



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau



**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU
KEAGAMAAN SISWA SEKOLAH DASAR
NEGERI 012 TANDUN ROKAN HULU**



OLEH

**ADITYA DARMA
NIM. 12110113405**

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

1447 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.



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU
KEAGAMAAN SISWA SEKOLAH DASAR
NEGERI 012 TANDUN ROKAN HULU**

Skripsi

diajukan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh

**ADITYA DARMA
NIM. 12110113405**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1447 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.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik 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.

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh game online terhadap perilaku keagamaan*

Siswa Sekolah Dasar Negeri 012 Tandun Rokan Hulu, yang ditulis oleh Aditya Darma NIM. 12110113405 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 04 Muharram 1447 H
30 Juni 2025 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan
Pendidikan Agama Islam

Dr. Idris, M.Ed.
NIP. 197605042005011005

Pembimbing

Herlini Puspika Sari, S.S., M.Pd. I.
NIP. 198505262020122007



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.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa Sekolah Dasar Negeri 012 Tandu Rokan Hulu*, yang di tulis oleh Aditya Darma NIM. 12110113405 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 21 Muharram 1447 H/17 Juli 2025 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Agama Islam, Konsentrasi PGAI SD.

Pekanbaru, 21 Muharram 1447 H
17 Juli 2025 M

Mengesahkan
sidang munaqasyah

Penguji I

Dr. Nasrul HS. M.A

Penguji II

Nurul Zaman, M.Pd.I.

Penguji III

Dr. Yasnel, M.Ag

Penguji IV

Dr. Mohd Fauzan, M.A





UIN SUSKA RIAU

© 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.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aditya Darma
Nim : 12110113405
Tempat/ Tgl Lahir : Sei Tapung, 24 April 2002
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa Sekolah Dasar Negeri 012 Tandu Rokan Hulu

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

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

Pekanbaru, 30 Juni 2025

menbuat pernyataan





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.

PENGHARGAAN



Alhamdulillaahi rabbil' alamin, puji syukur senantiasa penulis ucapkan atas kehadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat, nikmat, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pegaruh game online terhadap perilaku keagamaan siswa sekolah dasar negeri 012 tandun rokan Hulu.” Sholawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad saw. yang telah membawa umat manusia dari kegelapan menuju cahaya Islam yang penuh berkah. Semoga kita selalu diberikan kekuatan untuk mengikuti teladan mulia beliau dalam kehidupan sehari-hari.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Terselesaikannya skripsi ini tentu tidak lepas dari dukungan, arahan, semangat, serta doa dari berbagai pihak. Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam dan penghargaan khusus kepada ayahanda tercinta, Misnan dan ibunda tercinta Rahmawati Hasan, yang senantiasa mendoakan penulis. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh keluarga tersayang (Kakak Kurnia Fatmawati, S.E.) atas segala dukungan moril dan materil yang telah diberikan selama penulis melakukan proses penyusunan skripsi ini.

Selain itu, penulis juga ingin menyampaikan dengan penuh hormat ucapan terima kasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti MS, SE, M.Si, Ak, CA. Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Prof.H. Raihani, M.Ed.Ph.D. Wakil Rektor I. Dr. Alex Wenda, ST, M.Eng Wakil Rektor II. Dr. Harris Simaremare, M.T., Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang telah memberikan kesempatan dan kebijakan selama menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri 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. Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd., Kons., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Dr. Sukma Erni, M.Pd. Wakil Dekan I, Prof. Dr. Zubaidah Amir, MZ., M.Pd., Wakil Dekan II, dan Prof. Dr. H. Jon Pamil, S.Ag., M.A. Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang telah memfasilitasi penulis dalam proses perkuliahan dan kemudahan dalam pengurusan administrasi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Dr. Idris, M.Ed., ketua jurusan, Dr. Nasrul HS., S.Pd.I., M.A., sekretaris jurusan dan seluruh staf jurusan Pendidikan Agama Islam, yang telah memberikan pelayanan dan bantuan sejak penulis kuliah hingga penyelesaian skripsi ini.
4. Herlini Puspika Sari, S. S., M.Pd. I dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu serta pemikirannya dengan ikhlas dalam memberikan penjelasan dan masukan yang sangat berarti sehingga penulis menjadi lebih mengerti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dr. Nurhayati Zein, M.Sy., Penasehat Akademik (PA) yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberi bimbingan, nasehat, dan arahan yang sangat berharga kepada penulis.
6. Seluruh Tenaga Kependidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan pengajaran serta bekal ilmu pengetahuan dan juga yang telah memberikan pelayanan dalam pengurusan administrasi penelitian kepada peneliti.
7. Safrudin,S.Pd.,M.Pd Kepala Sekolah SD Negeri 012 Tandun, Hariyati, S.Pd.I, Guru Pendidikan Agama Islam SD Negeri 012 Tandun yang telah mengizinkan dan mempermudah penelitian penulis, serta seluruh tenaga pendidik, para siswa yang penulis wawancarai, dan jajaran staf lainnya.



UIN SUSKA RIAU

© [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, 30 Juni 2025

Aditya Darma



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik 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.

PERSEMBAHAN



Alhamdulillaahirobbil "aalamiin..

Segala rasa syukur ku persesembahan kepada-Mu ya Allah
Atas nikmat dan karunia-Mu yang tak terhingga dan tak terhitung
Dengan limpahan rahmat-Mu yang begitu luas
Tak henti rasa syukur ku pada-Mu ya Allah
Hingga aku dapat sampai pada titik ini di dalam hidup ku

Teruntuk kedua orang tua ku tercinta,

Ayahanda Misnan dan ibunda Rahmawati Hasan

Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga
kupersembahkan karya kecil ini kepada ayahanda dan ibunda yang telah
memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada
terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selebar
kertas yang bertuliskan kata cinta dalam persembahan.

Karena ayahanda dan ibunda, hidup terasa begitu mudah dan penuh kebahagiaan.
Terima kasih karena selalu menjaga ku dalam setiap do'a ayahanda dan ibunda
serta selalu membiarkan ku mengejar impian apapun itu.

Kepada kakak terima kasih atas dukungan,

kasih sayang, dan semangat yang kalian berikan sepanjang perjalanan ini.

Dalam setiap doa, motivasi, dan bantuan kalian,aku menemukan kekuatan untuk
melangkah dan menyelesaikan apa yang telah aku mulai.

Semoga karya ini sebagai pengantar diriku meraih masa depan yang cerah

Aamiin..

UIN SUSKA RIAU



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

ABSTRAK

Aditya Darma, (2025): Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Keagamaan Siswa Sekolah Dasar Negeri 012 Tandun Rokan Hulu

Tujuan penelitian ini untuk menguji pengaruh *game online* terhadap perilaku keagamaan siswa Sekolah Dasar Negeri 012 Tandun Rokan Hulu. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik korelasi. Populasi terdiri dari 215 siswa. Sampel penelitian ini digunakan teknik *Stratified Random Sampling*, dengan jumlah sampel 55 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan angket. Teknik analisis data menggunakan regresi linier sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa; nilai $t_{hitung} = 15,523 > t_{tabel} 2,007$ dengan signifikansi (Sig.) $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti *game online* berpengaruh terhadap perilaku keagamaan Siswa Sekolah Dasar Negeri 012 Tandun Rokan Hulu. Hasil koefisien determinasi diperoleh nilai R Square (R^2) sebesar 0,820. Hal ini menunjukkan bahwa sebesar 82,0% *Game online* berpengaruh terhadap perilaku keagamaan. Sementara sisanya, yaitu 18%, dijelaskan oleh faktor lain di luar variabel penelitian ini.

Kata Kunci: *Game online*, Perilaku Keagamaan

UIN SUSKA RIAU



UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta milik

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.

ABSTRACT

Aditya Darma (2025): The Influence of Online Games toward Student Religious Behavior at State Elementary School 012 Tandun Rokan Hulu

This research aimed at testing the influence of online games toward student religious behavior at State Elementary School 012 Tandun Rokan Hulu. Quantitative method was used in this research with correlation technique. 215 students were the population of this research. The samples of this research were selected with stratified random sampling technique, and the samples were 55 students. The techniques of collecting data were observation, documentation, and questionnaire. The technique of analyzing data was simple linear regression. The research findings indicated that Later was 15.523 higher than lume 2.007 with the significance (Sig) 0.000 lower than 0.05, it could be concluded that He was accepted, and He was rejected, so there was an influence of online games toward student religious behavior at Elementary School 012 Tandun Rokan Hulu. The results of the determination coefficient showed the score of R Square (R^2) 0.820. This showed that the influence of online games toward student religious behavior was 82.0%, and the rest 18% was explained by other factors outside the variables of this research.

Keywords: *Online Games, Religious Behavior*

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.

