4	4	2	4	4	4	4	4	50
18	PA	P	16	2	4	2	4	4	4	3	3	4	2	2	1	1	4	2	42
19	TTA	P	16	3	4	2	3	2	3	3	3	4	2	4	3	4	4	4	48

1. Hak cipta ini adalah milik UIN Suska Riau.
2. 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, atau pengumpulan data yang sejenis.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

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

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

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

20	W	P	16	3	4	2	3	4	3	4	3	3	4	3	2	3	48
21	WAA	P	17	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	53
22	DI	P	16	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	53
23	ISW	P	16	4	4	3	4	4	3	2	3	4	2	2	4	4	49
24	FTA	P	16	4	4	3	4	3	3	2	3	4	2	2	4	4	48
25	MAN	P	16	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	53
26	VNA	P	16	3	4	2	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	54
27	G	P	17	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	56
28	A	P	16	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	57
29	GJS	L	17	2	4	4	1	3	4	3	4	4	3	2	4	4	49
30	TTA	P	16	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	54
31	MRL	L	16	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	54
32	NAS	L	16	1	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	54
33	MAKH	L	16	1	4	3	4	1	3	4	1	3	3	2	3	4	42
34	ZI	P	17	3	4	3	4	3	4	2	3	4	4	4	3	4	53
35	NA	P	16	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	53
36	ABDUL	L	15	3	4	3	3	4	3	3	4	4	2	3	4	4	50
37	SEEM	P	16	4	4	2	1	4	3	2	4	4	3	2	4	4	49
38	DAFFA	L	16	2	2	2	2	1	1	4	3	4	2	2	2	4	35
39	SAHLEV	P	15	2	4	2	3	3	3	1	1	4	2	2	3	3	38
40	DILA	P	15	2	4	2	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	40



2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

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

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

© ak cipta milik UIN Suska Ria

State Islamic U

41	RAHMAT	L	15	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	54
42	IKSAN	L	15	4	4	2	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	52
43	RAFI	L	15	3	4	2	4	3	3	1	3	3	4	3	3	1	3	2	42
44	DPM	L	19	3	4	3	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	55
45	BENY S	L	16	4	4	2	1	4	3	2	3	4	3	3	4	4	3	4	48
46	AKP	P	16	2	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	2	4	51
47	MG	P	15	2	4	2	2	2	3	4	4	4	2	4	4	4	4	3	48
48	DI	P	15	3	4	2	2	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	50
49	G	P	16	2	4	2	2	2	3	4	4	4	3	2	4	1	1	2	40
50	MAAM	P	15	2	4	2	1	4	4	3	1	4	3	3	4	3	4	2	44
51	DNS	P	15	3	4	3	1	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	50
52	C	P	16	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	2	4	3	3	4	50
53	RANAW	P	15	3	4	3	3	3	3	2	3	4	3	4	4	3	4	3	49
54	YZE	P	16	4	4	3	3	4	3	4	3	3	2	2	3	3	3	4	48
55	E	P	15	2	1	3	1	2	4	4	1	4	1	3	4	1	3	2	36
56	DEBORA	P	15	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	54
57	ACP	P	16	4	4	4	2	1	4	3	2	2	3	2	1	4	4	4	44
58	NS	P	16	4	4	2	2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	54
59	NANAY	P	15	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	55
60	MAESA	L	15	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	52
61	AZ	L	16	3	3	2	3	1	3	3	3	4	2	4	4	3	2	3	43



Hak cipta Dinding Jendela

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

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

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

62	YAHYA	L	16	3	4	4	1	4	4	3	4	4	3	4	2	4	4	4	52
63	F	L	16	3	4	3	3	2	4	4	4	4	2	3	3	4	3	3	49
64	FMA	P	16	2	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	53
65	HAAM	L	17	2	4	3	1	3	3	4	4	4	2	2	4	4	3	3	46
66	HN	P	17	3	4	2	3	1	4	4	4	4	2	3	4	4	4	3	49
67	G	P	18	3	4	4	4	4	3	2	4	4	3	4	4	3	3	4	53
68	TPR	P	18	3	4	2	3	4	3	1	3	4	3	3	4	4	3	4	48
69	T	L	17	1	1	1	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	1	4	42
70	T	P	17	3	4	4	1	4	4	3	4	4	4	2	2	4	3	2	48
71	E	P	18	3	4	3	1	1	3	3	3	4	3	3	2	4	4	2	43
72	N	L	18	2	4	4	4	3	4	3	4	4	4	2	4	4	4	3	53
73	MA	L	18	2	4	4	4	3	3	4	4	4	3	2	3	3	3	2	48
74	S	P	17	3	4	2	3	4	4	4	3	4	3	4	1	3	3	4	49
75	IE	L	18	4	3	1	2	1	3	4	4	2	2	1	1	3	3	2	36
76	I	L	19	3	4	3	3	2	4	4	4	4	3	3	4	4	3	2	50
77	A	L	17	3	4	4	1	2	3	3	4	4	3	2	1	4	3	3	44
78	ITA	P	18	4	2	2	2	1	3	4	1	4	1	4	2	1	2	1	34
79	K	P	18	4	4	2	2	3	4	4	3	4	2	3	4	3	2	2	46
80	IMJ	L	18	3	4	2	2	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	48
81	I	P	19	3	4	2	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	51
82	RY	P	18	3	4	2	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	52

P	18	2	4	4	4	1	4	4	4	4	1	3	4	4	4	2	49
P	18	4	4	2	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	53
P	18	3	4	2	3	3	3	4	3	4	1	3	4	4	4	4	49
P	18	3	4	1	3	4	4	4	1	4	3	3	4	3	4	3	48
L	17	3	1	2	3	2	3	1	3	4	2	3	1	1	3	4	36
P	17	2	4	4	1	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	49
P	17	3	4	3	4	4	3	1	3	4	3	2	4	4	2	1	45
L	18	3	4	3	2	4	4	4	3	3	4	3	3	2	3	4	49

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

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
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t



TABULASI DATA KECANDUAN *GAME ONLINE (TRY OUT)*

No	Nama	JK	Usia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	Total
1	SS	P	15	2	3	1	1	1	3	2	1	1	1	1	2	1	1	4	3	3	5	4	4	4	4	4	56
2	W	L	15	4	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	3	4	4	4	47
3	L	P	17	4	5	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	1	1	5	1	5	5	5	56
4	ZCD	P	17	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	4	4	2	1	34
5	NA	P	16	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	4	2	1	2	2	2	5	1	1	36
6	AK	L	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	59
7	RPP	L	16	3	3	3	3	3	2	1	1	1	1	3	1	1	2	5	5	3	5	5	5	5	5	5	71
8	NAPA	P	16	3	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	4	4	3	2	5	4	5	3	5	55
9	AP	P	16	4	4	3	1	1	2	1	1	3	2	1	1	1	1	4	4	3	4	4	4	4	5	5	63
10	MA	P	16	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	4	4	4	4	4	2	3	4	5	51
11	RFI	P	17	4	3	3	2	3	2	3	2	4	1	1	1	3	1	4	4	4	4	4	3	3	4	2	65
12	AZ	P	17	3	1	1	1	1	3	2	1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	4	5	5	5	5	5	63
13	HE	P	17	5	5	5	5	5	3	3	1	5	5	1	2	2	5	2	5	1	2	5	5	1	5	2	80
14	CK	L	17	3	3	3	1	1	1	1	1	1	5	5	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	77
15	MN	P	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
16	BMS	P	16	4	2	2	2	1	1	2	1	2	2	3	1	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	76
17	AS	P	17	4	2	3	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	4	4	5	5	5	4	4	5	5	63
18	PA	P	16	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	4	5	5	5	55
19	TTA	P	16	3	2	2	1	1	2	1	1	3	1	1	1	1	1	5	5	3	4	5	5	5	5	5	63
20	W	P	16	3	3	3	1	1	4	4	1	3	4	2	1	2	1	4	4	3	4	3	4	4	4	4	67
21	WAA	P	17	3	3	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	4	4	3	2	4	4	2	4	5	55
22	DJ	P	16	3	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	3	5	5	56
23	ISW	P	16	3	3	3	1	1	1	1	1	2	4	2	1	1	1	5	5	5	3	5	3	5	5	5	66
24	FTA	P	16	3	3	3	1	1	1	1	1	2	4	2	1	1	1	5	5	5	1	5	4	5	5	5	65

1. Hak cipta dilindungi Undang-Undang
2. 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
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

25	MAN	P	16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	59
26	VNA	P	16	3	4	3	3	2	4	3	1	4	5	4	1	1	1	3	3	3	3	3	4	5	4	3	70
27	G	P	17	5	5	5	1	3	3	2	1	3	4	1	1	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	81
28	A	P	16	3	2	1	1	1	4	5	1	1	4	1	1	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	72
29	GJS	L	17	2	2	2	2	1	1	2	1	3	2	1	1	1	1	2	4	3	2	3	3	3	5	5	52
30	TTA	P	16	3	3	3	1	1	4	4	1	3	4	2	1	2	3	2	4	2	1	4	5	2	3	3	61
31	MRL	L	16	3	4	4	1	4	5	3	1	5	4	1	2	1	1	3	5	5	5	5	5	5	5	5	82
32	NAS	L	16	4	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	4	4	5	5	5	5	57
33	MAKH	L	16	3	4	3	2	3	2	2	1	1	1	1	1	3	1	2	4	3	5	5	5	5	3	2	62
34	ZI	P	17	2	2	3	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	4	4	4	4	3	4	5	4	4	58
35	NA	P	16	2	3	3	1	2	1	1	1	3	4	1	1	1	1	4	4	5	4	5	5	5	4	5	66
36	ABDUL	L	15	5	5	5	5	3	4	3	4	4	4	1	1	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	5	78
37	SEEM	P	16	2	3	2	2	4	4	4	1	2	2	3	2	4	2	4	4	4	4	4	5	5	5	5	77
38	DAFFA	L	16	4	4	4	5	4	3	4	4	5	4	3	5	4	4	4	5	3	4	4	5	5	5	5	97
39	SAHLEV	P	15	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	3	2	1	1	5	4	3	5	5	5	3	3	3	62
40	DILA	P	15	3	3	1	1	2	2	2	2	2	2	3	2	1	1	4	4	4	5	4	4	4	4	5	65
41	RAHMAT	L	15	3	4	3	1	1	3	3	1	2	2	4	1	2	3	5	5	5	4	5	5	5	4	5	76
42	IKSAN	L	15	3	2	3	1	2	2	3	2	1	1	3	1	3	3	5	4	3	3	5	4	4	4	4	66
43	RAFI	L	15	3	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	5	5	5	5	3	5	5	5	4	64
44	DPM	L	19	3	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	88
45	BENY S	L	16	4	4	4	3	3	4	2	2	4	4	4	1	2	1	5	5	4	4	5	4	4	4	5	82
46	AKP	P	16	3	4	2	1	1	2	4	1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	5	4	5	5	5	68
47	MG	P	15	5	4	3	2	2	4	2	1	2	4	2	1	2	1	2	2	3	3	3	3	3	3	4	61
48	DI	P	15	3	4	4	1	4	4	2	1	4	2	2	1	1	2	2	3	2	4	5	5	5	5	5	71
49	G	P	16	5	4	4	4	3	4	4	5	5	5	5	4	3	3	2	4	4	5	5	5	5	5	3	96
50	MAAM	P	15	3	4	5	5	5	5	4	4	3	3	3	4	4	5	5	5	5	5	4	3	3	3	5	95
51	DNS	P	15	2	1	1	1	1	3	3	1	1	1	3	1	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	66

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, pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.

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, penerjemahan atau perbaikan cetakan, penulisan berita, dan sebagainya.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.

Hak Cipta dilindungi undang-undang. Dilarang memperjualbelikan atau menyewakan hak cipta ini kepada pihak lain tanpa izin dari UIN Suska Riau.

© Hexipitron UIN Suska Riau
State Islamic U

C	P	16	2	2	2	2	2	3	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	36
RANAW	P	15	3	3	3	2	2	2	1	3	3	3	4	3	3	4	5	5	3	5	5	5	4	5	4	80
YZE	P	16	3	2	2	2	1	2	2	1	4	5	5	5	4	4	3	2	3	3	3	3	3	2	5	69
E	P	15	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	3	4	1	1	1	1	1	2	2	3	3	40
DEBORA	P	15	5	5	5	4	5	4	4	5	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	97
ACP	P	16	5	4	1	1	1	1	3	1	1	3	4	3	1	4	2	5	2	4	1	4	3	2	5	61
NS	P	16	3	3	2	2	2	3	3	2	1	2	1	1	1	1	4	4	5	5	4	4	5	4	5	67
NANAY	P	15	5	3	3	1	1	1	1	1	4	3	3	1	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74
MAESA	L	15	3	3	2	1	1	1	1	2	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	82
AZ	L	16	3	2	2	1	2	2	1	1	2	5	2	2	1	3	4	4	3	3	5	5	3	5	5	66
YAHYA	L	16	2	2	2	1	1	4	4	1	1	1	3	1	1	1	3	5	5	5	5	5	5	5	5	68
F	L	16	4	4	4	3	4	1	5	5	1	1	3	1	1	3	5	5	5	5	4	5	5	5	5	84
FMA	P	16	3	5	5	5	4	3	3	4	4	4	5	5	3	3	5	5	3	5	5	5	3	5	5	97
HAAM	L	17	5	3	4	4	3	4	5	5	4	5	5	3	4	5	4	5	5	5	5	3	3	4	4	97
HN	P	17	3	3	3	3	2	2	3	4	5	5	5	5	3	2	4	3	3	4	4	2	2	3	3	76
G	P	18	4	4	3	2	3	3	3	2	3	2	1	1	1	2	5	5	5	5	4	4	4	4	4	74
TPR	P	18	5	4	4	3	2	1	1	2	2	4	4	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	90
T	L	17	5	4	2	2	3	2	2	3	3	3	4	5	5	5	5	5	4	3	3	5	5	5	5	88
T	P	17	2	2	2	4	1	1	3	1	1	1	3	3	1	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	68
E	P	18	5	4	2	2	3	3	4	1	5	5	2	5	5	3	4	3	5	5	5	4	5	5	5	90
N	L	18	3	3	2	2	4	5	5	5	4	5	3	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	92
MA	L	18	3	3	3	1	1	2	2	1	3	1	2	1	1	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	66
S	P	17	4	3	3	2	4	5	4	4	4	3	3	2	4	4	3	5	5	5	4	5	4	5	5	90
IE	L	18	5	5	5	1	4	3	3	5	5	4	3	3	1	1	5	5	5	3	2	4	4	3	5	84
I	L	19	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	57
A	L	17	1	2	3	1	1	1	1	1	4	5	5	5	2	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	78
ITA	P	18	5	5	4	1	2	4	3	1	5	1	4	1	3	3	5	5	4	4	4	4	5	4	4	81

P	18	4	5	5	2	2	4	2	1	5	1	4	1	2	3	5	5	5	5	5	4	4	5	4	83
L	18	5	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	1	3	3	3	3	5	3	3	2	1	68
P	19	4	5	4	2	1	3	1	1	4	1	1	1	1	1	5	5	2	3	5	5	5	4	5	69
P	18	4	3	1	5	5	4	3	3	5	5	5	3	3	4	4	3	3	5	4	5	5	5	5	92
P	18	5	2	1	3	3	2	5	5	5	3	3	1	2	2	3	4	5	5	5	5	4	5	4	82
P	18	4	4	5	5	3	2	4	4	1	1	1	1	1	1	5	5	5	2	5	5	5	5	5	79
P	18	2	3	3	1	2	3	3	1	1	2	1	2	1	2	4	5	4	4	4	4	4	5	5	66
P	18	1	1	1	1	1	5	4	1	1	1	1	1	1	1	5	5	4	5	5	5	5	5	5	65
L	17	3	3	3	2	1	1	5	3	2	2	1	2	1	5	5	5	5	5	3	5	3	2	5	72
P	17	3	3	2	1	1	1	1	1	2	5	5	4	4	3	2	4	4	4	4	5	4	4	5	72
P	17	1	2	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	84
L	18	5	5	5	3	5	5	5	2	5	5	4	2	3	4	3	3	3	3	4	5	5	5	5	94

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.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.

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 E

HASIL UJI RELIABILITAS DAN DAYA BEDA AITEM

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.

Hasil Try Out Perilaku Agresif (Tahap 1)

Case Processing Summary

Cases		N	%
	Valid	90	100.0
	Excluded ^a	0	.0
Total		90	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.807	33

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y01	65.9000	114.248	.147	.809
Y02	66.3778	110.058	.366	.800
Y03	66.6000	107.299	.528	.794
Y04	66.6333	109.201	.413	.798
Y05	66.7000	104.707	.632	.789
Y06	66.7333	106.220	.565	.792
Y07	66.6444	118.097	.000	.808
Y08	66.0556	120.592	-.156	.822
Y09	66.1778	119.496	-.110	.819
Y10	66.2444	109.063	.432	.798
Y11	67.0667	108.849	.556	.795
Y12	67.0444	109.144	.484	.796
Y13	66.7778	109.276	.447	.797
Y14	67.0000	108.876	.576	.794
Y15	66.8667	106.791	.586	.792
Y16	66.7556	105.490	.581	.791
Y17	66.3556	120.726	-.181	.819
Y18	67.0333	110.190	.481	.797
Y19	66.5111	109.354	.414	.798
Y20	66.3222	117.389	.000	.813
Y21	67.0556	111.896	.395	.800
Y22	66.5000	112.410	.285	.803
Y23	66.8111	107.211	.522	.794
Y24	66.3556	115.535	.057	.814
Y25	66.8556	109.518	.447	.797
Y26	65.9667	112.909	.193	.807

Y27	66.3778	110.395	.343	.801
Y28	66.3222	111.344	.359	.801
Y29	66.5111	109.736	.421	.798
Y30	66.4889	112.949	.236	.805
Y31	66.5556	114.587	.132	.809
Y32	67.1333	111.667	.459	.799
Y33	65.8889	121.403	-.187	.825

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.

Hasil *Try Out* Perilaku Agresif (Tahap 2)

Case Processing Summary

Cases	Valid	N	%
		90	100.0
	Excluded ^a	0	.0
Total		90	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.896	21

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00002	37.8556	97.990	.375	.895
VAR00003	38.0778	94.073	.617	.888
VAR00004	38.1111	96.325	.471	.893
VAR00005	38.1778	91.294	.737	.885
VAR00006	38.2111	92.798	.666	.887
VAR00010	37.7222	98.360	.366	.896
VAR00011	38.5444	95.779	.645	.888
VAR00012	38.5222	96.702	.523	.891
VAR00013	38.2556	97.338	.452	.893
VAR00014	38.4778	96.994	.581	.890
VAR00015	38.3444	94.565	.618	.888
VAR00016	38.2333	92.136	.678	.886
VAR00018	38.5111	97.309	.552	.891
VAR00019	37.9889	95.921	.505	.892
VAR00021	38.5333	99.915	.395	.894
VAR00023	38.2889	93.938	.612	.888
VAR00025	38.3333	95.798	.564	.890
VAR00027	37.8556	99.653	.278	.898
VAR00028	37.8000	100.679	.277	.897
VAR00029	37.9889	98.685	.371	.895
VAR00032	38.6111	99.341	.489	.892

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.

Hasil Try Out Perilaku Agresif (Tahap 3)

Case Processing Summary

Cases		N	%
	Valid	90	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	90	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.901	19

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00002	33.2667	87.703	.372	.901
VAR00003	33.4889	83.871	.622	.893
VAR00004	33.5222	86.050	.473	.898
VAR00005	33.5889	81.256	.742	.889
VAR00006	33.6222	82.575	.677	.891
VAR00010	33.1333	88.476	.338	.902
VAR00011	33.9556	85.391	.659	.893
VAR00012	33.9333	86.153	.544	.895
VAR00013	33.6667	87.101	.449	.898
VAR00014	33.8889	86.594	.591	.894
VAR00015	33.7556	84.074	.642	.892
VAR00016	33.6444	81.917	.691	.891
VAR00018	33.9222	86.926	.560	.895
VAR00019	33.4000	85.636	.509	.896
VAR00021	33.9444	89.401	.402	.899
VAR00023	33.7000	83.583	.628	.893
VAR00025	33.7444	85.383	.578	.894
VAR00029	33.4000	89.344	.306	.902
VAR00032	34.0222	88.943	.490	.897

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

Hasil Try Out Religiusitas (Tahap 1)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	90	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	90	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.696	15

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	45.5556	27.665	.107	.703
VAR00002	44.7333	25.613	.483	.664
VAR00003	45.8778	27.412	.143	.698
VAR00004	45.6667	26.022	.185	.701
VAR00005	45.3889	23.903	.427	.662
VAR00006	45.0778	26.792	.320	.681
VAR00007	45.2778	28.091	.022	.717
VAR00008	45.1667	24.725	.409	.666
VAR00009	44.6556	28.251	.179	.693
VAR00010	45.7333	25.231	.432	.666
VAR00011	45.4556	25.532	.353	.674
VAR00012	45.1667	24.837	.380	.670
VAR00013	45.1222	24.895	.385	.670
VAR00014	45.2333	25.394	.377	.671
VAR00015	45.3556	24.816	.423	.665

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.

Hasil Try Out Religiusitas (Tahap 2)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	90	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	90	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.736	10

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00002	29.1000	17.529	.469	.708
VAR00005	29.7556	15.535	.488	.699
VAR00006	29.4444	18.767	.253	.733
VAR00008	29.5333	16.701	.405	.714
VAR00010	30.1000	16.833	.481	.703
VAR00011	29.8222	17.608	.313	.727
VAR00012	29.5333	16.813	.372	.719
VAR00013	29.4889	16.792	.387	.717
VAR00014	29.6000	17.411	.350	.722
VAR00015	29.7222	16.517	.460	.705

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.

Hasil Try Out Kecanduan Game Online

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	90	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	90	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.871	23

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X2_1	67.1778	196.103	.422	.866
X2_2	67.3778	193.406	.504	.864
X2_3	67.7222	192.091	.509	.864
X2_4	68.5000	190.747	.539	.863
X2_5	68.3556	189.265	.591	.861
X2_6	67.9889	192.753	.455	.865
X2_7	67.9889	190.663	.515	.863
X2_8	68.6000	187.748	.594	.861
X2_9	67.8778	184.917	.597	.860
X2_10	67.8333	186.770	.524	.863
X2_11	68.0222	187.955	.549	.862
X2_12	68.4889	191.736	.472	.865
X2_13	68.4778	190.882	.548	.862
X2_14	68.1556	189.077	.492	.864
X2_15	66.5222	200.522	.259	.871
X2_16	66.2778	197.664	.409	.867
X2_17	66.6667	198.022	.338	.869
X2_18	66.5111	199.174	.306	.870
X2_19	66.2333	201.619	.300	.869
X2_20	66.2222	199.703	.378	.868
X2_21	66.2667	205.658	.151	.873
X2_22	66.2000	199.847	.360	.868
X2_23	66.0667	202.108	.270	.870

**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 F

SKALA PENELITIAN PERILAKU AGRESIF, RELIGIUSITAS, DAN KECANDUAN *GAME ONLINE*

LEMBAR PENJELASAN SINGKAT PENELITIAN (DEBRIEFING)

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Perkenalkan saya Apryan Nugraha, Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN SUSKA Riau. Saat ini saya sedang melakukan penelitian dengan tema “*Hubungan Religiusitas dan Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Agresif Pada Remaja SMA Negeri 2 Tualang*”. Oleh karena itu, saya meminta kesediaan adik-adik semua untuk dapat berpartisipasi dengan mengisi angket yang tersedia dengan meluangkan 10-15 menit. Dalam pengisian instrumen tidak ada jawaban benar atau salah, serta pengisian angket ini tidak ada kaitannya dengan nilai mata pelajaran yang adik-adik ikuti. Seluruh identitas dan respons yang adik-adik berikan akan dijaga kerahasiaannya oleh peneliti sesuai dengan etika dalam penelitian. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan waktu yang adik-adik berikan dalam mengisi instrumen penelitian ini.

Adapun kriteria responden dalam penelitian ini adalah:

- a. **Merupakan siswa aktif di SMA N 2 Tualang.**
- b. **Menghabiskan waktu untuk bermain *game online* hingga 23 jam per minggu.**
- c. **Memiliki dorongan kuat untuk bermain *game online*.**

Dalam penelitian ini tidak terdapat resiko yang serius, namun apabila dalam penelitian ini responden merasa tidak nyaman, maka silahkan menghubungi peneliti melalui Apryan (apryannugraha19@gmail.com). Atas perhatian dan partisipasinya saya ucapkan terimakasih.

Hormat Saya,

Apryan Nugraha

SKALA PENELITIAN

DATA DIRI RESPONDEN

Nama (inisial) :
 Jenis Kelamin : L/P
 Usia :
 Kelas/ Jurusan :
 No. HP :
 Lama Bermain Game : ☐ 2-3 jam ☐ 4-5 jam ☐ > 6 jam

Dengan ini saya menyatakan bersedia untuk berpartisipasi dalam skala penelitian ini tanpa adanya paksaan dari pihak mana pun.

PETUNJUK PENGISIAN

Berikut ini akan disajikan beberapa pernyataan kepada saudara. Bacalah dan pahami baik-baik setiap pernyataan berikut. Jika pernyataan sesuai dengan keadaan diri saudara, maka berilah tanda *checklist* (✓) pada salah satu dari empat pilihan jawaban yang telah disediakan. Oleh karena itu, peneliti berharap kepada saudara agar dapat mengisi dengan jujur dan cermat hingga selesai serta tidak ada pernyataan yang terlewatkan. Adapun alternatif pilihan jawaban yang tersedia yaitu:

SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 TS : Tidak setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

“Dalam mengisi skala ini **tidak ada jawaban yang benar dan salah**, karena setiap orang memiliki jawaban masing-masing. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan teman-teman secara **jujur tanpa mendiskusikan dengan orang lain**”

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.

SKALA PERILAKU AGRESIF

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya suka mengejek teman saat bermain <i>game online</i>				
2	Saya tidak bisa mengendalikan amarah pada saat bermain <i>game online</i>				
3	Saya akan memukul orang dan benda di sekitar jika di provokasi				
4	Menurut teman-teman, saya adalah orang yang pemarah jika sedang bermain <i>game online</i>				
5	Saya merasa iri dengan orang lain yang menang dalam bermain <i>game online</i>				
6	Meski di ejek, saya tidak akan membalas ejekan teman				
7	Saya ingin menendang benda disekitar jika kalah dalam <i>game online</i>				
8	Jika kalah dalam bermain <i>game online</i> saya merasa frustrasi dan cenderung menunjukkan amarah				
9	Saya merasa ditertawakan oleh teman-teman sekitar ketika kalah dalam bermain <i>game online</i>				
10	Saya memukul teman yang menjadi musuh dalam permainan				
11	Saya merasa benci saat teman-teman menang dalam bermain <i>game online</i>				
12	Saya suka berkata kasar dan kotor saat bermain <i>game online</i>				
13	Saya membanting benda di sekitar jika kalah bermain <i>game online</i>				
14	Saya suka mengejek teman yang kalah dalam bermain <i>game online</i>				
15	Saya akan menakuti dengan memberi ancaman jika teman menang dalam permainan <i>game online</i>				

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.