ملخص

أدبيا دارما، (٢٠٢٥)؛ تأثير الألعاب عبر الإنترن트 على السلوك الديني لتلاميذ المدرسة الابتدائية الحكومية ١٢٠ تاندون روكان هولو

يهدف هذا البحث إلى اختبار تأثير الألعاب عبر الإنترنرت على السلوك الديني لتلاميذ المدرسة الابتدائية الحكومية ١٢٠ تاندون روكان هولو. استخدم البحث المنهج الكمي بتقنية الارتباط. يتكون مجتمع البحث من ٢١٥ تلميذاً، وتم اختيار عينة البحث البالغة ٥٥ تلميذاً باستخدام تقنية أخذ العينات العشوائية الطبقية. تم جمع البيانات من خلال الملاحظة والتوثيق والاستبيان، وتم تحليلها باستخدام الانحدار الخطي البسيط. أظهرت نتائج البحث أن قيمة ت المحسوبة = $15,523$ أكبر من قيمة ت الجدولية $2,000.7$ ، مع قيمة دالة $,000.000$ أصغر من $,000.000$. هذا يعني أن الفرضية البديلة مقبولة وأن الفرضية الصفرية مرفوضة، مما يدل على أن الألعاب عبر الإنترنرت تؤثر على السلوك الديني لتلاميذ المدرسة الابتدائية الحكومية ١٢٠ تاندون روكان هولو. بلغت قيمة معامل التحديد (ر تربع) $,820.00$. يشير هذا إلى أن الألعاب عبر الإنترنرت تؤثر بنسبة $,820.0\%$ على السلوك الديني، بينما تفسّر النسبة المتبقية البالغة $,18\%$ بعوامل أخرى خارج متغيرات هذا البحث.

الكلمات الأساسية: الألعاب عبر الإنترنرت، السلوك الديني



UIN SUSKA RIAU

DAFTAR ISI	
PERSETUJUAN.....	. i
PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PENGHARGAAN	iv
PERSEMBERAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Istilah.....	9
C. Permasalahan	10
1. Identifikasi Masalah	10
2. Batasan Masalah	11
3. Rumusan Masalah.....	11
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	12
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 14
A. Kajian Teori	14
1. <i>Game Online</i> Sumber Belajar	14
2. <i>Game online</i>	20
3. Perilaku Keagamaan	32
4. Pengaruh <i>Game online</i> terhadap Perilaku Keagamaan	41
B. Penelitian Relevan	45
C. Konsep Operasional	47
D. Hipotesis	49
 BAB III METODE PENELITIAN.....	 50
A. Jenis Penelitian	50
B. Waktu dan Tempat Penelitian	51
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	51
D. Populasi dan Sampel.....	51
E. Teknik Pengumpulan Data.....	53
F. Uji Validitas dan Reliabilitas	54
G. Teknik Analisa Data	59
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 63
A. Lokasi Penelitian.....	63
B. Penyajian Data	65
C. Analisis Data.....	87
D. Pembahasan	92

- 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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

BAB V	PENUTUP	96
A.	Kesimpulan	96
B.	Saran	96

**DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN
RIWAYAT PENULIS**



© Hakjin Park 2011

Tabel III.1	Populasi Siswa Kelas IV, V, dan VI.....	52
Tabel III.2	Sampel Siswa Kelas II, III, IV, V dan VI	53
Tabel III.3	Uji Validitas <i>Game online</i>	56
Tabel III.4	Uji Validitas Perilaku Keagamaan	57
Tabel III.5	Uji Reliabilitas <i>Game online</i>	58
Tabel III.6	Uji Reliabilitas Perilaku Keagamaan.....	58
Tabel IV.1	Data Fasilitas Sekolah	65
Tabel IV.2	Pertanyaan 1	66
Tabel IV.3	Pertanyaan 2	67
Tabel IV.4	Pertanyaan 3	67
Tabel IV.5	Pertanyaan 4	68
Tabel IV.6	Pertanyaan 5	69
Tabel IV.7	Pertanyaan 6	69
Tabel IV.8	Pertanyaan 7	70
Tabel IV.9	Pertanyaan 8	70
Tabel IV.10	Pertanyaan 9	71
Tabel IV.11	Pertanyaan 10	71
Tabel IV.12	Pertanyaan 11	72
Tabel IV.13	Pertanyaan 12	73
Tabel IV.14	Pertanyaan 13	73
Tabel IV.15	Pertanyaan 14	74
Tabel IV.16	Pertanyaan 15	74
Tabel IV.17	Pertanyaan 16	75
Tabel IV.18	Pertanyaan 17	76
Tabel IV.19	Pertanyaan 18	76
Tabel IV.20	Pertanyaan 19	77
Tabel IV.21	Pertanyaan 20	77
Tabel IV.22	Pertanyaan 1	78
Tabel IV.23	Pertanyaan 2	79

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang menguip 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.



UIN SUSKA RIAU

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

© Makalah ini milik 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 kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Tabel IV.24	Pertanyaan 3	79
Tabel IV.25	Pertanyaan 4	80
Tabel IV.26	Pertanyaan 5	80
Tabel IV.27	Pertanyaan 6	81
Tabel IV.28	Pertanyaan 7	81
Tabel IV.29	Pertanyaan 8	82
Tabel IV.30	Pertanyaan 9	83
Tabel IV.31	Pertanyaan 10	83
Tabel IV.32	Pertanyaan 11	84
Tabel IV.33	Pertanyaan 12	84
Tabel IV.34	Uji Validitas	85
Tabel IV.35	Uji Reliabilitas	87
Tabel IV.36	Uji Normalitas	88
Tabel IV.37	Uji Linearitas	89
Tabel IV.38	Uji t (Parsial)	90
Tabel IV.39	Uji Analisis Regresi Linear Sederhana	92
Tabel IV.40	Uji Koefisien Determinasi	92



UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Lampiran I
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.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kuesioner
Lampiran 2	Uji Validitas <i>Game online</i>
Lampiran 3	Uji Validitas Perilaku Keagamaan
Lampiran 4	Uji Reliabilitas
Lampiran 5	Tabulasi Data Kuesioner <i>Game online</i>
Lampiran 6	Tabulasi Data Kuesioner Perilaku Keagamaan
Lampiran 7	Hasil Uji Analisis Data
Lampiran 8	Dokumentasi
Lampiran 9	Surat Mohon Izin Melakukan Pra Riset
Lampiran 10	Surat Mohon Izin Melakukan Riset
Lampiran 11	Surat Balasan Prariset
Lampiran 12	TTD Perbaikan Proposal
Lampiran 13	Surat Pengesahan Perbaikan Proposal
Lampiran 14	ACC Sinopsis Judul
Lampiran 15	Lembar Disposisi
Lampiran 16	Permohonan Perpanjangan Skripsi
Lampiran 17	TTD Persetujuan Kuesioner
Lampiran 18	Bimbingan Skripsi
Lampiran 19	Berita Acara Ujian Proposal

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Zaman globalisasi saat ini, masyarakat sedang menghadapi perkembangan teknologi yang modern dan berkembang pesat.¹ Perkembangan teknologi dapat memberikan informasi yang bersumber dari berbagai negara dengan tingkat akses yang sangat mudah. Hal ini memiliki dampak positif dan *negative* terhadap aktifitas sehari-hari.² Perkembangan teknologi di era globalisasi membawa dampak positif dan negatif yang memengaruhi perilaku dan aktivitas sehari-hari masyarakat.

Dampak positif dari perkembangan teknologi yaitu dapat memberikan kemudahan dan kenyamanan pada setiap kegiatan. Namun, kemudahan dan kenyamanan tersebut juga diiringi dengan dampak negatif apabila perkembangan teknologi tidak dimanfaatkan dengan baik dan bijaksana. Pemanfaatan teknologi secara bijaksana harus diterapkan agar dampak negatif dari perkembangan teknologi dapat diminimalisir.

Salah satu contoh perkembangan teknologi yang paling signifikan terjadi pada bidang komunikasi. Pada bidang komunikasi saat ini sedang berkembang produk telepon genggam pintar yang semakin canggih diiringi dengan penggunaan internet yang meningkat seiring dengan berjalannya waktu.

¹ Eni Fariyatul Fahyuni, *Teknologi, Informasi, Dan Komunikasi (Prinsip Dan Aplikasi Dalam Studi Pemikiran Islam)* (Umsida Press, 2017), hlm 98.

² Tranggono et al., "Pengaruh Perkembangan Teknologi Di Era Globalisasi Dan Peran Pendidikan Terhadap Degradasi Moral Pada Remaja," *Bureaucracy Journal: Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance* 3, no. 2 (2023): 1927–46, hlm 1928.

**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.

Internet memudahkan manusia untuk berkomunikasi dan berinteraksi dalam jarak jauh. Sehingga walaupun kita berada di lokasi atau bahkan negara yang berbeda, kita tetap dapat berkomunikasi apabila terhubung dengan internet melalui telepon genggam pintar.³ Kecanggihan teknologi dalam jaringan internet salah satunya adalah *game online*.⁴ Perkembangan teknologi di bidang komunikasi, terutama telepon genggam pintar dan internet, memudahkan interaksi jarak jauh serta mendukung berbagai aktivitas seperti media sosial dan *game*.

Industri game berkembang sangat pesat di seluruh dunia. Saat ini pengguna aplikasi *game online* di dunia mencapai angka 3,5 miliar pengguna. Berdasarkan jumlah tersebut, tercatat usia pemain yaitu 21.5% berusia kurang dari 20 tahun, 49.9% berusia 20-29 tahun, 22.8% berusia 30-39 tahun, dan 5.7% berusia 40 tahun keatas. Hal ini menandakan bahwa pengguna aplikasi *game online* sudah dimulai dengan usia anak-anak hingga remaja yaitu pemain dengan usia kurang dari 20 tahun.⁵ Industri *game online* berkembang pesat dengan 3,5 miliar pengguna di seluruh dunia, di mana mayoritas pemainnya adalah remaja dan dewasa muda, namun pengguna dari usia anak-anak hingga dewasa juga terlibat.

³ Arib Mubarok and Suklaini, “Dampak Game Mobile Legend Terhadap Perilaku Sosial Emosional Dan Spiritual Anak Usia Remaja Kelurahan Karyamulya Kota Cirebon,” *Educational Journal: General and Specific Research* 3, no. 2 (2023): 302–310, hlm 303.

⁴ Iwan, Suklaini, and Arib Mubarok, “Pencegahan Toxic Game Mobile Legend Dalam Mendukung Program Remaja Yang Bersosial Dan Spiritual Masjid Al-Muttaqin Kelurahan Karyamulya Kota Cirebon,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024): 11433–11443, hlm 11435.

⁵ Fauziah Mar’ie, “Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja,” *Oasis: Jurnal Ilmiah Kajian Islam* 5, no. 2 (2021): 42–52, hlm 43.

**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.

Saat ini sudah banyak *game online* yang menyediakan fitur komunitas online, yang menjadikan *game online* sebagai aktivitas sosial. *Game-game* semacam inilah yang sekarang ini sangat diminati daripada yang *single player games*, karena para *gamer* bisa merasa tertantang untuk mengalahkan orang lain dan ada kepuasan batin tersendiri. Game jenis ini biasanya disebut dengan *Massively Multiplayer Online Games (MMOG)*. Dalam *game MMOG* terdapat beberapa jenis *game* antara lain: *MMORPG (Massively Multiplayer Online RolePlaying Game)*: *Ragnarok*, *Seal*. *MMORTS (Massively Multiplayer Online Real Time Strategy)*: *WarCraft*, *DotA*. *MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter)*: *CounterStrike*, *Rising Force*, *Perfeck Wars*, dan yang terbaru dari *MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter)*: *Mobile Legends*, *Bang Bang*, *PUBG Mobile* dan *AOV*.⁶ Selain memberikan pengalaman bermain yang lebih interaktif, *MMOG* juga membuka peluang bagi pemain untuk membangun jaringan pertemanan baru di dunia maya.

Fenomena bermain *game online* di kalangan siswa sekolah dasar menjadi perhatian khusus. Pada usia ini, anak-anak berada dalam tahap perkembangan yang krusial, baik secara fisik, mental, maupun sosial. Bermain *game online* dapat mengganggu proses perkembangan mereka dan berdampak buruk pada prestasi akademik, kesehatan fisik, kemampuan bersosialisasi hingga perilaku keagamaan anak.

⁶ Faiq Khoridatul Izza, “*Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari*” (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, 2019), hlm 3.

**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.

Beberapa faktor yang berkontribusi terhadap kecanduan *game online* di kalangan siswa sekolah dasar antara lain mudahnya akses terhadap perangkat digital seperti *smartphone* dan tablet, kurangnya pengawasan orang tua, serta daya tarik *game online* yang dirancang untuk memikat pemain dengan fitur-fitur yang menantang dan menghibur. Selain itu, faktor psikologis seperti kebutuhan akan pengakuan, pencapaian, dan sosialisasi juga berperan dalam mendorong kecanduan *game online*.

Untuk lebih memahami fenomena kecanduan *game online* ini, telah dilakukan wawancara dengan beberapa siswa sekolah dasar yang terindikasi sering bermain *game online* di sekolah dasar 012 Tandu Rokan Hulu.

1. FZK, 10 tahun, mengatakan suka bermain *game "Memory Games"* "Saya suka bermain *game Memory Games* karena seru, bisa bermain dengan teman-teman." Ia juga mengatakan bahwa ia bermain *game online* sehabis pulang sekolah, dan pas hari libur.
2. NS, 9 tahun, mengatakan suka bermain "*TTS*" "*TTS games* sangat menyenangkan dan sulit untuk berhenti bermain. Terkadang saya sering mengabaikan himbauan orangtua karena asil bermain *TTS games*, biasanya main game setelah pulang ngaji atau pulang sekolah."
3. KS, 11 tahun, pemain game "*Puzzle*" "Saya sangat suka bermain *Puzzle*, bisa main sama teman-teman, biasanya main pulang sekolah, trus kadang lupa waktu sampai magrib, lupa mandi juga karna bermain *Puzzle*."

**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.

Selain itu, wawancara juga dilakukan kepada guru wali kelas, guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan guru Bimbingan Konseling mengenai fenomena siswa sekolah dasar bermain *game online*.

1. Saya melihat banyak siswa yang sangat gemar bermain *game online*, terutama setelah pulang sekolah atau bahkan saat istirahat. Beberapa di antaranya bahkan sering membicarakan *game* saat pelajaran berlangsung. Hal ini cukup mengkhawatirkan karena mereka terkadang terlalu terobsesi hingga sulit fokus pada tugas belajar atau kegiatan lainnya.
2. Saya sering menemui siswa yang lebih hafal istilah atau karakter dalam *game* daripada hafalan doa atau surah pendek. Banyak siswa yang tampak lelah dan tidak fokus saat pelajaran PAI, kemungkinan karena mereka bermain *game* hingga larut malam.
3. Banyak siswa yang kecanduan bermain *game online*, siswa yang terlalu sering bermain *game* cenderung kurang disiplin, baik dalam belajar maupun dalam menjalankan ibadah. Saya berkoordinasi dengan guru kelas dan orang tua untuk memberikan pemahaman tentang pengaruh negatif *game online* serta pentingnya pengawasan di rumah.

Hasil wawancara tersebut, terlihat bahwa *game online* memiliki daya tarik yang kuat bagi anak-anak. Mereka cenderung terhanyut dalam dunia permainan dan melupakan kewajiban-kewajiban keagamaan seperti sholat dan mengaji. Hal ini menunjukkan bahwa *game online* dapat mempengaruhi perilaku keagamaan anak jika tidak diawasi 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.

Dampak negatif dari *game online* untuk siswa adalah mengajarkan anak untuk hidup boros dalam menggunakan uang, pola makan tidak teratur, menyebabkan emosional mudah terganggu, mempengaruhi konsentrasi belajar, bisa berdampak pada kesehatan, bahkan yang lebih parah jika kecanduan kita akan kehilangan waktu dan mengganggu aktivitas yang sedang dilakukan sehingga meninggalkan hal-hal yang prioritas seperti beribadah, membaca Al-Qur'an.

Kebiasaan memainkan *game online* secara terus menerus tanpa henti akan memberikan dampak negatif bagi pemainnya.⁷ Para pemain *game* ini, khususnya siswa sekolah dasar yang mulai kebiasaan dengan bermain *game online* pada akhirnya dapat melupakan dan meninggalkan kegiatan lainnya seperti kegiatan belajar dan kegiatan keagamaan. Dalam Al-Qur'an surah Az-Zariyat (51): 56, Allah S.W.T berfirman:

وَمَا خَلَقْتُ أَجْنَانَ وَالْإِنْسَانَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

“Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan agar mereka beribadah kepada- Ku”. (Qs. Az-Zariyat (51): 56).

Ayat tersebut menjelaskan bahwa manusia dan jin diciptakan oleh Allah S.W.T. hanyalah untuk beribadah kepada Nya. Penggunaan *game online* secara terus menerus dan tanpa henti pada siswa sekolah dasar dikhawatirkan dapat memengaruhi perilaku keagamaannya. Sehingga, mereka tidak lagi

⁷ Edrizal, "Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online) Di SMP N 3 Teluk Kuantan," *Jurnal PAJAR: Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 6 (2018): 1001–1008, hlm 1003.

**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.

mengerjakan aktifitas keagamaan seperti menghadiri pengajian, kegiatan mengaji al Qur'an, dan shalat berjamaah di masjid.

Perilaku keagamaan adalah suatu sikap seseorang terhadap keyakinanya dengan adanya Tuhan untuk memahami mengenai nilai-nilai agama yang di anutnya dalam mematuhi perintah dan larangan dengan ikhlaskan hati serta seluruh jiwa dan raga Keagamaan pada masa remaja ini masih membutuhkan dampingan atau arahan dari orang tua karena masa remaja ini masih dalam tahap mengembangkan pola pikir yang nantinya bisa mempengaruhi penilaianya dalam melakukan nilai- nilai keagamaannya.