16	Saya suka marah tanpa alasan ketika tidak bisa bermain <i>game online</i>				
17	Saya suka memaki teman saat kalah bermain <i>game online</i>				
18	Saya tidak akan berdebat dengan teman saat bermain <i>game online</i>				
19	Jika teman tidak mengikuti keinginan untuk bermain <i>game online</i> saya akan Mengancamnya				



SKALA RELIGIUSITAS

Petunjuk alternatif pilihan jawaban:

- 4 : Yang paling sesuai
 3 : Sesuai
 2 : Tidak sesuai
 1 : Sangat tidak sesuai

No	Pernyataan	4	3	2	1
1	Sejauh mana Anda percaya bahwa Tuhan atau sesuatu yang ilahi ada?				
2	Seberapa sering Anda mengalami keadaan di mana Anda merasa bahwa Tuhan atau sesuatu yang bersifat ilahi memiliki andil dalam kehidupan Anda?				
3	Seberapa tertarik Anda mempelajari lebih banyak mengenai topik agama?				
4	Seberapa pentingkah ikut serta dalam kegiatan pelayanan keagamaan?				
5	Seberapa sering Anda mengalami situasi di mana Anda merasa bahwa Tuhan atau sesuatu yang ilahi ingin berkomunikasi atau mengungkapkan sesuatu kepada Anda?				
6	Seberapa sering Anda selalu mendapat informasi tentang pertanyaan agama melalui radio, televisi, internet, koran, atau buku?				
7	Seberapa yakin Anda bahwa kekuatan yang lebih tinggi dari manusia itu benar-benar ada?				
8	Seberapa sering Anda berdoa secara spontan ketika terinspirasi oleh situasi sehari-hari?				
9	Seberapa pentingkah bagi Anda untuk terhubung dengan komunitas agama?				
10	Seberapa sering Anda berdoa secara spontan ketika terinspirasi oleh situasi sehari-hari?				
11	Seberapa sering Anda mengalami situasi di mana Anda merasa bahwa Tuhan atau sesuatu yang ilahi hadir?				

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.

SKALA KECANDUAN *GAME ONLINE*

Petunjuk alternatif pilihan jawaban:

SI : Selalu
S : Sering
K : Kadang-kadang
J : Jarang
TP : Tidak Pernah

No	Pernyataan	SI	S	K	J	TP
1	Saya tertarik bermain <i>game online</i> karena memiliki daya tarik yang berbeda-beda					
2	Saya memiliki rasa ingin bermain <i>game online</i> .					
3	Saya merasa terdorong untuk bermain <i>game online</i> .					
4	Saya gelisah saat jauh dari <i>game online</i>					
5	Saya lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i> dari pada bersama keluarga					
6	Siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i> dari pada beraktivitas diluar					
7	Siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i> dari pada bersama teman					
8	Saya terdorong ingin bermain <i>game online</i> ketika jam pelajaran sedang berlangsung					
9	Ketika melihat level <i>game</i> temannya sudah tinggi saya akan terdorong untuk terus bermain untuk mencapai level tertinggi tersebut					
10	Saya berubah menjadi pasif dalam berkomunikasi karena siswa hanya terfokus pada <i>game online</i>					
11	Kesehatan saya terganggu saat sering main <i>game</i>					
12	Saya memiliki kebiasaan yang jorok					

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.

13	Saya mengalami pola makan yang terganggu karena kecanduan <i>game online</i>					
14	Saya mengalami insomnia saat lama bermain <i>game online</i>					
15	Saya mampu mengurangi waktunya untuk bermain <i>game online</i>					
16	Saya mampu menjauhkan diri dari internet yang menjadi penghubung bermain <i>game online</i>					
17	Saya mampu mengurungkan keinginannya untuk bermain <i>game online</i>					
18	Saya mampu menjauhkan diri dari <i>smartphone</i> tempat bermain <i>game online</i> ketika jam pelajaran di mulai					
19	Saya mampu memanajemen waktu yang tepat untuk bermain <i>game</i>					
20	Saya mampu berhenti bermain kalau sudah lama bermain <i>game online</i>					

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 G

TABULASI DATA PENELITIAN

TABULASI DATA PERILAKU AGRESIF (PENELITIAN)

No	Nama	Usia	JK	Durasi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	Total
1	MR	16	L	1	3	3	2	2	3	4	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	4	1	48
2	NA	15	L	2	2	3	1	2	1	3	1	3	3	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1	32
3	DA	16	P	1	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	41
4	YRAK	16	L	1	2	2	3	1	2	1	3	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	29
5	MA	15	L	2	3	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	3	1	4	1	1	1	1	2	29
6	ADG	15	P	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	40
7	AA	16	P	1	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	38
8	HA	16	L	1	2	2	1	2	3	2	1	1	3	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	31
9	A	16	L	1	3	4	3	3	4	2	3	2	3	3	2	2	4	3	2	2	3	2	3	53
10	IB	16	L	2	2	1	1	1	3	3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	26
11	RTS	16	L	1	1	1	1	1	2	1	1	2	3	1	1	1	1	2	1	3	1	3	2	29
12	MFA	17	L	2	1	1	2	2	3	2	2	3	4	1	1	3	2	4	2	2	2	3	1	41
13	MI	16	L	2	2	1	1	2	1	2	1	1	3	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	27
14	ET	16	L	1	3	2	1	1	2	4	1	2	1	1	1	3	1	1	3	1	2	2	1	33
15	RI	16	L	1	3	3	2	2	2	3	2	2	2	1	1	2	2	3	1	2	3	3	1	40
16	FR	16	L	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	22
17	RR	16	L	1	2	4	1	2	2	4	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	4	1	33
18	VA	15	P	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	3	2	1	2	1	2	2	1	31
19	MA	17	L	2	2	2	1	2	2	3	1	2	3	1	2	4	2	3	1	1	1	3	1	37
20	FF	16	L	3	2	2	1	2	2	2	2	3	2	3	1	2	2	2	2	1	1	2	2	36
21	EN	15	L	2	1	4	1	2	1	4	2	2	3	1	2	3	1	1	1	2	1	4	1	37
22	MF	16	L	1	2	1	1	1	2	4	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	3	1	30
23	NA	15	L	2	3	2	1	2	1	3	1	2	1	1	1	3	1	2	1	1	1	3	1	31
24	TH	15	P	1	1	3	3	3	2	2	1	1	1	1	1	3	1	2	1	1	1	2	1	31

1. Hakipta
2. 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
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

WS	15	P	1	4	3	3	2	4	1	1	3	2	1	1	2	1	4	1	1	1	3	1	39
OG	15	P	1	3	3	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	4	1	35
NS	16	P	1	2	2	1	2	3	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	29
AR	16	P	1	4	4	1	1	3	3	4	4	3	1	1	2	1	3	2	3	1	3	1	45
TS	16	L	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	25
RA	16	L	2	4	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	1	1	1	2	1	1	1	41
IN	16	P	2	1	3	2	3	2	2	1	1	3	2	1	1	1	1	1	3	1	1	1	31
AS	16	L	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	25
AP	15	L	1	2	2	3	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	34
AQA	15	L	1	3	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	26
RHA	16	L	1	2	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	3	1	25
RP	16	L	1	3	4	1	3	2	1	2	3	3	1	2	3	2	4	2	2	3	3	1	45
CR	16	P	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	32
FF	16	L	1	3	2	1	2	2	3	1	2	2	1	2	2	1	4	1	1	2	2	1	35
WH	16	L	1	3	4	2	3	2	3	2	1	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	1	50
I	16	L	1	3	2	1	1	2	2	1	1	3	1	2	3	1	4	1	1	4	3	1	37
FA	16	P	2	3	4	4	3	2	3	4	3	3	2	4	4	2	4	2	4	4	3	2	60
RYP	16	L	2	3	2	2	1	3	2	3	2	4	2	3	3	1	4	2	2	3	2	1	45
TF	16	L	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	4	1	34
SF	16	P	1	2	4	3	3	3	2	3	3	4	2	2	3	3	3	1	2	2	2	2	49
RS	16	P	1	3	2	1	1	3	3	2	3	3	1	2	2	2	3	2	2	2	2	1	40
FR	15	P	1	4	2	1	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	28
AGA	15	L	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	3	1	1	1	1	1	2	1	26
MF	16	L	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	3	3	2	4	4	2	3	2	4	4	45
BA	16	L	1	2	3	4	2	1	3	1	1	1	1	1	2	1	1	1	3	1	4	1	34
AAE	16	L	1	2	2	2	3	2	2	1	1	2	2	2	3	2	2	1	1	2	2	1	35
DR	16	P	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	3	1	30

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.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.

© Hak Cipta Milik UIN Suska Riau
State Islamic U

Hak Cipta Milik UIN Suska 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, penerjemahan atau perbaikan terjemahan, atau untuk keperluan-keperluan lain yang bersifat akademik.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.

52	FAS	16	L	1	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	46
53	JD	16	L	1	2	2	2	2	1	1	1	2	3	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1	29
54	RYP	17	L	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	39
55	MRF	16	L	1	2	3	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	4	2	33
56	EK	16	L	1	2	3	2	3	2	3	2	2	3	1	2	4	2	4	1	1	3	3	2	45
57	CL	16	L	1	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	41
58	TR	16	L	1	2	3	1	3	2	3	1	2	2	1	2	2	2	3	1	2	2	3	1	38
59	GD	16	L	1	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	30
60	MS	17	L	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	1	3	3	1	2	1	4	1	46
61	LA	17	P	2	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	24
62	S	17	L	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	3	2	33
63	V	16	L	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	3	1	1	1	2	1	30
64	S	16	L	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	4	1	30
65	A	18	L	1	2	3	1	2	1	3	2	2	1	1	1	3	2	3	1	1	2	2	2	35
66	DF	15	L	1	2	2	1	3	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	30
67	CKM	16	P	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	40
68	SA	17	L	1	3	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	3	1	2	1	3	1	28
69	RS	17	L	2	4	1	2	2	2	3	2	2	2	3	2	1	1	4	1	3	4	3	1	43
70	T	16	L	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	30
71	FAR	16	L	1	3	2	1	2	2	1	1	2	3	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	29
72	DS	15	L	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	2	1	1	1	2	31
73	DF	16	L	1	2	2	1	2	2	3	2	1	3	1	2	3	1	2	2	2	1	2	1	35
74	AZD	16	L	2	2	4	2	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	43
75	MK	17	P	1	3	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	3	1	2	2	2	1	30
76	MZ	17	L	1	2	2	2	2	2	2	3	1	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	38
77	MMAM	16	L	2	3	1	3	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	3	1	1	1	2	1	30
78	NA	17	P	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	41

Hak cipta ini 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, penerjemahan atau perbaikan terjemahan, atau untuk keperluan-keperluan lain yang bersifat akademik.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.

© Hak cipta ini dilindungi undang-undang

79	S	17	L	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	53
80	JM	17	L	1	3	2	2	2	2	3	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	3	1	32
81	MP	17	P	1	2	2	1	1	2	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	28
82	AD	17	P	1	2	2	1	1	2	4	1	1	1	2	2	1	1	1	1	3	1	2	1	30
83	JA	16	P	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	4	1	26
84	AK	16	P	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	35
85	YBLR	17	P	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	21
86	WAJ	18	L	3	2	2	1	2	1	4	2	4	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	1	39
87	MKA	20	L	1	4	4	4	4	2	1	4	3	1	4	2	3	4	4	2	1	4	2	1	54
88	RH	17	L	1	2	2	1	1	3	1	2	3	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	28
89	RR	17	L	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	1	1	2	2	1	40
90	SAZ	17	L	1	2	2	1	2	3	2	2	2	3	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	33
91	WAH	16	L	2	2	2	1	3	3	2	2	3	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	35
92	MFR	17	L	1	2	3	1	1	3	3	2	1	3	2	2	1	1	1	1	2	1	3	2	35
93	HM	17	L	1	2	3	1	1	3	3	2	2	3	2	2	1	1	1	1	2	1	3	2	36
94	CH	16	L	3	3	2	2	2	1	3	2	2	1	1	1	3	1	2	1	2	1	3	1	34
95	JAM	17	L	2	3	2	4	2	2	1	1	2	4	1	1	3	2	4	2	1	3	2	1	41
96	JCB	18	L	2	3	2	1	2	2	1	1	2	4	1	1	3	2	4	2	1	3	2	1	38
97	JS	17	L	2	3	1	1	2	2	1	1	2	4	1	1	3	2	4	2	1	2	2	1	36
98	WA	16	L	3	4	4	1	2	1	4	2	4	2	2	2	4	1	4	2	2	3	3	1	48
99	MR	16	L	1	4	3	4	2	4	2	4	3	2	4	2	3	4	4	2	1	4	2	2	56
100	RV	17	L	1	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	1	4	3	3	2	4	3	4	65
101	YMR	17	L	1	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	42
102	ARA	16	P	1	3	2	1	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	3	1	1	1	2	1	36
103	MA	17	L	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	42
104	HS	17	L	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	1	1	1	1	4	1	34
105	SZ	17	L	1	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	4	2	2	2	2	2	3	2	45

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, atau pengutipan data untuk keperluan karya tulis.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.