Aktivitas ibadah yaitu perbuatan yang dilakukan sebagai betuk ketaatan seorang hamba kepada penciptanya untuk mencapai keridhoan-Nya". Sedangkan orang yang sudah kecanduan *game online* cenderung lupa waktu sehingga mengabaikan tugas dan kewajiban agamanya. Banyak orang yang bermain *game online* lupa makan, belajar, dan bahkan lupa beribadah kepada Tuhan karena keasyikan bermain.⁸

Menurut Ariyani dkk dalam ajaran Islam, sholat yang kita kerjakan setiap hari memiliki kedudukan yang besar dan agung dalam agama Islam, yang artinya dalam pelaksanaan shalat harus dilakukan dengan khusyu' dan tertib. Namun orang-orang yang sudah kecanduan terhadap game biasanya mereka cenderung tergesa-gesa dalam beribadah.⁹

⁸ Muthia Gabriella, Salati Asmahasanah, and Kamalludin, "Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Aktivitas Ibadah Shalat Siswa," *Jurnal Pendidikan Guru* 3, no. 3 (2022): 233–238, hlm 234.

⁹ Ariyani et al., "Dampak Perilaku Fanatisme Game Online Terhadap Minat Membaca Al-Quran Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 27079–27084, hlm 27082.

**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.

Penelitian terdahulu yang telah meneliti penelitian terkait *game online* dengan perilaku keagamaan, penelitian yang dilakukan oleh Abdul Haris dkk mengatakan bahwa mayoritas mahasiswa intens bermain *game online*, namun demikian intensitas mereka bermain *game online* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap ketaatan beribadah mereka.¹⁰ Hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya variasi dalam pengaruh *game online* terhadap perilaku keagamaan. Penelitian mengindikasikan dampak negatif seperti melalaikan ibadah dan kurangnya kesopanan, sementara penelitian lain menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* tidak selalu berhubungan langsung dengan ketaatan beribadah.

Sebagian besar penelitian terkait pengaruh *game online* terhadap perilaku lebih banyak difokuskan pada remaja dan orang dewasa muda. Namun, pengaruh *game online* terhadap siswa sekolah dasar, khususnya yang berada dalam fase perkembangan karakter dan moral dasar, masih jarang dieksplorasi. Selain itu, Penelitian yang ada cenderung fokus pada pengaruh *game online* terhadap aspek akademik, sosial, atau kesehatan mental siswa. Sementara itu, aspek spiritual dan perilaku keagamaan—seperti ibadah rutin, kedisiplinan, atau nilai-nilai moral—masih kurang mendapatkan perhatian.

Berdasarkan observasi peneliti di Sekolah Dasar Negeri 012 Tandu Rokan Hulu, terdapat gejala-gejala yang menjadi pokok permasalahan sebagai berikut:

¹⁰ Abdul Haris et al., “Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa Di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang,” *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan* 13, no. 2 (2021): 98–106, <https://doi.org/10.26418/jvip.v13i2.43475>, hlm 98.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

1. Siswa meninggalkan prioritas beribadah, seperti membaca Al-Qur'an.
2. Siswa tergesa-gesa saat menjalankan ibadah shalat.
3. Siswa sering lupa berdzikir setelah selesai melaksanakan shalat.
4. Siswa berkata kasar seperti mengeluarkan kata-kata kotor ketika berbicara dengan teman.
5. Beberapa siswa tidak bermoral seperti tidak sopan santun terhadap guru, berbohong kepada orang tua dikarenakan pengaruh dari bermain *game online*.
6. Beberapa siswa kurang disiplin atau lalai dalam melakukan aktivitas lainnya seperti tidak mau membantu orang tua, dan lain sebagainya, dikarenakan asik bermain *game online*.

Mengingat semakin banyaknya anak-anak, khususnya siswa sekolah dasar, yang bermain *game online*, peneliti tertarik untuk mengetahui apakah hal ini berpengaruh pada perilaku keagamaan anak-anak. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh *Game online* terhadap Perilaku Keagamaan Siswa di Sekolah Dasar Negeri 012 Tandun Rokan Hulu.”

B. Definisi Istilah

Untuk mencegah terjadinya kesalah pahaman terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan beberapa istilah yang dianggap perlu untuk memberikan pemahaman terhadap penelitian ini. Diantaranya sebagai berikut:



C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti melakukan identifikasi suatu permasalahan mengenai pengaruhnya *Game online* terhadap Perilaku Keagamaan Siswa di Sekolah Dasar Negeri 012 Tandu Rokan Hulu sebagai berikut:

¹¹ Yosua Falentino Rompas, John D. Zakarias, and Evelin J.R. Kawung, “Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi,” *Jurnal Ilmiah Society* 3, no. 1 (2023): 1–11, hlm 3.

¹² Pahron Setiawan, Delmus P. Salim, and Muh. Idris, “Perilaku Keagamaan Siswa Muslim Di SMPN 1 Dan SNPN 2 Airmadidi (Studi Kasus Siswa Muslim Mayoritas Dan Minoritas Di Sekolah Negeri),” *Journal of Islamic Education Policy* 51, no. 1 (2020): 24–42, hlm 27.

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.

- a. Banyak siswa menjadi pengguna *game online* khususnya di Sekolah Dasar Negeri 012 Tandun Rokan Hulu.
- b. *Game online* menjadi perusak akal pikiran bagi anak-anak yang masih sekolah.
- c. *Game online* dapat mempengaruhi perilaku keagamaan siswa di Sekolah Dasar Negeri 012 Tandun Rokan Hulu.
- d. *Game online* memiliki dampak negatif, khususnya terhadap perilaku keagamaan siswa di Sekolah Dasar Negeri 012 Tandun Rokan Hulu.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah sebelumnya, peneliti mengurung masalah tersebut karena keterbatasan pengalaman peneliti. Karena keterbatasan sumber daya, waktu, uang, dan tenaga yang dimiliki peneliti, penelitian ini hanya membahas sebagian kecil dari permasalahan tersebut pada pengaruh *Game online* terhadap Perilaku Keagamaan Siswa di Sekolah Dasar Negeri 012 Tandun Rokan Hulu. Penelitian ini hanya fokus pada game online yang bersifat edukatif.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang ada, maka rumusan masalah apakah terdapat pengaruh *Game online* terhadap perilaku keagamaan siswa di Sekolah Dasar Negeri 012 Tandun Rokan Hulu?

**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.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**1. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian pada penelitian ini untuk menguji pengaruh *Game online* terhadap perilaku keagamaan siswa di Sekolah Dasar Negeri 012 Tandun Rokan Hulu.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

a. Manfaat Teoretis

Penelitian ini bertujuan untuk membawa pemikiran dan gagasan dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai dampak signifikan *game online* yang bersifat adiktif terhadap perilaku keagamaan siswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi sumber informasi untuk penelitian di masa depan.

b. Manfaat Praktis

- 1) Dapat dimanfaatkan oleh peneliti untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang metode penelitian dan menerapkan teori-teori yang telah mereka temukan dan telaah dalam praktik.
- 2) Bagi guru dapat menggunakan sebagai sumber informasi untuk mengetahui bagaimana perilaku keagamaan siswa dipengaruhi oleh *game online* yang bersifat adiktif. Guru juga diharapkan dapat mengurangi dan mengatasi dampak buruk dari kecanduan *game online* melalui penelitian ini.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

- 3) Orang tua diharapkan dapat mengawasi anak-anaknya ketika bermain *game online* untuk memastikan bahwa kemajuan akademiknya memadai dan tidak berdampak negatif pada perilakunya.
- 4) Sekolah, diharapkan hasil penelitian dapat menjadi acuan bagi sekolah dalam merancang program pendidikan karakter dan keagamaan yang lebih efektif dan relevan dengan kondisi siswa saat ini, terutama dalam mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan ke dalam kurikulum dan kegiatan ekstrakurikuler.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Game Online Sumber Belajar*

a. Pengertian Game Edukasi

Game pada umumnya merupakan permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang di buat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin. Bermain game merupakan salah satu sarana pembelajaran. Game lebih sering dimainkan oleh anak-anak, akan tetapi pada zaman sekarang orang dewasa juga suka bermain game dan mengikuti perkembangan game-game yang ada sekarang. Jenis game sangatlah tergantung dari perkembangan zaman. Jika dilihat dari grafis yang digunakan dalam aplikasi permainan, maka aplikasi permainan dapat digolongkan menjadi dua jenis, yaitu aplikasi permainan 2D (dua dimensi) dan 3D (tiga dimensi).¹³

Game adalah suatu aktivitas yang dilakukan bisa menggunakan media ataupun tanpa media pembantu yang bertujuan untuk menghibur seseorang yang memainkannya. Selain berfungsi sebagai media penghibur atau pelepas lelah seseorang, game juga bisa digunakan

¹³ Najuah, Ricu Sidiq, and Reny Sabrina Simamora, *Game Edukasi: Strategi Dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21* (Yayasan Kita Menulis, 2022), hlm 2.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

dalam bidang edukasi entah itu dalam edukasi pembelajaran, kesehatan, dan masih banyak yang lain. Bicara tentang game edukasi, game edukasi sendiri merupakan game yang dibuat dengan tujuan utamanya yaitu pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada hiburan saja akan tetapi membantu para pengguna untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan, merangsang daya pikir, dan melatih fokus pengguna.¹⁴

Game edukasi atau permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi unsur muatan pendidikan dan pengajaran. Selain itu, game edukasi atau permainan edukatif ini merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan.¹⁵

Game Edukasi merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dirancang dalam konsep permainan yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan, ketarampilan, ketangkasan dan ditampilkan dalam bentuk yang unik dan menarik. Media Game Edukasi merupakan media pembelajaran yang disusun dalam bentuk permainan

¹⁴ Tiar Gumilang and Dhia Anwar, “Pengembangan Game Edukasi Dengan Genre Role Playing Game Untuk Mendukung Pembelajaran Sistem Komputer,” *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 4, no. 1 (2024): 290–300, hlm 291.

¹⁵ Khoerul Amin Ade Putra et al., “Game Edukasi ‘Perjalanan Si Koko’ Sebagai Media Pembelajaran,” *Jurnal Informatics and Computer Engineering Journal* 3, no. 1 (2023): 88–96, hlm 89.

**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 dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya yang disajikan secara menyenangkan dan merupakan cara yang bersifat mendidik.¹⁶

Game edukasi sendiri lebih efisien daripada proses pembelajaran konvensional yang bersifat pasif untuk seorang siswa, karena game edukasi memiliki sebuah permasalahan umum yang dikemas ke dalam visualisasi yang lebih kreatif guna mempengaruhi perilaku positif pada seorang siswa dan juga bisa memicu logika belajar sehingga siswa diminta untuk menyelesaikan permasalahan secara kreatif dan inovatif.

b. Jenis Game Online Edukasi

Genre game atau jenis game didefinisikan sebagai karakteristik permainan yang ditandai dengan kesamaan gaya, konten, dan gameplay. Dengan mendefinisikan genre dan mengelompokkan permainan, pendidik akan memiliki lebih banyak pilihan untuk mengintegrasikan permainan ke dalam tujuan pembelajaran. Seperti yang sudah pernah dibahas sebelumnya, tidak ada aturan baku yang mengelompokkan genre game. Dalam sebuah permainan, sangat memungkinkan lebih dari satu genre game. Berikut adalah genre game yang akan dibahas dalam penelitian ini:

¹⁶ Syaiful Bahri and Agus Wahdian, “Penguatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Melalui Game Edukasi Icando Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 6, no. 1 (2021): 23–41, hlm 25.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

- 1) *Simulation*, game yang dibuat dari hal-hal yang ada di dunia nyata. Sifat genre ini memberikan pengetahuan untuk melihat secara simulasi sesuatu hal dari kehidupan nyata. Game ini diciptakan untuk orang-orang yang ingin mencoba sesuatu seperti mengendalikan pesawat terbang, tetapi di dunia nyata tidak bisa melakukannya. Game ini juga bermanfaat untuk latihan dimana kita tidak bisa menggunakan sesuatu yang asli. Game ini dibuat se realistik mungkin dari kendali sifat dan mungkin masalah yang di hadapi di sekitarnya. Game ini terbilang agak rumit karena dibuat berdasarkan objek asli yang disimulasikan. Contohnya: *The Sims*, *Ace Combat*.
- 2) *Strategy*, Game jenis ini menitik beratkan unsur strategi. Genre ini biasanya menitik beratkan untuk membangun suatu kota atau kerajaan dan pengaturan siasat perang. Game ini memerlukan kemampuan pemain untuk memimpin sebuah pasukan, kemudian mengelola sumber daya hingga membangun peradaban. Game ini memiliki waktu permainan yang lebih lama dan bisa dikerjakan santai. Setelah pembangunan selesai, pemain dapat berperang dengan pasukan lain untuk merebut kekuasaan. Maka dibutuhkan strategi yang pas dan hati-hati agar pasukan bisa menang dan wilayah sendiri tidak diserang. Contohnya: *Starcraft*, *Age of Empires*.

**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) *Action*, menghadirkan fitur utama berupa aksi seperti melompat, bertarung, menembak, dll. Dalam action game, pemain harus memiliki ketrampilan dan reaksi yang cepat untuk melawan musuh dan menghindari rintangan. Intinya dalam game ini pemain harus menggunakan reflek, akurasi dan waktu yang tepat untuk menyelesaikan sebuah level game. Contohnya: *Clank, Super Mario Bros.*
- 4) *Puzzle*, jenis genre permainan ini adalah permainan teka-teki, fokusnya murni pada pemecahan teka-teki biasanya tanpa banyak narasi. Sangat jelas dalam penyampaian tujuan. Cotohnya: *Bejeweled, Solitaire, Teka-teki Silang (TTS), Puzzle kids, Memory games.*
- 5) *Role-playing game* (RPG), sebuah genre game dimana player memainkan suatu tokoh yang ada dalam game, didalam game ini terdapat unsur seperti experience point, atau perkembangan karakter yang dimainkan sehingga membuat karakter naik level dan semakin kuat. Unsur cerita dalam game RPG sangat kental. Genre ini menuntun pemainnya menjalankan karakter yang diberi sesuai dengan alur yang telah dibuat pada permainan tersebut. Jenis ini biasanya memiliki alur cerita yang kompleks.. Selain itu di dalam game RPG ini kita dapat menjelajahi peta yang cukup luas. Game RPG dibagi menjadi dua genre yaitu Action RPG dan Turn

**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.

Based RPG. Contohnya: *Final Fantasy, Knights of the Old Republic*.¹⁷

c. Game Sebagai Alat Edukasi

Menurut Wandah Wibawanto, pada era sekarang ini siswa dapat juga disebut sebagai generasi pecinta game (gamers). Hal ini dapat dikatakan dikarenakan sebagian besar siswa pasti pernah memainkan game atau bahkan sangat menyukai game, entah itu game yang melalui konsol seperti Playstation, melalui computer, atau melalui gawai (*mobile phone*) yang sebagian besar pada saat ini siswa sudah memiliki. Selain itu sebagian besar siswa memiliki gaya kognitif yang ditandai dengan dengan kemampuan multitasking sambil belajar, rentang perhatian yang pendek selama pembelajaran, dan pendekatan eksplorasi dalam belajar. Siswa lebih suka belajar melalui eksperimen daripada dengan instruksi langsung, mereka bergerak dengan mudah dan cepat dari satu informasi atau aktivitas yang lainnya, jika informasi tadi dinilai tidak menarik lagi bagi siswa. Siswa memiliki daya respons cepat dengan sebuah pertanyaan dan menuntut respons cepat sebagai imbalan. Siswa mengharapkan interaktivitas pembelajaran, interaksi, visualisasi yang aktif dan interaktif, kinestesis, dan memiliki kedekatan dengan diri mereka dan semua yang dibutuhkan siswa tersebut bisa didapat melalui sebuah game.¹⁸

¹⁷ Wenda Novayani, "Game Genre Untuk Permainan Pembelajaran Sejarah Berdasarkan Kebutuhan Pedagogi Dan Learning Content," *Jurnal Politeknik Caltex Riau* 5, no. 2 (2021): 54–63, <https://doi.org/10.35143/jkt.v5i2.3360>, hlm 58.

¹⁸ Wandah Wibawanto, *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)* (Universitas Negeri Semarang: LPPM UNNES, 2020), hlm 1.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Game untuk pembelajaran menghubungkan antara perbuatan dan pemikiran. Bermain dan permainan merupakan hal yang sangat dekat dengan dunia anak. Anak lebih suka suasana bebas tanpa ada tekanan, berinteraksi dengan teman, dan bermain. Permainan dalam pembelajaran merupakan suatu pemanasan atau penyegaran guna membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan penuh dengan antusias. Bermain memungkinkan adanya hubungan yang aktif dengan materi pelajaran. Permainan dalam pembelajaran juga mempelajari tentang perasaan dan hal-hal abstrak seperti kemenangan dan menerima kekalahan. Selain itu, permainan juga menguji dan meningkatkan kemampuan dan prestasi.¹⁹

2. Game online

a. Pengertian Game online

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (*LAN* atau *internet*) sebagai medianya. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adam, *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.²⁰ *Game online* memungkinkan pemain untuk berinteraksi secara langsung, baik melalui kolaborasi maupun

¹⁹ Dian Oktary et al., “Pemanfaatan Game Edukasi WordWall Sebagai Media Pembelajaran Guru Sekolah Dasar (SD),” *Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat* 4 (2024): 43–49, hlm 44.

²⁰ Wikipedia, Game Online, dalam <https://id.m.wikipedia.org> diakses pada tanggal 8 Juli 2024

**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.

kompetisi, dengan pemain lain di berbagai lokasi. Dengan perkembangan jaringan internet yang semakin cepat dan stabil, *game online* terus berkembang pesat dan mencakup berbagai platform, seperti PC, konsol, hingga perangkat *mobile*.