Hak cipta dilindungi undang-undang

© Hak cipta dilindungi undang-undang UIN Suska Riau

106	PKL	17	P	2	3	3	1	3	2	1	2	1	4	4	1	2	3	4	2	3	4	1	2	46
107	ID	17	L	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	1	3	2	3	2	1	2	2	2	38
108	DH	17	L	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
109	OC	16	L	1	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
110	RFA	16	L	3	4	4	1	3	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	66
111	A	16	L	2	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	2	3	58
112	RNR	17	L	1	3	1	2	1	3	3	1	2	3	2	2	3	1	3	2	2	2	2	2	40
113	LA	16	P	1	2	4	2	3	2	2	1	2	2	3	2	3	2	3	1	2	1	3	1	41
114	PR	17	P	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	39
115	FRP	16	L	1	3	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	3	2	4	2	2	1	3	1	36
116	FAT	16	L	1	3	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	3	1	3	1	1	1	1	1	28
117	AK	17	L	1	2	1	1	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	3	3	1	3	3	3	34
118	MS	17	L	1	3	2	1	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	44
119	HA	17	P	1	3	1	1	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	3	1	28
120	TPA	17	L	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	26
121	RS	17	L	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2	2	1	4	1	2	1	2	2	4	2	47
122	LR	18	P	3	4	4	2	2	4	4	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	1	2	47
123	FZM	17	L	1	3	2	1	1	2	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	4	1	30
124	MAI	18	L	1	3	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	4	1	29
125	PNG	17	L	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	3	1	2	1	1	1	3	1	31
126	JA	17	L	1	3	2	1	1	1	3	1	1	1	1	1	3	1	2	1	1	1	2	1	28
127	ARH	18	P	1	2	3	2	2	1	3	1	1	1	1	1	3	2	2	1	2	1	4	1	34
128	BHCB	17	L	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	40
129	JBF	18	L	2	2	2	2	1	2	1	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	39
130	FM	17	P	1	2	3	1	2	1	1	2	3	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	30
131	MIS	17	P	2	4	4	4	4	3	1	3	2	1	1	1	4	3	2	1	1	1	3	1	44
132	WAH	17	L	1	2	1	1	3	3	2	2	3	2	1	2	1	1	3	1	1	2	2	1	34

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.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.

133	JIM	17	L	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	25
134	KA	17	L	3	3	3	3	2	2	1	2	2	3	2	2	3	2	3	1	3	1	42
135	PP	18	L	1	2	2	3	3	1	3	2	3	1	1	1	2	3	2	2	3	3	40
136	YF	18	L	1	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	47
137	PI	18	L	2	2	2	1	2	1	2	2	3	1	1	1	3	1	1	1	1	2	30
138	ANW	18	L	2	2	2	1	2	2	2	2	3	1	1	1	2	2	3	2	1	1	35
139	DAR	18	L	1	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	4	29
140	FN	17	L	2	4	3	3	2	3	2	1	3	3	1	3	1	1	2	1	1	1	37
141	W	17	L	1	3	3	2	2	3	3	1	2	2	2	2	3	1	3	2	2	2	42
142	II	18	L	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	39
143	RA	18	P	1	2	1	1	1	1	3	1	1	1	3	2	1	1	1	1	1	2	26
144	AK	18	P	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	26
145	NA	18	P	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	37
146	DA	18	P	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	3	2	1	2	2	35
147	DR	18	P	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	25
148	K	17	P	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	21
149	GI	17	P	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	38
150	DFN	17	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	4	23
151	RZ	18	L	2	2	3	2	3	3	2	1	2	2	1	2	3	3	1	1	2	2	39
152	T	17	P	1	3	3	2	2	2	3	1	1	3	2	2	3	2	3	2	1	1	40
153	ND	17	P	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	44
154	TR	17	L	2	1	2	1	1	2	1	2	2	3	2	1	3	1	1	1	1	4	31
155	F	18	L	1	3	3	2	2	2	3	1	1	2	2	2	2	1	3	1	1	1	34
156	JA	17	P	1	2	3	2	2	3	2	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	4	34
157	IK	18	P	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	23
158	L	18	L	1	1	2	2	2	2	3	2	1	1	2	2	2	1	3	1	1	3	33
159	RN	17	P	1	1	2	2	2	2	2	2	3	1	1	1	2	1	1	1	1	2	29

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, atau pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.

160	E	18	P	1	4	1	1	1	1	2	3	2	3	1	1	2	1	3	1	2	1	1	1	1	32
161	AI	17	P	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	42
162	DA	18	P	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	23
163	A	18	L	3	3	3	3	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	31
164	MA	17	L	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	39
165	HS	18	L	2	4	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	4	1	1	27
166	FA	18	L	1	1	1	1	1	1	3	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	4	1	1	27
167	MA	17	L	3	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	4	1	1	29
168	AM	17	L	1	3	2	1	2	3	1	1	2	2	1	1	2	1	4	1	2	2	2	1	1	34
169	MDAF	17	L	2	3	2	3	2	2	4	4	3	2	1	2	3	3	3	2	1	2	2	1	1	45
170	RA	19	L	1	3	2	1	2	3	1	2	2	4	1	2	3	2	1	2	2	1	3	2	1	39
171	DN	17	L	3	4	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	4	3	2	1	48
172	CE	18	L	1	2	2	2	2	2	3	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	3	1	1	33
173	SFS	18	P	1	2	2	3	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	38
174	DS	20	P	1	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	1	44
175	LS	17	P	2	2	1	1	1	3	1	1	3	2	1	1	2	1	2	1	3	1	1	1	1	29
176	E	18	P	1	2	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	4	1	1	29
177	IM	18	L	1	2	3	2	1	3	1	1	1	2	1	1	2	1	3	1	2	1	2	1	1	31
178	ASP	18	P	2	2	3	2	2	2	1	1	1	3	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	29
179	DS	19	L	2	3	2	1	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	1	3	3	2	1	43
180	RA	18	L	1	3	3	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	41
181	MA	17	L	1	3	3	4	4	1	1	2	3	2	4	1	4	2	3	2	2	3	2	2	1	48
182	AN	18	L	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1	25
183	F	18	L	2	4	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	1	1	3	3	2	1	46
184	JY	18	L	1	4	2	1	2	1	3	1	2	1	1	1	3	1	3	1	1	2	4	1	1	35
185	IF	17	L	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	28
186	SDH	17	P	1	2	3	3	3	2	3	2	2	3	1	3	3	1	4	2	2	1	4	1	1	45

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
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	18	L	2	3	3	2	2	2	1	3	3	3	2	1	3	3	2	1	1	2	2	1	40
										18	L	2	1	1	1	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	37
										17	L	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	30
										16	L	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	3	2	1	2	2	1	2	2	1	33
										17	L	1	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	44
										18	L	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	23
										18	L	1	3	3	2	3	2	4	2	1	2	1	3	2	3	1	2	3	3	1	1	42
										17	L	1	4	2	1	1	3	4	1	2	1	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	39
										17	P	1	2	2	4	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	2	2	33
										19	L	2	3	4	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	50



TABULASI DATA RELIGIUSITAS (PENELITIAN)

No	Nama	Usia	JK	Durasi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total
1	MR	16	L	1	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	36
2	NA	15	L	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	37
3	DA	16	P	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	29
4	YRAK	16	L	1	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	36
5	MA	15	L	2	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	38
6	ADG	15	P	1	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	37
7	AA	16	P	1	4	3	3	3	3	3	2	4	3	4	32
8	HA	16	L	1	4	3	3	2	2	4	2	3	4	2	29
9	A	16	L	1	3	3	2	3	2	1	1	2	1	2	20
10	IB	16	L	2	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	38
11	RTS	16	L	1	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	38
12	MFA	17	L	2	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	37
13	MI	16	L	2	4	1	4	4	3	3	2	4	3	3	31
14	ET	16	L	1	4	4	4	3	2	3	1	3	2	3	29
15	RI	16	L	1	3	3	3	3	2	3	1	3	2	2	25
16	FR	16	L	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	38
17	RR	16	L	1	3	3	2	3	3	2	2	4	4	3	29
18	VA	15	P	2	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	35
19	MA	17	L	2	4	4	3	3	3	2	3	4	3	4	33
20	FF	16	L	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	37
21	EN	15	L	2	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	36
22	MF	16	L	1	4	4	4	3	4	3	2	2	2	3	31
23	NA	15	L	2	4	4	3	4	3	3	1	2	4	4	32
24	TH	15	P	1	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	37

1. Hakipta
2. 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
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

Hak Cipta Milik UIN Suska 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
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

WS	15	P	1	4	4	3	3	3	3	4	3	2	4	33
OG	15	P	1	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	38
NS	16	P	1	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	36
AR	16	P	1	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	36
TS	16	L	2	4	3	3	2	3	3	4	2	2	3	29
RA	16	L	2	3	3	3	4	3	3	3	2	2	2	28
IN	16	P	2	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	35
AS	16	L	1	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	36
AP	15	L	1	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	37
AQA	15	L	1	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	36
RHA	16	L	1	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	38
RP	16	L	1	4	3	4	4	2	4	4	4	3	3	35
CR	16	P	1	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	37
FF	16	L	1	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39
WH	16	L	1	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39
I	16	L	1	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	36
FA	16	P	2	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	37
RYP	16	L	2	4	4	3	3	4	2	4	3	3	2	32
TF	16	L	2	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	37
SF	16	P	1	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	38
RS	16	P	1	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	35
FR	15	P	1	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39
AGA	15	L	1	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31
MF	16	L	1	3	4	4	3	2	4	4	4	2	3	33
BA	16	L	1	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39
AAE	16	L	1	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	34
DR	16	P	1	3	3	3	4	2	3	3	3	3	2	29

52	FAS	16	L	1	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	30
53	JD	16	L	1	4	3	4	2	3	4	4	2	3	3	32
54	RYP	17	L	1	4	3	4	2	3	4	4	2	3	3	32
55	MRF	16	L	1	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	36
56	EK	16	L	1	2	2	3	4	3	2	4	1	3	2	26
57	CL	16	L	1	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	33
58	TR	16	L	1	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	35
59	GD	16	L	1	4	4	3	4	3	2	4	4	3	4	35
60	MS	17	L	2	4	4	3	3	4	3	2	3	4	2	32
61	LA	17	P	2	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	38
62	S	17	L	2	4	3	4	4	2	2	4	4	2	2	31
63	V	16	L	1	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	32
64	S	16	L	1	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	38
65	A	18	L	1	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	32
66	DF	15	L	1	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	37
67	CKM	16	P	1	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	28
68	SA	17	L	1	4	3	3	3	4	1	1	3	4	3	29
69	RS	17	L	2	4	3	4	4	1	3	4	4	3	1	31
70	T	16	L	2	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	34
71	FAR	16	L	1	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	33
72	DS	15	L	2	4	2	4	4	3	2	4	4	3	3	33
73	DF	16	L	1	4	4	3	2	3	2	4	3	3	4	32
74	AZD	16	L	2	4	4	4	4	3	3	4	4	4	2	36
75	MK	17	P	1	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	36
76	MZ	17	L	1	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39
77	MMAM	16	L	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39
78	NA	17	P	1	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	34

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.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.



© Hak Cipta Milik UIN Suska Riau State Islamic U

Hak Cipta Milik UIN Suska 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
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

79	S	17	L	3	4	4	3	4	4	3	1	4	2	3	32
80	JM	17	L	1	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	36
81	MP	17	P	1	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	35
82	AD	17	P	1	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	35
83	JA	16	P	1	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	37
84	AK	16	P	1	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	36
85	YBLR	17	P	1	3	3	2	4	3	4	3	3	3	4	32
86	WAJ	18	L	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	36
87	MKA	20	L	1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
88	RH	17	L	1	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	36
89	RR	17	L	2	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	36
90	SAZ	17	L	1	4	3	3	3	2	3	4	4	3	2	31
91	WAH	16	L	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	25
92	MFR	17	L	1	4	4	3	3	2	3	2	2	3	4	30
93	HM	17	L	1	4	4	3	3	2	3	2	2	3	4	30
94	CH	16	L	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	36
95	JAM	17	L	2	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	36
96	JCB	18	L	2	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	36
97	JS	17	L	2	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	36
98	WA	16	L	3	4	4	3	2	3	3	4	3	3	3	32
99	MR	16	L	1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
100	RV	17	L	1	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	36
101	YMR	17	L	1	4	3	4	4	3	2	4	3	4	3	34
102	ARA	16	P	1	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	34
103	MA	17	L	1	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	37
104	HS	17	L	1	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38
105	SZ	17	L	1	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	30



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, atau pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - b. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.

Hak cipta dilindungi undang-undang

© Hak cipta dilindungi undang-undang UIN Suska Riau State Islamic U

106	PKL	17	P	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	32
107	ID	17	L	1	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	36
108	DH	17	L	2	4	4	3	3	1	2	4	3	1	4	29
109	OC	16	L	1	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	36
110	RFA	16	L	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39
111	A	16	L	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	38
112	RNR	17	L	1	4	4	4	3	4	3	4	2	4	4	36
113	LA	16	P	1	3	4	4	3	3	4	2	3	4	3	33
114	PR	17	P	1	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	29
115	FRP	16	L	1	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	37
116	FAT	16	L	1	4	3	4	3	4	3	3	3	2	4	33
117	AK	17	L	1	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	36
118	MS	17	L	1	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	33
119	HA	17	P	1	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	36
120	TPA	17	L	1	4	4	4	4	3	3	1	4	4	4	35
121	RS	17	L	2	4	3	4	2	3	4	4	3	3	4	34
122	LR	18	P	3	4	4	4	2	3	4	4	4	3	4	36
123	FZM	17	L	1	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	36
124	MAI	18	L	1	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	36
125	PNG	17	L	1	4	4	3	4	3	3	1	3	4	4	33
126	JA	17	L	1	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	35
127	ARH	18	P	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39
128	BHCB	17	L	1	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	35
129	JBF	18	L	2	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	36
130	FM	17	P	1	4	3	4	4	3	3	4	4	3	2	34
131	MIS	17	P	2	4	4	4	3	4	2	4	3	4	4	36
132	WAH	17	L	1	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	34



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, atau pengumpulan bahan yang diperlukan.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.