Menurut Poetoe dalam *journal of education* mengemukakan bahwa *game online* adalah game yang bersifat dunia maya dan biasanya dimainkan didalam *PC/laptop* serta menggunakan *media internet* sehingga *user* dari tempat yang berbeda pun bisa bermain bersama dalam satu waktu dan permainan yang sama. *Game online* merupakan aplikasi permainan yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan bermain dan tingkatan-tingkatan tertentu.²¹ *Game online* menawarkan pengalaman bermain yang interaktif dan dinamis, dengan berbagai genre yang dirancang untuk memenuhi minat pemain dari berbagai usia dan latar belakang. Selain itu, keberadaan level atau tingkatan dalam permainan menciptakan tantangan yang mendorong pemain untuk terus meningkatkan keterampilan mereka.

Game online merupakan sebuah permainan yang menggunakan video sebagai fitur awal serta menggunakan akses internet sebagai penghubung komputer/*smartphone* dengan penyedia *game online*. *Game online* menurut Kim, dkk adalah “*game* atau permainan dimana banyak orang yang bermain pada waktu yang sama dengan melalui

²¹ Jenab and Adeng Hudaya, “Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi,” *Research and Development Journal Of Education* 2, no. 1 (2015): 41–52, hlm 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, 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.

jaringan komunikasi”.²² *Game online* memungkinkan interaksi bersama-sama antara pemain dari berbagai lokasi, menciptakan pengalaman bermain yang bersifat kolaboratif maupun kompetitif.

Menurut Young, *game online* adalah permainan *digital* yang bisa dimainkan ketika perangkat yang digunakan terhubung ke jaringan internet sehingga memungkinkan penggunanya untuk dapat saling terhubung bermain bersama-sama dengan pemain-pemain lain yang mengakses *game* tersebut diwaktu yang bersamaan walaupun ditempat yang berbeda tanpa harus bertemu secara langsung.²³ Dengan demikian, *game online* tidak hanya tentang kesenangan bermain, tetapi juga tentang membangun hubungan, meningkatkan keterampilan sosial, dan merasakan aspek interaktif dari dunia digital.

Dari pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *game online* merupakan sebuah permainan *video virtual* yang melibatkan banyak pemain dalam satu waktu namun berada ruangan dan menggunakan jaringan internet sebagai penghubung antar pemain dan sebagai akses penghubung untuk memainkan *game online* baik dengan *smartphone* maupun dengan *computer*.

b. Jenis-jenis *Game online*

Game online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik

²² Rischa Pramudia Trisnani Silva and Yula Wardani, *Stop Kecanduan Game Online Mengenai Dampak Ketergantungan Pada Game Online Serta Cara Menguranginya*, ed. Silvia Yula Wardani and Perancang (Jawa Timur: UNIPMA PRESS, 2018), hlm 4.

²³ Fraldy Robert Mais et al., “Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja,” *Jurnal Keperawatan* 8, no. 2 (2020): 18–27, hlm 19.

**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.

kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Ada pembagian untuk jenis-jenis *game online* seperti MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*), MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*), MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*), yakni:²⁴

1) Massively Multiplayer Online RolePlaying Game (MMORPG)

Permainan jenis ini didalamnya adalah salah satu jenis *game online* yang memainkan karakter tokoh maya. Seorang pemain dapat menghubungkan komputer atau laptop ke sebuah server dan memainkannya bersama dengan ribuan pemain di seluruh dunia. Permainan ini merupakan permainan yang tidak ada akhirnya karena levelnya selalu meningkat. Contoh *game online* dari jenis ini adalah *Ragnarok Online*, *the Lord of The Rings*, *Final Fantasy*, dan lain sebagainya.

2) Massively Multiplayer Real Time Strategy (MMORTS).

Permainan jenis ini merupakan permainan yang menggabungkan *Real Time Strategy* (RTS) dengan banyak pemain secara bersamaan. Permainan ini merupakan permainan yang didalamnya terdapat kegiatan pengembangan teknologi, konstruksi bangunan dan pengolahan sumber daya alam. Contoh *game online* dari jenis ini

²⁴ Satria Sagara and Achmad Mujab Masykur, "Gambaran Online Gamer," *Jurnal Empati* 7, no. 2 (2018): 418–24, hlm 419.

**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.

adalah *Age of Empires*, *Star Wars*, *Warcraft*, *Command and Conqueror*, *War Craft*, *SimCity* dan lain-lain.

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

Permainan jenis ini merupakan jenis *game online* yang menekankan pada penggunaan senjata. Permainan ini memiliki banyak tantangan dibandingkan dengan permainan lainnya karena permainan ini menonjolkan kekerasan sehingga permainan ini sering disebut dengan permainan pertarungan. Pemain MMOFPS dapat bermain sendiri dan dapat juga bermain secara tim untuk melawan musuh. Contoh permainannya adalah *Call of Duty (COD)*, *Point Blank (PB)*, *Counter Strike*, *Mobile legends* dan lain-lain.

4) Game Edukasi

Banyak jenis game edukasi yang digunakan untuk melatih pembelajaran di sekolah misalnya seperti *puzzle game*, game teka-teki, dan juga game strategi Selain itu ada juga jenis atau genre *RPG* atau *Role Playing Game* yang bisa digunakan untuk proses pembelajaran. Game *RPG* sendiri memiliki ciri khusus yaitu seorang player memainkan game tersebut seolah-olah dia menjadi tokoh utama dalam alur cerita tersebut.

Jenis-jenis *game online* yang diteliti saat ini yaitu: *game edukasi* yang membuat para pemain bisa belajar sambil bermain hingga kecanduan. Biasanya seorang pemain menghilangkan rasa jemuhanya baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya)

**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.

maupun sekedar mengisi waktu luang dengan bermain *game*. tetapi ada juga beberapa pemain yang menghabiskan waktunya berjam-jam, bahkan bisa seharian penuh untuk memainkannya dan ada juga yang menghabiskan seluruh waktu jaganya untuk bermain *game online*.

c. Faktor Penyebab *Game online*

Menurut Yee dalam Amelia dkk mengemukakan dua faktor yang mempengaruhi seseorang kecanduan *game online*, yaitu faktor atraksi dan faktor motivasi, yaitu:

1) Faktor Atraksi

Faktor atraksi yaitu faktor yang mendorong penggunaan waktu dan keterikatan pribadi terhadap *game online*, antara lain lingkaran penghargaan (*reward*) yang terelaborasi di dalam *game online* dan jaringan relasi pemain yang kian bertambah seiring *game online* dimainkan.

2) Faktor Motivasi

Faktor motivasi adalah tekanan pada saat tidak menggunakan *game online* atau masalah yang membuat *game online* sebagai tempat pelarian, antara lain: aspek motivasi berprestasi (*achievement*), motivasi sosial (*social*), dan motivasi penghayatan (*immersion*).²⁵

d. Dampak Positif dan Negatif *Game online*

Game online selalu diyakini dapat memberikan pengaruh negative kepada para pemainnya. Namun, *game online* juga dapat memberikan

²⁵ Harvien Amellia Hardanti, Ikeu Nurhidayah, and Siti Yuyun Rahayu Fitri, “Faktor-Faktor Yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah” 1, no.3 (2013): 166–175, hlm 168.

**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.

dampak positif. *Game online* memang menghibur saat *mood* seseorang sedang buruk, tapi terlalu sering memainkannya juga akan memberikan dampak yang tidak baik kepada pemainnya. Main *game* bukan tidak boleh sama sekali, asalkan siswa dapat mengendalikan diri. Jangan sampai terhanyut dan terlenakan oleh game sampai-sampai melupakan kewajiban-kewajibannya. Adapun beberapa dampak positif dan negative *game online* adalah sebagai berikut:

1) Dampak Positif

a) Menambah Intelektualitas

Dalam penelitian di Manchester University mengemukakan bahwa ketika seorang bermain game dengan jangka waktu yang lama sekitar 18 jam perminggu atau 3 jam perhari maka tubuh akan memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata.

b) Bertambahnya Konsentrasi

Dr. Jo Bryce yang merupakan kepala peneliti dalam Universitas di Inggris menemukan bahwa seseorang yang sering bermain *game online* dapat menambah daya konsentrasi sehingga menjadi tinggi dan dapat menyelesaikan tugas dengan baik.

c) Meningkatkan Ketajaman Mata

Dalam penilitian di Rochester University menemukan bahwa ketika seseorang bermain *game online* bergenre *action* dapat menyebabkan ketajaman mata meningkat daripada orang biasa.

**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.

d) Berkembangnya Kemampuan Berbahasa Inggris

Dalam riset di Indonesia menyatakan bahwa kebanyakan seorang pemain game atau gamer akan berkembang dalam bebicara bahasa inggris tanpa ada perlunya kursus/les.

e) Membantu Bersosialisasi

Beberapa professor Loyola University menegemukakan bahwa ketika seseorang bermain *game online* dapat menumbuhkan interaksi sosial dan menentang *stereotif* pemain game yang terisolasi.