Hak Cipta dilindungi undang-undang

© Hak Cipta dilindungi undang-undang UIN Suska Riau

State Islamic U

133	JIM	17	L	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39
134	KA	17	L	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	35
135	PP	18	L	1	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	38
136	YF	18	L	1	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	27
137	PI	18	L	2	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	35
138	ANW	18	L	2	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	32
139	DAR	18	L	1	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	33
140	FN	17	L	2	4	2	4	4	2	4	4	3	3	2	32
141	W	17	L	1	4	3	2	3	4	1	4	3	4	2	30
142	II	18	L	1	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	34
143	RA	18	P	1	4	4	4	4	3	3	1	4	4	3	34
144	AK	18	P	1	4	4	4	4	3	4	2	3	4	3	35
145	NA	18	P	1	4	4	4	4	3	4	2	3	4	3	35
146	DA	18	P	1	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3	27
147	DR	18	P	1	4	4	4	4	3	3	1	4	4	3	34
148	K	17	P	1	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	35
149	GI	17	P	1	3	3	3	4	3	3	2	4	4	3	32
150	DFN	17	P	1	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	37
151	RZ	18	L	2	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	36
152	T	17	P	1	3	2	4	3	2	2	3	3	2	1	25
153	ND	17	P	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	35
154	TR	17	L	2	4	4	2	3	2	2	4	2	3	3	29
155	F	18	L	1	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	33
156	JA	17	P	1	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	31
157	IK	18	P	1	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	38
158	L	18	L	1	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	37
159	RN	17	P	1	4	3	3	3	4	3	2	3	4	3	32

Hak cipta

160

161

162

163

164

165

166

167

168

169

170

171

172

173

174

175

176

177

178

179

180

181

182

183

184

185

186

E

AI

DA

A

MA

HS

FA

MA

AM

MDAF

RA

DN

CE

SFS

DS

LS

E

IM

ASP

DS

RA

MA

AN

F

JY

IF

SDH

18

17

18

18

17

18

18

17

17

17

19

17

18

18

20

17

18

18

18

18

18

18

17

17

P

P

P

L

L

L

L

L

L

L

L

L

L

L

P

P

L

P

L

L

L

L

L

L

L

L

P

1

3

1

3

1

2

1

3

1

2

1

3

1

3

1

1

2

1

2

1

2

1

1

2

1

1

1

1

3

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

2

3

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

2

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

187	18	L	2	2	3	4	2	3	3	2	2	4	3	28
188	18	L	2	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	34
189	17	L	1	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39
190	16	L	1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
191	17	L	1	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39
192	18	L	1	4	3	3	3	4	1	4	1	3	3	29
193	18	L	1	3	4	4	4	4	3	4	4	2	4	36
194	17	L	1	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	37
195	17	P	1	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	38
196	19	L	2	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	36

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
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.

TABULASI DATA KECANDUAN *GAME ONLINE* (PENELITIAN)

No	Nama	Usia	JK	Durasi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Total
1	MR	16	L	1	3	4	2	2	1	1	1	2	3	4	4	1	1	1	1	4	5	5	5	4	54
2	NA	15	L	2	3	4	3	1	2	5	3	1	2	3	2	1	1	1	1	3	2	1	1	1	41
3	DA	16	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	4	4	4	32
4	YRAK	16	L	1	3	4	2	2	1	1	1	2	3	1	4	1	1	1	1	4	5	5	5	5	52
5	MA	15	L	2	4	3	4	1	2	2	2	1	3	1	1	1	2	1	5	4	4	4	5	5	55
6	ADG	15	P	1	3	2	2	1	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	5	5	5	49
7	AA	16	P	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
8	HA	16	L	1	4	3	4	2	2	1	2	1	3	2	3	2	3	4	4	2	2	4	4	5	57
9	A	16	L	1	3	4	4	3	3	3	2	2	5	5	4	3	4	2	2	2	1	1	1	3	57
10	IB	16	L	2	5	4	3	2	1	2	3	1	4	2	3	1	4	2	4	3	3	5	4	3	59
11	RTS	16	L	1	5	4	4	4	3	3	3	2	4	4	4	3	3	1	3	3	3	4	4	4	68
12	MFA	17	L	2	3	3	2	3	3	2	2	2	4	3	1	2	3	2	4	4	4	4	3	5	59
13	MI	16	L	2	4	4	3	3	4	4	2	1	1	3	2	1	3	3	3	2	2	4	3	2	54
14	ET	16	L	1	3	4	4	3	1	3	2	3	2	2	4	1	1	1	4	2	2	5	3	5	55
15	RI	16	L	1	3	3	2	1	3	4	4	1	2	4	4	2	2	1	4	4	4	4	4	3	59
16	FR	16	L	2	3	3	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	3	5	4	5	43
17	RR	16	L	1	3	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	4	3	4	5	4	5	44
18	VA	15	P	2	2	1	1	1	1	4	3	2	1	1	1	1	1	1	3	4	3	4	3	5	43
19	MA	17	L	2	3	3	1	1	4	2	1	2	3	2	4	2	5	5	3	2	2	5	3	3	56
20	FF	16	L	3	5	5	4	2	3	4	3	2	4	3	2	1	1	1	3	4	3	3	3	4	60
21	EN	15	L	2	3	4	2	3	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	38
22	MF	16	L	1	3	2	2	1	1	3	2	1	3	1	1	1	1	1	5	3	3	5	4	5	48
23	NA	15	L	2	5	3	2	1	2	2	1	1	3	1	1	1	2	2	4	4	4	5	5	5	54
24	TH	15	P	1	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	2	5	2	1	5	2	3	5	5	5	49

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.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

Hak cipta milik UIN Suska 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
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

25	WS	15	P	1	5	4	4	2	2	3	4	1	3	1	5	2	5	2	3	2	3	1	3	4	59
26	OG	15	P	1	3	2	2	1	3	4	3	1	1	1	3	1	3	1	5	3	4	5	5	5	56
27	NS	16	P	1	3	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	4	5	1	1	2	4	36
28	AR	16	P	1	3	5	2	1	4	2	3	1	4	5	1	2	1	1	3	1	4	5	3	5	56
29	TS	16	L	2	5	4	3	1	3	5	5	1	1	3	3	2	3	2	2	3	2	1	2	3	54
30	RA	16	L	2	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	73
31	IN	16	P	2	3	3	2	1	3	3	3	2	2	2	4	2	3	2	3	4	4	4	3	4	57
32	AS	16	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	1	24
33	AP	15	L	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	4	1	1	1	1	2	1	5	2	5	39
34	AQA	15	L	1	4	4	4	2	3	2	1	1	3	1	1	1	1	1	5	3	4	5	4	4	54
35	RHA	16	L	1	3	3	2	1	1	2	2	1	3	1	1	1	1	2	5	5	4	5	5	5	53
36	RP	16	L	1	2	1	1	2	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1	5	5	5	5	5	4	48
37	CR	16	P	1	4	3	3	1	1	1	1	1	1	1	3	1	2	3	4	4	4	5	3	4	50
38	FF	16	L	1	3	3	3	1	1	2	1	1	3	2	2	2	1	3	3	5	3	4	4	5	52
39	WH	16	L	1	2	2	1	1	3	2	3	1	1	1	1	1	1	1	5	1	4	4	3	1	39
40	I	16	L	1	5	5	5	3	3	3	3	2	5	3	5	2	5	1	2	1	2	5	5	4	69
41	FA	16	P	2	5	4	3	1	4	4	2	4	4	4	2	1	1	4	3	1	2	3	5	5	62
42	RYP	16	L	2	4	5	3	3	5	3	3	1	5	3	3	1	1	1	5	3	3	5	5	5	67
43	TF	16	L	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	1	1	2	2	2	4	4	2	2	3	47
44	SF	16	P	1	4	3	4	2	3	3	3	1	4	4	3	4	4	1	3	3	3	4	5	5	66
45	RS	16	P	1	3	4	4	3	3	3	3	1	4	3	2	2	2	3	3	3	3	5	4	4	62
46	FR	15	P	1	3	2	1	1	2	3	3	1	1	1	2	1	2	3	5	5	5	5	4	5	55
47	AGA	15	L	1	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	62
48	MF	16	L	1	3	3	4	2	1	3	5	4	2	3	4	1	2	3	4	4	2	3	4	1	58
49	BA	16	L	1	5	5	5	1	1	3	1	1	3	1	5	1	4	1	5	5	5	5	5	2	64
50	AAE	16	L	1	3	2	3	1	1	4	4	1	2	1	1	2	3	1	5	4	4	5	5	5	57
51	DR	16	P	1	2	3	3	1	1	3	3	1	2	3	2	1	1	1	4	3	4	4	4	4	50

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, b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.

52	FAS	16	L	1	4	4	3	3	2	3	3	2	5	3	4	1	4	4	3	2	3	3	3	4	63
53	JD	16	L	1	5	4	3	1	3	4	3	2	3	2	1	1	1	2	3	3	3	5	3	3	55
54	RYP	17	L	1	4	3	3	3	3	4	2	1	3	2	2	1	1	4	3	3	3	5	3	3	56
55	MRF	16	L	1	4	4	4	5	4	4	4	2	3	1	4	3	1	1	3	3	2	1	3	3	59
56	EK	16	L	1	3	3	2	1	3	2	1	3	1	3	1	1	2	3	4	1	4	3	3	5	49
57	CL	16	L	1	4	4	4	1	3	2	1	3	1	3	1	1	2	3	4	1	4	3	3	4	52
58	TR	16	L	1	3	3	3	1	2	4	4	1	2	1	3	2	1	3	5	4	3	5	4	5	59
59	GD	16	L	1	5	5	3	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	5	2	5	5	5	5	54
60	MS	17	L	2	5	4	4	3	3	3	1	1	5	3	2	1	3	1	2	2	2	5	5	3	58
61	LA	17	P	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	4	2	5	5	5	42
62	S	17	L	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	4	4	4	5	4	5	44
63	V	16	L	1	2	3	3	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	4	4	4	4	5	5	50
64	S	16	L	1	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	44
65	A	18	L	1	4	3	3	1	4	3	3	1	1	1	4	1	3	3	4	4	4	4	4	4	59
66	DF	15	L	1	3	3	3	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	4	5	5	4	5	47
67	CKM	16	P	1	3	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	3	5	5	5	5	47
68	SA	17	L	1	3	3	2	2	2	3	3	3	2	1	2	1	2	2	5	3	3	5	5	5	57
69	RS	17	L	2	3	3	4	2	3	2	3	1	3	3	1	1	1	1	5	3	4	5	4	3	55
70	T	16	L	2	3	4	4	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	5	5	5	4	4	5	52
71	FAR	16	L	1	3	3	3	1	2	2	2	1	2	4	4	1	1	2	5	5	5	5	5	5	61
72	DS	15	L	2	3	3	3	4	2	4	3	1	2	2	3	2	3	3	4	5	4	5	5	5	66
73	DF	16	L	1	2	3	3	1	3	4	2	2	4	3	4	2	1	1	5	2	2	3	3	5	55
74	AZD	16	L	2	4	4	3	2	2	2	2	1	3	1	1	1	1	1	2	2	2	4	3	4	45
75	MK	17	P	1	3	3	3	1	3	2	2	1	1	2	3	3	1	1	5	5	5	5	5	5	59
76	MZ	17	L	1	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	4	30
77	MMAM	16	L	2	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	4	30
78	NA	17	P	1	3	3	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	3	1	5	2	1	34

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
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

79	S	17	L	3	5	5	3	1	4	1	1	1	4	4	5	1	3	5	3	1	1	1	3	3	55
80	JM	17	L	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	3	3	1	1	1	5	5	5	5	5	5	53
81	MP	17	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	4	4	4	32
82	AD	17	P	1	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	5	3	4	4	5	5	46
83	JA	16	P	1	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	3	1	2	1	2	2	1	5	5	5	44
84	AK	16	P	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	4	3	4	4	4	44
85	YBLR	17	P	1	1	3	3	1	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	5	3	4	4	4	5	47
86	WAJ	18	L	3	4	5	4	1	3	4	3	2	5	2	1	1	1	1	5	5	4	5	5	5	66
87	MKA	20	L	1	3	3	3	2	1	4	2	1	1	4	4	3	3	3	4	2	5	5	1	5	59
88	RH	17	L	1	3	3	3	2	3	2	2	1	1	2	3	2	2	2	4	4	4	5	4	4	56
89	RR	17	L	2	3	3	3	2	2	1	3	1	5	2	1	1	1	1	3	1	3	5	1	5	47
90	SAZ	17	L	1	5	3	3	2	1	1	2	1	2	2	3	2	2	1	5	4	4	4	5	5	57
91	WAH	16	L	2	3	3	3	3	4	3	3	1	1	4	2	1	1	1	4	3	4	3	2	5	54
92	MFR	17	L	1	4	4	3	2	2	1	3	1	5	2	1	1	1	1	3	1	3	5	3	5	51
93	HM	17	L	1	4	4	3	2	2	1	3	1	5	2	1	1	1	1	3	1	3	5	3	5	51
94	CH	16	L	3	4	4	4	1	4	3	4	2	1	1	1	2	3	1	5	4	4	4	3	5	60
95	JAM	17	L	2	3	3	3	3	2	3	3	1	1	2	1	1	1	1	4	3	3	5	4	4	51
96	JCB	18	L	2	3	3	3	3	2	3	3	1	1	2	1	1	1	1	4	3	3	5	4	4	51
97	JS	17	L	2	3	3	3	3	2	3	3	1	1	2	1	1	1	1	4	3	3	5	4	4	51
98	WA	16	L	3	4	5	4	1	3	4	3	2	5	2	1	1	1	1	5	5	4	3	3	3	60
99	MR	16	L	1	3	3	3	2	1	3	2	1	3	4	3	4	3	3	4	4	3	5	4	5	63
100	RV	17	L	1	5	5	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	5	5	3	3	3	4	4	77
101	YMR	17	L	1	4	4	4	3	2	4	3	3	2	1	1	1	3	1	4	3	4	4	4	4	59
102	ARA	16	P	1	3	4	4	1	2	3	3	1	2	2	1	1	1	1	3	3	2	2	4	4	47
103	MA	17	L	1	5	5	5	2	3	2	2	3	3	3	1	1	1	2	2	2	3	4	4	5	58
104	HS	17	L	1	2	1	2	1	2	2	1	3	3	2	2	1	3	1	5	5	3	4	5	4	52
105	SZ	17	L	1	4	4	4	2	3	3	3	1	3	2	2	1	4	3	3	4	3	4	3	5	61

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak cipta ini 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, atau pengumpulan data yang sah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.