2) Dampak Negatif**a) Menimbulkan Adiksi**

Dari banyaknya permainan *game online* saat ini yang memang dirancang agar pemain sering memainkan permainan tersebut. Sehingga dapat menyebabkan rasa candu dalam memainkannya. Dan bagi para pemain akan menyebabkan gangguan kesehatan pada tubuh terutama pada perkembangan psikologi.

b) Mendorong Melakukan Kegiatan Negatif

Dalam bermain *game online* tidak sering juga dijumpai orang-orang yang selalu berusaha menipu pemain lainnya. Biasanya para penipu berusaha mencuri ID korban. Kemudian dijual baik berupa item atau pelengkap yang ada dalam ID tersebut sehingga menghasilkan uang. Selain itu juga parahnya dapat menimbulkan pencurian untuk kebutuhan dan kepuasan bermain permainan *game online* tersebut.

**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) Berbicara yang Tidak Baik

Banyak pemain *game online* di Indonesia maupun luar negeri sering melakukan hal yang tidak baik, salah satunya dari perkataan. Mereka sering berbicara kasar atau kotor (*toxic*) ketika sedang bermain *game*.

d) Terbengkalai Kegiatan di Dunia Nyata

Disaat seorang bermain *game* tentunya terkadang menyelesaikan kegiatan yang ada di dalam game contohnya misi. Membuat orang tersebut asik dengan dunianya dan melupakan lingkungan disekitar atau aktivitas di dunia nyata. Sehingga menyebabkan pekerjaan di dunia nyata menjadi terbengkalai. Permainan *game online* dapat menarik para gamers untuk duduk didepan layar selama berjam-jam. Setiap kali menuntaskan level, mereka melanjutkan ke level yang berikutnya. Akibatnya pemain akan sulit untuk meninggalkan permainannya untuk melakukan aktivitas wajibnya. Hal ini akan berpengaruh pada tugas-tugas yang harus diselesaikan, seperti belajar, dan kegiatan bersosialisasi dengan anggota keluarga menjadi terlupakan. Terlalu asik memainkan *game online*, sehingga mereka menunda mengerjakan tugas sekolah, menunda sholat hanya untuk bermain game tersebut. Allah berfirman dalam al-Quran Surah Maryam ayat 59:

**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.

﴿خَلَفَ مِنْ بَعْدِهِمْ خَلْفٌ أَضَاعُوا الْصَّلَاةَ وَاتَّبَعُوا أَلْشَهُوتَ﴾
فَسَوْفَ يَلْقَوْنَ غَيَّباً

“Kemudian datanglah setelah mereka pengganti yang mengabaikan salat dan mengikuti keinginannya, maka mereka kelak akan tersesat.”

e) Berubahnya Pola Makan dan Istirahat

Perubahan pada pola istirahat dan makan selalu terjadi pada seseorang yang bermain game secara berlebihan sehingga kontrol diri menurun. Waktu ketika makan dan istirahat menjadi tidak teratur hanya untuk kepuasan dalam bermain *game online*.

f) Pemborosan

Bagi para pemain *game online* tentunya dalam mengembangkan *game* nya atau kepuasan dalam bermain tidak lepas dari uang. Tidak sedikit dari *gamer* yang rela menghabiskan uangnya untuk membelanjakan item/perlengkapan yang ada di dalam *game* atau jua membelikan wifi dan kuota internet untuk bermain.

g) Mengganggu Kesehatan

Kecanduan *game online* dapat mengakibatkan kesehatan menurun. Seseorang yang memiliki kegemaran memainkan *game online* ini memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, sering terpapar pancaran radiasi dari layar monitor yang dapat menyebabkan kerusakan pada mata, sering terlambat makan dan memicu timbulnya penyakit maag,

**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.

sering tidur larut malam.²⁶ Selain itu, kecanduan *game online* juga dapat berdampak pada kesehatan mental, seperti peningkatan tingkat stres, kecemasan, dan depresi, karena terlalu fokus pada dunia virtual dan mengabaikan hubungan sosial di dunia nyata.²⁷

e. Indikator *Game online*

Aspek seseorang kecanduan akan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan ke dalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan mengalami beberapa gejala seperti:²⁸

1) *Salience* (berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari)

Dalam hal ini seseorang yang sudah kecanduan sekali dalam bermain *game online* akan selalu berpikir secara terus menerus hingga mendapatkan hasil yang puas, namun ketika belum mencapai hasil, maka seseorang tersebut akan terus memikirkannya.

2) *Tolerance* (waktu bermain *game online* yang semakin meningkat).

Seseorang yang sudah pecandu *game online*, tidak akan memikirkan waktu itu adalah uang, mereka yang sudah pecandu akan menghabiskan waktunya dalam bermain game, sehingga tidak memperhatikan dirinya sendiri.

²⁶ Sofi Masfiah and Resti Vidia Putri, “Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online,” *FOKUS* 2, no. 1 (2019): 1–8, hlm 3.

²⁷ Rizka Lailatul Qodaria and Priyono Tri Febrianto, “Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Pembelajaran Anak SD,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 2 (2024): 18101–18107, hlm 18103.

²⁸ Dona Febriandari and Fathra Annis Nauli, “Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja,” *Jurnal Keperawatan Jiwa* 4, no. 1 (2016): 50–56, hlm 51.

**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) *Mood modification* (bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah). Ada kala bermain *game online* bisa menjadi penenang dari masalah yang dialami. Untuk tidak terlalu memikirkan masalah yang terjadi, biasanya dapat di tenangkan dengan bermain *game* agar dapat santai untuk sementara waktu saja.
- 4) *Relapse* (kecendrungan untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain). *Game online* sendiri memiliki kelemahannya masing-masing, suatu waktu game tersebut tidak akan di mainkan lagi di karenakan kuarang menarik atau adanya game lain. Namun adanya seseorang bermain *game online* biasanya pengaruh lingkungan sekitar maupun orang terdekat
- 5) *Withdrawal* (merasa buruk jika tidak dapat bermain *game online*). Pecandu game akan merasa tidak nyaman jika tidak bermain *game online* lagi dan akan membuat seseorang tersebut menjadi stress bahkan mengganggu kejiwaaannya, karena sudah mengalami kecanduan bermain *game online*.
- 6) *Conflict* (bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan). Memiliki *Skill* (kemampuan) dalam bermain game yang kuarang bagus dapat memicu konflik pertengkarannya antara sesama pemain *game online*, pertengkarannya ini dapat dipicu karena rasa iri, dan kemampuan bermain game yang kurang.
- 7) *Problems* (mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menyebabkan permasalahan). Setiap orang memiliki kegiatannya masing-masing,

**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 itu olahraga, mengerjakan tugas sekolah hingga kegiatan lainnya.

Namun jika seseorang tersebut sudah kecanduan bermain *game online*, maka tidak akan memikirkan kegiatan yang seharusnya dilakukan sehingga memunculkan konflik permasalahan. Pecandu *game online* akan berpusat pada *game online* tersebut hingga mencapai kepuasan.

3. Perilaku Keagamaan

a. Pengertian Perilaku Keagamaan

Religiusitas (*religiosity*) bermakna *religious feeling or sentiment* “perasaan sentimen”, akar kata religiusitas adalah *religio*in sering juga di sebut religi yang berarti ikatan atau pengikatan diri. *Religion* kemudian diartikan sebagai hubungan yang mengikatkan antara diri manusia dengan hal-hal di luar diri manusia yaitu Tuhan, dalam religi umum terdapat aturan- aturan atau kewajiban yang harus dilaksanakan yang berfungsi untuk mengikatkan dan menguntungkan diri seseorang atau sekelompok orang dalam hubungan dengan tuhan sesama dan alam semesta.²⁹ Religiusitas mencerminkan kedalamnya hubungan seseorang dengan ajaran agama dan praktik keagamaan yang diyakini. Hal ini tidak hanya tercermin dalam ritual atau ibadah, tetapi juga dalam sikap dan perilaku sehari-hari yang mencerminkan nilai-nilai agama.

²⁹Said Alwi, *Perkembangan Religiusitas Remaja* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2014), hlm 1.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Menurut Jalaluddin menjelaskan bahwa religiusitas merupakan sikap keagamaan yaitu suatu keadaan yang ada dalam diri seseorang yang mendorong untuk bertingkah laku sesuai ketaatannya terhadap agama, pendapat tersebut lebih menekankan pada ketiaan seseorang terhadap ajaran agamanya yang diwujudkan dalam tingkah laku.³⁰ Dalam hal ini Jalaluddin menekankan bahwa religiusitas tidak hanya tercermin dalam keyakinan atau perasaan seseorang terhadap agama, tetapi juga dalam tindakan nyata yang mencerminkan ketaatan tersebut. Sikap keagamaan ini mengarah pada penerapan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari, seperti menjalankan ibadah, berlaku jujur, berbuat baik kepada sesama, dan menjaga hubungan dengan Tuhan.