106	PKL	17	P	2	3	4	4	1	3	2	2	2	2	1	1	1	3	4	4	5	5	5	5	5	62
107	ID	17	L	1	2	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	5	5	5	5	44	
108	DH	17	L	2	4	3	3	1	4	5	4	2	1	2	1	1	1	1	5	4	5	1	5	5	58
109	OC	16	L	1	3	3	3	1	2	3	1	1	1	1	3	1	1	1	4	4	4	4	4	4	49
110	RFA	16	L	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	5	5	5	5	96
111	A	16	L	2	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	70
112	RNR	17	L	1	5	5	4	2	5	3	4	1	5	2	3	1	3	4	5	4	4	4	3	3	70
113	LA	16	P	1	3	3	2	1	3	2	2	1	2	2	1	3	3	1	5	4	4	5	4	3	54
114	PR	17	P	1	3	2	3	1	3	1	1	1	1	1	3	1	1	1	4	4	4	4	4	4	47
115	FRP	16	L	1	4	4	4	2	3	4	3	1	5	3	1	1	3	3	3	4	4	5	5	4	66
116	FAT	16	L	1	5	5	5	1	1	4	4	1	5	3	1	1	1	1	5	3	5	5	5	5	66
117	AK	17	L	1	2	3	1	1	3	3	3	1	1	1	4	1	4	3	3	3	3	4	4	4	52
118	MS	17	L	1	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	64
119	HA	17	P	1	3	3	3	1	1	3	2	1	2	1	2	1	1	1	4	4	5	5	5	5	53
120	TPA	17	L	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	5	5	4	41
121	RS	17	L	2	4	5	3	3	2	5	5	4	2	2	3	3	1	1	4	3	5	3	3	4	65
122	LR	18	P	3	5	5	5	3	5	5	5	3	5	2	2	1	1	5	3	3	5	5	2	2	72
123	FZM	17	L	1	4	4	5	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	4	4	4	4	4	4	51
124	MAI	18	L	1	4	4	5	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	4	4	4	4	4	5	52
125	PNG	17	L	1	4	4	3	1	1	2	2	1	3	1	1	2	1	1	3	3	3	4	3	4	47
126	JA	17	L	1	2	3	3	1	3	2	2	1	3	1	1	1	4	1	4	4	5	5	5	3	54
127	ARH	18	P	1	3	4	3	2	1	2	2	1	4	5	3	2	1	3	4	3	4	5	5	5	62
128	BHCB	17	L	1	2	3	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	5	5	5	5	5	5	54
129	JBF	18	L	2	3	4	3	3	2	2	2	2	4	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	39
130	FM	17	P	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	4	1	2	4	4	1	4	5	5	5	49
131	MIS	17	P	2	5	5	5	3	4	3	3	1	5	2	1	1	5	1	4	5	3	1	4	2	63
132	WAH	17	L	1	4	4	4	1	3	3	3	1	4	3	3	1	4	4	4	3	3	4	5	5	66

133	JIM	17	L	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
134	KA	17	L	3	4	3	3	1	2	3	2	1	1	3	2	1	2	2	4	4	4	5	5	5	57
135	PP	18	L	1	2	4	4	3	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	5	4	5	5	5	56	
136	YF	18	L	1	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	2	2	3	67
137	PI	18	L	2	3	3	3	1	2	2	3	1	2	2	2	1	1	3	4	4	4	5	5	5	56
138	ANW	18	L	2	4	4	3	4	4	3	3	1	4	3	2	3	3	2	2	2	2	5	4	4	62
139	DAR	18	L	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	5	2	2	3	5	5	36
140	FN	17	L	2	4	4	4	2	1	5	3	1	2	3	1	1	3	1	4	4	4	5	3	5	60
141	W	17	L	1	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	2	3	4	5	3	3	3	2	67
142	II	18	L	1	4	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	4	4	4	4	4	4	54
143	RA	18	P	1	3	4	4	1	3	2	2	1	3	1	2	2	2	3	4	4	4	4	4	4	57
144	AK	18	P	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	5	5	4	5	5	46
145	NA	18	P	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	3	5	4	3	3	35
146	DA	18	P	1	3	4	4	3	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	3	3	3	5	3	3	50
147	DR	18	P	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	5	5	5	5	4	3	45
148	K	17	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	5	5	44
149	GI	17	P	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	29
150	DFN	17	P	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	5	5	47
151	RZ	18	L	2	5	5	5	1	2	4	4	2	5	3	5	1	1	5	3	3	3	3	2	5	67
152	T	17	P	1	3	4	2	4	3	2	4	3	2	4	1	1	3	2	3	3	2	4	3	2	55
153	ND	17	P	3	5	5	4	3	3	3	2	3	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	4	65
154	TR	17	L	2	3	4	3	3	3	4	2	2	2	2	1	1	2	5	5	5	4	5	4	4	64
155	F	18	L	1	4	5	3	3	3	3	3	2	4	2	2	1	1	1	5	4	4	5	5	5	65
156	JA	17	P	1	4	4	3	3	3	3	3	1	4	1	1	1	1	1	3	2	3	3	3	3	48
157	IK	18	P	1	4	3	2	1	3	3	2	1	4	2	2	1	2	2	3	2	4	2	1	1	45
158	L	18	L	1	3	3	3	2	2	1	1	2	4	3	3	4	1	3	2	2	5	5	3	5	57
159	RN	17	P	1	3	4	3	3	2	2	2	1	3	2	1	1	2	1	2	3	3	4	5	5	52

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

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
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.

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, atau pengumpulan bahan yang diperlukan.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.

160	E	18	P	1	4	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	2	5	5	5	5	46	
161	AI	17	P	3	5	5	3	2	2	3	3	2	4	3	2	1	3	3	2	3	3	4	4	4	61
162	DA	18	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	22	
163	A	18	L	3	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	5	5	5	5	5	5	51	
164	MA	17	L	1	5	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	5	5	5	55	
165	HS	18	L	2	5	5	3	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	5	4	57	
166	FA	18	L	1	4	3	3	2	2	3	3	1	3	1	2	1	2	1	1	2	4	5	4	4	51
167	MA	17	L	3	3	3	3	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	3	4	4	4	4	4	43
168	AM	17	L	1	5	4	3	2	2	2	2	1	3	2	1	1	1	1	3	3	3	1	3	3	46
169	MDAF	17	L	2	4	4	4	1	1	2	2	1	5	4	2	4	1	2	4	2	2	5	5	5	60
170	RA	19	L	1	4	5	4	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	3	2	1	1	4	5	4	48
171	DN	17	L	3	4	5	4	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	3	2	1	1	4	5	4	48
172	CE	18	L	1	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	56
173	SFS	18	P	1	3	4	4	1	2	3	1	1	4	1	3	1	1	1	5	3	1	5	5	5	54
174	DS	20	P	1	3	2	3	1	3	3	2	2	3	2	3	3	4	2	2	3	4	3	4	3	55
175	LS	17	P	2	4	5	4	3	4	5	4	2	5	2	3	2	3	3	5	4	4	4	5	5	76
176	E	18	P	1	5	4	3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	5	4	4	5	4	5	52
177	IM	18	L	1	4	5	4	2	3	3	1	1	3	3	1	1	3	1	5	4	3	5	5	5	62
178	ASP	18	P	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	5	5	5	5	4	48
179	DS	19	L	2	4	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	4	3	4	4	3	4	56
180	RA	18	L	1	4	3	3	3	3	4	2	2	2	2	2	1	2	2	5	4	4	5	3	5	61
181	MA	17	L	1	3	4	3	2	1	2	2	1	3	3	1	1	2	1	4	4	4	4	4	5	54
182	AN	18	L	1	3	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	4	2	4	4	4	4	46
183	F	18	L	2	5	3	2	3	4	3	3	2	4	4	3	2	2	3	4	4	5	5	5	5	71
184	JY	18	L	1	3	2	2	1	2	2	2	1	3	1	3	1	3	4	4	3	5	5	5	5	57
185	IF	17	L	1	3	1	2	1	1	2	2	1	1	3	1	1	5	3	5	4	4	5	5	5	55
186	SDH	17	P	1	4	3	2	2	1	2	2	1	5	2	1	1	1	1	2	2	4	5	5	5	51

Hak cipta milik UIN Suska 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
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

187	AH	18	L	2	5	3	2	1	2	1	1	1	1	3	4	2	4	2	5	3	4	5	3	3	55
188	KYA	18	L	2	4	4	4	4	2	4	4	3	4	3	4	2	4	4	4	4	2	2	2	2	66
189	FA	17	L	1	4	3	3	1	2	3	2	1	2	2	1	1	3	4	4	2	4	5	4	4	55
190	AF	16	L	1	4	3	4	1	1	1	1	2	3	2	1	1	1	3	3	2	4	5	4	4	50
191	ZF	17	L	1	3	2	2	1	1	4	4	2	2	2	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	51
192	RB	18	L	1	5	3	2	1	2	2	2	1	1	1	1	3	3	2	5	3	4	5	3	5	54
193	GH	18	L	1	5	5	5	4	3	3	3	2	1	2	1	1	1	1	5	3	3	5	4	5	62
194	MI	17	L	1	4	3	4	1	1	1	1	1	3	2	3	1	1	1	4	1	2	5	5	5	49
195	JPS	17	P	1	3	3	3	2	1	1	1	2	3	2	1	1	2	1	2	2	2	5	5	5	47
196	MA	19	L	2	4	4	4	4	2	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	69

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 H

UJI DESKRIPTIF

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

Uji Deskriptif Berdasarkan Jenis Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	139	70.9	70.9	70.9
	Perempuan	57	29.1	29.1	100.0
	Total	196	100.0	100.0	

Uji Deskriptif Berdasarkan Usia

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	15 th	15	7.7	7.7	7.7
	16 th	65	33.2	33.2	40.8
	17 th	71	36.2	36.2	77.0
	18 th	40	20.4	20.4	97.4
	19 th	3	1.5	1.5	99.0
	20 th	2	1.0	1.0	100.0
	Total	196	100.0	100.0	

Uji Deskriptif Berdasarkan Durasi Bermain *Game Online*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2-3 jam	134	68.4	68.4	68.4
	4-5 jam	49	25.0	25.0	93.4
	>6 jam	13	6.6	6.6	100.0
	Total	196	100.0	100.0	

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 I

UJI ASUMSI

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. UJI NORMALITAS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		196
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.52762663
Most Extreme Differences	Absolute	.062
	Positive	.062
	Negative	-.028
Test Statistic		.062
Asymp. Sig. (2-tailed)		.062 ^c

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

B. UJI LINEARITAS

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Perilaku agresif * Religiusitas	Between Groups	(Combined)	13302.990	146	91.116	182.233	.000
		Linearity	8382.445	1	8382.445	16764.891	.000
		Deviation from Linearity	4920.544	145	33.935	67.870	.000
	Within Groups		24.500	49	.500		
	Total		13327.490	195			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Perilaku agresif * Religiusitas	-.793	.629	.999	.998

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Perilaku Agresif * Kecanduan GO	Between Groups (Combined)	5796.234	46	126.005	2.493	.000
	Linearity	2273.569	1	2273.569	44.981	.000
	Deviation from Linearity	3522.664	45	78.281	1.549	.027
	Within Groups	7531.256	149	50.545		
	Total	13327.490	195			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Perilaku Agresif * Kecanduan GO	.413	.171	.659	.435

C. Uji Multikolinearitas

Coefficients^a

	Model	Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	Religiusitas	.996	1.004
	Kecanduan GO	.996	1.004

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipannya 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 J

UJI HIPOTESIS

UJI HIPOTESIS

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.413 ^a	.171	.162	7.56653

a. Predictors: (Constant), Kecanduan GO, Religiusitas

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2277.783	2	1138.892	19.892	.000 ^b
	Residual	11049.707	193	57.252		
	Total	13327.490	195			

a. Dependent Variable: Perilaku Agresif

b. Predictors: (Constant), Kecanduan GO, Religiusitas

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.

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 K

ANALISIS TAMBAHAN

KATEGORISASI DATA PENELITIAN

Perilaku Agresif (Y)

Data Empirik Perilaku Agresif

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
KategoriY	196	4	1	5	1.82	.873
Valid N (listwise)	196					

Kategori Y

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Rendah	83	42.3	42.3	42.3
Rendah	75	38.3	38.3	80.6
Sedang	30	15.3	15.3	95.9
Tinggi	6	3.1	3.1	99.0
Sangat Tinggi	2	1.0	1.0	100.0
Total	196	100.0	100.0	

Religiusitas (X₁)

Data Empirik Religiusitas

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
KategoriX1	196	3	2	5	4.67	.560
Valid N (listwise)	196					

Kategori X₁

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rendah	1	.5	.5	.5
Sedang	6	3.1	3.1	3.6
Tinggi	49	25.0	25.0	28.6
Sangat Tinggi	140	71.4	71.4	100.0
Total	196	100.0	100.0	

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.

Kecanduan Game Online (X₂)

Data Empirik Kecanduan Game Online

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
KategoriX2	196	4	1	5	2.55	.773
Valid N (listwise)	196					

Kategori X₂

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Rendah	17	8.7	8.7	8.7
	Rendah	70	35.7	35.7	44.4
	Sedang	94	48.0	48.0	92.3
	Tinggi	14	7.1	7.1	99.5
	Sangat Tinggi	1	.5	.5	100.0
	Total	196	100.0	100.0	

UJI PARSIAL VARIABEL

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	19.845	6.259		3.171	.002
	Religiusitas	-.043	.157	-.018	-.271	.786
	Kecanduan GO	.328	.052	.412	6.271	.000

a. Dependent Variable: Perilaku agresif

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

SUMBANGAN EFEKTIF

Variabel Religiusitas dan Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Agresif

Correlations

		Perilaku agresif	Religiusitas	Kecanduan GO
Pearson Correlation	Perilaku agresif	1.000	-.044	.413
	Religiusitas	-.044	1.000	-.064
	Kecanduan GO	.413	-.064	1.000
Sig. (1-tailed)	Perilaku agresif	.	.269	.000
	Religiusitas	.269	.	.186
	Kecanduan GO	.000	.186	.
N	Perilaku agresif	196	196	196
	Religiusitas	196	196	196
	Kecanduan GO	196	196	196

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	19.845	6.259		3.171	.002
	Religiusitas	-.043	.157	-.018	-.271	.786
	Kecanduan GO	.328	.052	.412	6.271	.000

a. Dependent Variable: Perilaku agresif

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Sate 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.

UJI BEDA BERDASARKAN JENIS KELAMIN

Group Statistics

	Jenis Kelamin	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Perilaku Agresif	Laki-laki	139	36.56	8.309	.705
	Perempuan	57	34.46	8.040	1.065

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
		Sig.	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
Perilaku Agresif	Equal variances assumed	.948	194	.106	2.105	1.295	-.449	4.659
	Equal variances not assumed		107.433	.102	2.105	1.277	-.426	4.636

Group Statistics

	Jenis Kelamin	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Religiusitas	Laki-laki	139	34.33	3.586	.304
	Perempuan	57	34.60	3.167	.419

UIN SUSKA RIAU

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:

- 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

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

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

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

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Religiusitas	Equal variances assumed	2.502	.115	-.487	194	.627	-.266	.546	-1.342	.811
	Equal variances not assumed			-.512	117.217	.609	-.266	.518	-1.292	.761

Group Statistics

	Jenis Kelamin	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kecanduan Game Online	Laki-laki	139	55.03	9.750	.827
	Perempuan	57	49.77	10.968	1.453

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Kecanduan Game Online	Equal variances assumed	1.214	.272	3.304	194	.001	5.257	1.591	2.119	8.395
	Equal variances not assumed			3.145	94.163	.002	5.257	1.672	1.938	8.576

UJI BEDA BERDASARKAN DURASI BERMAIN *GAME ONLINE*

Descriptives

Perilaku Agresif

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
2-3 jam	134	35.04	7.664	.662	33.74	36.35	21	65
4-5 jam	49	36.55	8.610	1.230	34.08	39.02	20	60
>6 jam	13	43.00	9.933	2.755	37.00	49.00	29	66
Total	196	35.95	8.267	.591	34.78	37.11	20	66

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Perilaku Agresif	Based on Mean	.839	2	193	.434
	Based on Median	.826	2	193	.439
	Based on Median and with adjusted df	.826	2	187.165	.439
	Based on trimmed mean	.850	2	193	.429

ANOVA

Perilaku Agresif

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	773.636	2	386.818	5.947	.003
Within Groups	12553.854	193	65.046		
Total	13327.490	195			

Descriptives

Religiusitas

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
2-3 jam	134	34.34	3.573	.309	33.73	34.95	20	39
4-5 jam	49	34.27	3.377	.482	33.30	35.24	25	39
>6 jam	13	35.69	2.428	.674	34.22	37.16	32	39
Total	196	34.41	3.464	.247	33.92	34.90	20	39

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.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Religiusitas	Based on Mean	1.482	2	193	.230
	Based on Median	1.058	2	193	.349
	Based on Median and with adjusted df	1.058	2	187.822	.349
	Based on trimmed mean	1.331	2	193	.267

ANOVA

Religiusitas

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	23.139	2	11.569	.964	.383
Within Groups	2316.208	193	12.001		
Total	2339.347	195			

Descriptives

Kecanduan Game Online

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
2-3 jam	134	51.94	9.843	.850	50.26	53.62	21	77
4-5 jam	49	55.76	9.926	1.418	52.90	58.61	30	76
>6 jam	13	61.08	13.022	3.612	53.21	68.95	43	96
Total	196	53.50	10.370	.741	52.04	54.96	21	96

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kecanduan Game Online	Based on Mean	.244	2	193	.784
	Based on Median	.190	2	193	.827
	Based on Median and with adjusted df	.190	2	177.913	.827
	Based on trimmed mean	.193	2	193	.825

- 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.

ANOVA

Kecanduan Game Online

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1321.493	2	660.747	6.490	.002
Within Groups	19649.507	193	101.811		
Total	20971.000	195			



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 L

VERBATIM WAWANCARA

Panduan Wawancara

A. Pertanyaan Umum

1. Identitas subjek
2. Apakah jenis *game online* yang sering anda mainkan?
3. Apakah anda bermain *game online* setiap hari ?
4. Berapa lama waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* dalam sehari?
5. Apakah anda pernah memarahi teman sesama *gamer* ketika dia tidak bermain sebaik yang anda inginkan?
6. Apakah anda pernah melampiaskan kemarahan pada barang-barang sekitar anda karena kesal saat bermain *game online*?

B. Data Hasil Wawancara

Verbatim Wawancara Siswa I

Pertanyaan	Jawaban	Ide Utama	Tema
Assalamualaikum, selamat pagi. Nama abang Apryan nugraha mohon izin minta waktunya sebentar untuk diwawancara ya	Waalaikumsalam, iya bang gapapa		
Boleh perkenalkan dirinya lebih dulu?	Iya bang, saya RN dari kelas XII IPA 6		
Baik, langsung aja ya. Abang mau tanya, jenis <i>game</i> apa yang biasanya R sering mainkan?	Hmm, kalau biasanya saya main <i>FF</i> aja	Permainan bertema kekerasan	Jenis permainan
Ohh <i>FF</i> yaa, apa adek main <i>game</i> tersebut tiap hari?	Iya bang.. hampir tiap hari. Apalagi kalau lagi gabut.	Menghabiskan waktu yang banyak untuk bermain.	Frekuensi
Okeoke, kalau untuk berapa jam untuk main <i>game</i> tiap harinya adek tau?	Gaktau juga bang pastinya, mungkin kadang 2 jam. Paling lama 4 jam itupun jarang jugak bang.	menghabiskan lebih banyak waktu melakukan permainan <i>online</i>	Durasi
Oke, terkadang kan kalau main <i>game</i> itu mungkin sesekali ketemu tim atau teman yang agak gajelas tuh mainnya, pernah gak keluar kata-kata Kasar atau mungkin emosi gitu?	Kalau yang bodo adalah bang, palingan saya kata-katain aja lewat <i>speaker</i> bang.	Muncul agresi verbal	Bentuk agresi
Oh mungkin dikatain pakai bahasa kasar gitulah ya. Kalau misalnya R kalah, pernah lampiaskan ke barang-barang gak?	Kalau itu kadang-kadang pernah bang, apalagi kalau aku mainnya udah bagus tapi dapat tim yang bodo kayak gitu.	Muncul agresi fisik	Bentuk agresi

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.

Verbatim Wawancara Siswa II

Pertanyaan	Jawaban	Ide Utama	Tema
Assalamualaikum, selamat pagi. Nama abang Apryan nugraha izin minta waktunya sebentar untuk wawancara ya	Waalaikumsalam, oke bang.		
Perkenalkan dirinya lebih dulu boleh?	Perkenalkan bang nama saya A dari kelas XII IPA 6		
Baik, langsung aja ya. Abang mau tanya, jenis <i>game</i> apa yang sering A mainkan?	Eee, banyak jugak bang. Ada ML, PUBG. Kalau yang sering Awak mainkan tu PUBG bang	Permainan bertema kekerasan	Jenis permainan
Oke <i>PUBG</i> ya. Kalau boleh tahu, tiap hari adek <i>login</i> game <i>PUBG</i> tu?	Iya bang hampir tiap hari jugak. Kalaupun gak main, ya palig <i>login</i> saja untuk cek kehadiran <i>event</i> .	Menghabiskan waktu yang banyak untuk bermain.	Frekuensi
Kalau untuk durasi main <i>game</i> tiap harinya berapa jam kira kira tu?	Kalau durasi mungkin pernah paling lama tu hampir 6 jam bang, udah macam lupa waktu memang, tapi kekmana la yakan bang	menghabiskan lebih banyak waktu melakukan permainan <i>online</i>	Durasi
Nah dari selama itu main tiap harinya, pasti pernah lah jumpa <i>player</i> yang gak bisa main atau jelek begitu mainnya. Pernah kebawak emosi gak kalau ada kejadian begitu?	Eee kalau emosi pasti pernahlah ya bang, mungkin awak kata-katain aja bang.	Muncul agresi verbal	Bentuk agresi
pakai bahasa kasar gitulah mungkin ya. Kalau misalnya kalah, pernah lampiaskan kekalahannya barang-barang gak?	Jujur pernah bang, hp yang paling sering yang jadi korban, kalau gak dilempar ya dibanting aja bang.	Muncul agresi fisik	Bentuk agresi

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.

Verbatim Wawancara Siswa III

Pertanyaan	Jawaban	Ide Utama	Tema
Assalamualaikum, pagii. Kenalin nama abang Apryan nugraha, abang izin minta waktunya sebentar untuk wawancara ya	Oke bang.		
Boleh perkenalkan dirinya dulu?	Perkenalkan bang nama saya MA dari kelas XII IPS 3		
Baik, M salam kenal ya. Ada beberapa pertanyaan yang abang mau tanya ini. Mungkin dari jenis <i>game</i> apa yang sering M mainkan?	Emm.. kalau saya biasanya main <i>mobile legends</i> bang	Permainan bertema kekerasan	Jenis permainan
<i>ML</i> yaa. Apa tiap hari adek main <i>game ML</i> tu?	Eee.. hampir tiap hari bang. Apalagi kalau sudah diajak mabar sama kawan.	Menghabiskan waktu yang banyak untuk bermain.	Frekuensi
Untuk waktu adek main <i>game</i> kira-kira berapa jam?	Kalau jamnya mungkin saya main di 4 jam-an lah bang, tergantung <i>mood</i> main jugak	menghabiskan lebih banyak waktu melakukan permainan <i>online</i>	Durasi
Dari 4 jam tu, pernah gak ketemu publik yang gak pandai main? Pernah sampai di posisi emosi gak kalau ketemu orang yang kayak gitu?	Mungkin kalau emosi pastilah ada bang, siap kita main itu saya coba chat dia dan kata-katain disitu saja bang.	Muncul agresi verbal	Bentuk agresi
Kalau misalnya kalah, pernah gak adek lampiaskan emosinya ke barang-barang?	Pernah sesekali bang, yang paling ingat tu dulu waktu jamannya warnet saya banting <i>keyboard</i> sama <i>mouse</i> disana bang karna memang kesal kali gitu dulu.	Muncul agresi fisik	Bentuk agresi

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.

LAMPIRAN M

SURAT PENELITIAN



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.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS PSIKOLOGI
كلية علم النفس
FACULTY OF PSYCHOLOGY

Jl. H.R. Soebrantas Km. 15 No. 155 Kel. Tuah Madani Kec. Tampan Pekanbaru-Riau 28293 Po. Box. 1004
Telp. (0761) 588994 Fax. (0761) 588994 Website : <http://fpsi.uin-suska.ac.id> E-mail: fpsi@uin-suska.ac.id

Nomor : B-2111E/Un.04/F.VI/PP.00.9/11/2024 Pekanbaru, 20 November 2024
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Mohon Rekomendasi Prariset

Kepada Yth.
Kepala Dinas Penanaman Modal Dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau
Pekanbaru

Assalamu'alaikum wr. wb.
Dengan hormat,

Dekan Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan
ini menyampaikan kepada bapak/ibu bahwa:

Nama : Apryan Nugraha
NIM : 12060114283
Jurusan : Psikologi S1
Semester : IX (Sembilan)

ditugaskan untuk melakukan prariset guna mendapatkan data yang
berhubungan dengan judul skripsi/ tesis, yaitu:

*"Pengaruh Religiusitas Dan Kecanduan Game Online Terhadap
Perilaku Agresif Pada Remaja"*

Lokasi : SMAN 2 Tualang

Sehubungan dengan hal itu, kami mohon bapak/ibu berkenan memberi
rekomendasi prariset yang bersangkutan pada lokasi tersebut di atas
dalam rangka penyelesaian penyusunan skripsi/ tesisnya.

Atas perkenan dan kerjasama bapak/ibu, kami mengucapkan
terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Dekan,



Dr. Khusadi, M.Pd
NIP. 19671212 199503 1 001

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



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 P E K A N B A R U
Email : dpmtsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMTSP/NON IZIN-RISET/71013
T E N T A N G



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 Pra Riset dari : Dekan Fakultas Psikologi UIN Suska Riau, Nomor : B-2111E/Un.04/F.VI/PP.00.9/11/2024 Tanggal 20 November 2024, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

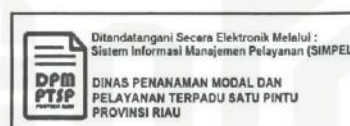
- | | |
|----------------------|---|
| 1. Nama | : APRYAN NUGRAHA |
| 2. NIM / KTP | : 12060114283 |
| 3. Program Studi | : PSIKOLOGI |
| 4. Jenjang | : S1 |
| 5. Alamat | : PEKANBARU |
| 6. Judul Penelitian | : PENGARUH RELIGIUSITAS DAN KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA |
| 7. Lokasi Penelitian | : SMA N 2 TUALANG |

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 : 24 Desember 2024



Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Riau di Pekanbaru
3. Dekan Fakultas Psikologi UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan

UIN SUSKA RIAU



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.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU DINAS PENDIDIKAN

JL. CUT NYAK DIEN NO. 3 TELP. (0761) 22552 / 21553
PEKANBARU

Pekanbaru, 21 JAN 2025

Nomor : 400.3.11.2/Disdik/1.3/2025/
Sifat : Biasa
Lampiran :
Hal : Izin Pra Riset / Penelitian

717

Yth. Kepala SMAN 2 Tualang

di-

Tempat

Berkenaan dengan Surat Rekomendasi dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor : 503/DPMTSP/NON IZIN-RISET/71013 Tanggal 24 Desember 2024 Perihal Pelaksanaan Izin Pra Riset, dengan ini disampaikan bahwa:

Nama : APRYAN NUGRAHA
NIM/KTP : 12060114283
Program Studi : PSIKOLOGI
Jenjang : S1
Alamat : PEKANBARU
Judul Penelitian : PENGARUH RELIGIUSITAS DAN KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA
Lokasi Penelitian : SMAN 2 TUALANG

Dengan ini disampaikan hal-hal sebagai berikut :

1. Untuk dapat memberikan yang bersangkutan berbagai informasi dan data yang diperlukan untuk penelitian.
2. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan dan memaksakan kehendak yang tidak ada hubungan dengan kegiatan ini.
3. Adapun Surat Izin Penelitian ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat.

Demikian disampaikan, atas perhatian diucapkan terima kasih.

PIL.KEPALA DINAS PENDIDIKAN
PROVINSI RIAU

EDI RUSMA DINATA, S.Pd,M.Pd
Pembina Tingkat I (IV/b)
NIP. 19720822 199702 1 001

Tembusan:
Dekan Fakultas Psikologi UIN Suska Riau di Pekanbaru



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© H a m i l i k U I N S u s k a R i a u

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.



**PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) NEGERI 2 TUALANG**

Alamat Jl. Waja Wangsa No.Desa Tualang Kec. Tualang Kab. Siak Prov. Riau (28772)
Telp. Faxwebsite : <http://sman2tualang.wordpress.com> email: sman2tualang@yahoo.com
NSS : 301091104007 NPSN: 10404970

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422/SMAN 2/2025/148

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala SMA Negeri 2 Tualang Provinsi Riau dengan ini menerangkan bahwa saudara:

Nama : **APRYAN NUGRAHA**
NIM : 12060114283
Jurusan : Psikologi
Jenjang : S1
Semester : IX(sembilan)
Fakultas : Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Alamat : Pekanbaru

Berdasarkan surat Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Riau Nomor: 400.3.11.2/Disdik/1.3/2025/717 tanggal 21 Januari 2025 tentang Izin Pra Riset/Penelitian Pelaksanaan Kegiatan Pengumpulan Data bahwa benar nama tersebut di atas telah melakukan Pra Riset di SMA Negeri 2 Tualang Kabupaten Siak Provinsi Riau pada tanggal **23 Januari 2025** dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi dan data guna penulisan Skripsi.
Judul Penelitian:

"PENGARUH RELIGIUSITAS DAN KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA"

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tualang, 25 Februari 2025
Kepala SMA Negeri 2 Tualang,

SANTOSA, S.E., M.M
NIP. 19740513 200903 1 002

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

REKAPITULASI KEADAAN PESERTA DIDIK

SMAN 2 TUALANG NEGERI 2 TUALANG

TAHUN PELAJARAN 2024/2025

BULAN FEBRUARI 2025

1. BERDASARKAN KELAS, JENIS KELAMIN DAN JUMLAH PESERTA DIDIK

TAHUN	JENIS KELAMIN	KELAS X FASE E												KELAS XI FASE F												KELAS XII/JURUSAN											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	JMLH	IPA 1	IPA 2	IPA 3	IPA 4	IPA 5	IPA 6	IPA 1	IPA 2	IPA 3	IPA 4	IPA 5	IPA 6	IPA 1	IPA 2	IPA 3	IPA 4	IPA 5	IPA 6					
2024	LAKI - LAKI	16	15	15	16	15	15	13	13	15	15	163	7	11	16	22	12	17	11	22	30	14	15	204	15	15	16	16	17	16	20	17	18	19	21	190	
	PEREMPUAN	19	21	20	20	20	21	22	22	20	20	225	29	25	20	13	9	24	19	25	14	5	21	224	21	21	19	18	19	20	16	17	17	16	14	198	
	JUMLAH	35	36	35	36	35	35	36	35	35	35	388	36	36	36	35	36	36	36	36	35	35	428	36	36	35	34	36	36	34	35	35	35	35	388		

2. BERDASARKAN AGAMA PESERTA DIDIK

KELAS	JENIS KELAMIN	AGAMA			KATOLIK	BUDHA	JUMLAH
		ISLAM	KRISTEN	AGAMA			
X	LAKI - LAKI	130	30	3	3	-	163
	PEREMPUAN	175	46	4	4	-	225
	JUMLAH	305	76	7	7	0	388
XI	LAKI - LAKI	162	33	8	1	1	204
	PEREMPUAN	179	40	4	1	1	224
	JUMLAH	341	73	12	2	2	428
XII	LAKI - LAKI	159	26	3	2	2	190
	PEREMPUAN	154	40	4	4	4	198
	JUMLAH	313	66	7	2	2	388
JUMLAH SELURUHNYA		959	215	26	4	4	1204

LAKI-LAKI	557
PEREMPUAN	647
JUMLAH	1204

JURUSAN	KELAS X		KELAS XI		KELAS XII	
	L	P	L	P	L	P
MPA	163	225	204	224	95	118
IPS	163	225	204	224	95	118
JUMLAH	163	225	204	224	190	198





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.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS PSIKOLOGI
كلية علم النفس
FACULTY OF PSYCHOLOGY

Jl. H.R. Soebrantas Km. 15 No. 155 Kel. Tuah Madani Kec. Tampan Pekanbaru-Riau 28293 Po. Box. 1004
Telp. (0761) 588994 Fax. (0761) 588994 Website : <http://fpsi.uin-suska.ac.id> E-mail: fpsi@uin-suska.ac.id

Nomor : B-5E/Un.04/F.VI/PP.00.9/01/2025
Sifat : Penting
Lampiran : 1 (satu) berkas
Hal : Mohon Rekomendasi Riset

Pekanbaru, 02 Januari 2025

Kepada Yth.
Kepala Dinas Penanaman Modal Dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau
Pekanbaru

Assalamu'alaikum wr. wb.
Dengan hormat,

Dekan Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan
ini menyampaikan kepada Saudara bahwa:

Nama : Apryan Nugraha
NIM : 12060114283
Jurusan : Psikologi S1
Semester : IX (Sembilan)

ditugaskan untuk melakukan riset guna mendapatkan data yang
berhubungan dengan judul penelitian / skripsi/ tesis, yaitu:

*"Pengaruh Religiusitas Dan Kecanduan Game Online Terhadap
Perilaku Agresif Pada Remaja."*

Lokasi : SMAN 2 Tualang

Sehubungan dengan hal itu, kami mohon Saudara berkenan memberi
rekomendasi riset yang bersangkutan pada lokasi tersebut di atas
dalam rangka penyelesaian penelitian / skripsi / tesisnya.

Atas perkenan dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan
terima kasih.



Wassalamu'alaikum wr. wb,
Ruasa Dekan,

Dr. H. Zurnatul Khairi, M. Ag., M. Si
NIP. 19651022 198903 1 008



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.



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/71263
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 Penelitian dari : Dekan Fakultas Psikologi UIN Suska Riau, Nomor :
B-5E/Un.04/F.VI/PP.00.9/01/2025 Tanggal 2 Januari 2025, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

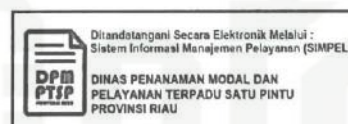
- | | |
|----------------------|---|
| 1. Nama | : APRYAN NUGRAHA |
| 2. NIM / KTP | : 12060114283 |
| 3. Program Studi | : PSIKOLOGI |
| 4. Jenjang | : S1 |
| 5. Alamat | : PEKANBARU |
| 6. Judul Penelitian | : PENGARUH RELIGIUSITAS DAN KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA |
| 7. Lokasi Penelitian | : SMA N 2 TUALANG |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

- Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
- Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
- 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 : 8 Januari 2025



Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

- Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
- Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Riau di Pekanbaru
- Dekan Fakultas Psikologi UIN Suska Riau di Pekanbaru
- Yang Bersangkutan

UIN SUSKA RIAU



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.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU DINAS PENDIDIKAN

JL. CUT NYAK DIEN NO. 3 TELP. (0761) 22552 / 21553
PEKANBARU

Pekanbaru, 13 1 JAN 2025

Nomor : 400.3.11.2/Disdik/1.3/2025/1513
Sifat : Biasa
Lampiran :
Hal : Izin Riset / Penelitian

Yth. Kepala SMAN 2 Tualang

di-

Tempat

Berkenaan dengan Surat Rekomendasi dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/71263 Tanggal 8 Januari 2025 Perihal Pelaksanaan Izin Riset, dengan ini disampaikan bahwa:

Nama : APRYAN NUGRAHA
NIM/KTP : 12060114283
Program Studi : PSIKOLOGI
Jenjang : S1
Alamat : PEKANBARU
Judul Penelitian : PENGARUH RELIGIUSITAS DAN KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA
Lokasi Penelitian : SMA NEGERI 2 TUALANG

Dengan ini disampaikan hal-hal sebagai berikut :

1. Untuk dapat memberikan yang bersangkutan berbagai informasi dan data yang diperlukan untuk penelitian.
2. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan dan memaksakan kehendak yang tidak ada hubungan dengan kegiatan ini.
3. Adapun Surat Izin Penelitian ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat.

Demikian disampaikan, atas perhatian diucapkan terima kasih.

PIL.KEPALA DINAS PENDIDIKAN
PROVINSI RIAU

EDI RUSMA DINATA, S.Pd,M.Pd
Pemblina Tingkat II (IV/b)
NIP. 19720822 199702 1 001

Tembusan:
Dekan Fakultas Psikologi UIN Suska Riau di Pekanbaru



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.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) NEGERI 2 TUALANG

Alamat Jl. Waja Wangsa No.Desa Tualang Kec. Tualang Kab. Siak Prov. Riau (28772)
 Telp. Faxwebsite :<http://sman2tualang.wordpress.com> email: sman2tualang@yahoo.com
 NSS : 301091104007 NPSN: 10404970

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422/SMAN 2/2025/149

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala SMA Negeri 2 Tualang Provinsi Riau dengan ini menerangkan bahwa saudara:

Nama : **APRYAN NUGRAHA**
 NIM : 12060114283
 Jurusan : Psikologi
 Jenjang : S1
 Semester : IX(sembilan)
 Fakultas : Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
 Alamat : Pekanbaru

Berdasarkan surat Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Riau Nomor: 400.3.11.2/Disdik/1.3/2025/1513 tanggal 31 Januari 2025 tentang Izin Riset/Penelitian Pelaksanaan Kegiatan Pengumpulan Data bahwa benar nama tersebut di atas telah melakukan Riset di SMA Negeri 2 Tualang Kabupaten Siak Provinsi Riau terhitung pada tanggal **4 Februari 2025** dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi dan data guna penulisan Skripsi.
 Judul:

"PENGARUH RELIGIUSITAS DAN KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA"

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Tualang, 25 Februari 2025
 Kepala SMA Negeri 2 Tualang,
SANTOSA, S.E, M.M
 NIP. 19740513 200903 1 002

UIN SUSKA RIAU