Menurut Gazalba religiusitas berasal dari kata religi dalam bahasa Latin *religio* yang akar katanya adalah *religure* yang berarti mengikat, dengan demikian mengandung makna bahwa religi atau agama pada umumnya memiliki aturan-aturan dan kewajiban-kewajiban yang harus dipatuhi dan dilaksanakan oleh pemeluknya. Kesemuanya itu berfungsi mengikat seseorang atau sekelompok orang dalam hubungannya dengan Tuhan, sesama manusia, dan alam sekitarnya.³¹ Gazalba menjelaskan bahwa religiusitas mencerminkan pemahaman mendalam tentang kewajiban-kewajiban yang terkandung dalam agama, yang bertujuan untuk membentuk hubungan yang harmonis antara individu dengan Tuhan, sesama manusia, dan lingkungan.

³⁰Ibid, hlm 3

³¹ Julianne Kamelia Riza, "Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Tingkat Religiusitas Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 4 Pare Kediri" 9, no. 2 (2020): 242–260, hlm 245.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Perilaku beragama adalah tingkah laku yang didasarkan atas kesadaran tentang adanya Tuhan Yang Maha Esa. Semisal aktifitas keagamaan seperti shalat, zakat, puasa dan sebagainya. Perilaku keagamaan bukan hanya terjadi ketika seseorang melakukan perilaku ritual saja, tetapi juga ketika melakukan aktifitas lain yang didorong oleh kekuatan supranatural, bukan hanya yang berkaitan dengan aktifitas yang tampak dan dapat dilihat mata, tapi juga aktifitas yang tidak tampak yang terjadi dalam seseorang.³² Hal ini menunjukkan bahwa agama tidak hanya sebatas pada perbuatan yang dapat dilihat, tetapi juga melibatkan aspek internal, seperti niat, pikiran, dan perasaan yang dipengaruhi oleh keyakinan spiritual.

Adapun menurut Abdul Aziz Ahyadi yang dimaksud dengan perilaku keagamaan atau tingkah laku keagamaan adalah merupakan pernyataan atau ekspresi kehidupan kejiwaan manusia yang dapat diukur, dihitung dan dipelajari yang diwujudkan dalam bentuk kata-kata, perbuatan atau tindakan jasmaniah yang berkaitan dengan pengalaman ajaran agama Islam.³³ Terbentuknya perilaku keagamaan anak/siswa ditentukan oleh keseluruhan pengalaman yang disadari oleh pribadi anak. Kesadaran merupakan sebab dari tingkah laku, artinya bahwa apa yang difikirkan dan dirasakan oleh individu itu menentukan apa yang akan diajarkan, adanya nilai-nilai keagamaan yang dominan mewarnai seluruh kepribadian anak yang ikut serta menentukan

³² Zulkarnain, “Teologi Islam Dan Fanatisme Perilaku Sosial Beragama,” *Jurnal Theosofi Dan Peradaban Islam* 3, no. 2 (2021): 192–210, hlm 198.

³³ Susi Erika, “Pengaruh Pemakaian Jilbab Terhadap Perilaku Keagamaan Siswi SMK Darul Ma’wa Sepputih Surabaya” (Institut Agama Islam Negeri (IAIN) metro, 2021), hlm 16.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

pembentukan perilakunya.³⁴ Jadi perilaku keagamaan adalah segala tingkah laku manusia yang berhubungan dengan keyakinannya terhadap agama yang dianutnya khususnya pada Tuhan.

Perilaku keagamaan siswa yang dimaksud adalah tingkah laku dan aktivitas dalam melaksanakan ajaran agama yang sebagaimana telah dipelajari di sekolah dalam mata pelajaran Aqidah Akhlaq dalam kehidupan sehari-hari. Baik itu ibadah mahdah maupun Ibadah Gairu mahdah. Dalam hal ini perilaku keagamaan siswa sangat penting untuk dimiliki pada siswa, karena hal itu dapat berpengaruh sekali dalam kehidupan sehari-hari dan perilaku keagamaan ini tentunya akan memotivasi para siswa dalam beribadah kepada Allah.

b. Bentuk-bentuk Perilaku Keagamaan

Dalam kehidupan sehari-hari manusia senantiasa melakukan aktivitas- aktivitas kehidupannya atau dalam arti melakukan tindakan baik itu erat hubungannya dengan dirinya sendiri ataupun berkaitan dengan orang lain yang biasa dikenal dengan proses komunikasi baik itu berupa komunikasi verbal atau perilaku nyata, akan tetapi di dalam melakukan perilakunya mereka senantiasa berbeda-beda antara satu dengan lainnya, hal ini disebabkan karena motivasi yang melatar belakangi berbeda-beda. Adapun Glock dan Stark membagi aspek keberagamaan kedalam lima dimensi, yaitu:³⁵

³⁴ Ika Puspitasari, *Kontruksi Sosial Prilaku Keagamaan Siswa*, ed. Syariffudin (UMSurabaya Publishing, 2019), hlm 8.

³⁵ Alwi, *Perkembangan Religiusitas Remaja*, hlm 2.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

1) Keyakinan (*the ideological dimension*)

Aspek keyakinan adalah tingkatan sejauh mana seseorang menerima dan mengakui hal-hal yang dogmatik dalam agamanya. Misalnya keyakinan adanya sifat-sifat Tuhan, adanya malaikat, surga, para Nabi dan lain sebagainya.

2) Peribadatan atau praktek agama (*the ritualistic dimension*)

Aspek peribadatan yaitu tingkatan sejauh mana seseorang menunaikan kewajiban-kewajiban ritual dalam agamanya. Misalnya menunaikan shalat, zakat, puasa, haji, dan sebagainya. tingkatan sejauh mana seseorang menunaikan kewajiban-kewajiban ritual dalam agamanya. Misalnya menunaikan shalat, zakat, puasa, haji, dan sebagainya. Adapun dimensi ibadah dalam agama Islam:³⁶

a) Shalat

Secara harfiyah kata shalat berasal dari bahasa Arab, yaitu kata kerja “*Shalla*” yang artinya berdo'a. Shalat menurut istilah adalah semua ucapan dan perbuatan yang bersifat khusus yang dimulai dengan takbir dan ditutup dengan salam. Shalat menurut syari’at adalah segala ucapan dan geraka-gerakan yang dimulai dengan takbiratul ihram dan diakhiri dengan salam. Allah berfirman dalam Al-Qur'an surat at-Taubah ayat 103:

³⁶ Ramadan Lubis, *Psikologi Agama Dalam Bingkai Ke-Islaman Sebagai Pembentukan Kepribadian Seorang Islam*, ed. Hadis Purba (Perdana Publishing, 2019), hlm 171.

**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.

خُذْ مِنْ أَمْوَالِهِمْ صَدَقَةً تُظَهِّرُهُمْ وَتُرْكِيمْ هَا وَصَلَّى عَلَيْهِمْ إِنَّ
 حَسْلَوَاتَكَ سَكَنٌ لَّهُمْ وَاللَّهُ سَمِيعٌ عَلَيْهِمْ

Artinya: “Ambillah zakat dari sebagian harta mereka, dengan zakat itu kamu membersihkan dan mensucikan mereka dan mendoalah untuk mereka. Sesungguhnya doa kamu itu (menjadi) ketenteraman jiwa bagi mereka dan Allah Maha mendengar lagi Maha Mengetahui”.

Dalam melaksanakan shalat, seseorang memuja kemahasucia Allah, menyerahkan diri kepada Nya, memohon perlindungan dari godaan setan, memohon pengampunan dan dibersihkan dari dosa, memohon petunjuk ke jalan yang benar dan dijauhkan dari segala kesesatan dan perbuatan yang tidak baik.

b) Puasa

Puasa adalah ibadah yang dapat menanamka rasa kebersamaan dengan orang-orang fakir dalam menahan lapar dan kebutuha pada makanan. Puas menyadarkan dorongan menolong orang, rasa simpati dan keutamaan menguatkan jiwa, seperti takwa, mencintai Allah, amanah, sabar dan tabah menghadapi kesulitan. Puasa bukan hanya menahan diri dari makan, minum, dan kebutuhan biologis lainnya yang dalam waktu tertentu. Tetapi puasa adalah langkah-langkah yang harus ditempuh dalam mengekang diri dari keinginan-keinginan yang haram dan perbuatan onar. Allah berfirman dalam Al-Qur'an surat Al-Baqarah ayat 183:

**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.

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

يَأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا كُتِبَ عَلَيْكُمُ الصِّيَامُ كَمَا كُتِبَ عَلَى
الَّذِينَ مِنْ قَبْلِكُمْ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُونَ



Artinya: “*Hai orang-orang yang beriman, diwajibkan atas kamu berpuasa sebagaimana diwajibkan atas orang-orang sebelum kamu agar kamu bertakwa*”.

Manusia takwa yang dihasilkan melalui ibadah puasa adalah yang menjalankan segala perintah Allah dan menjauhi segala laranganNya. Orang-orang yang demikian berarti orang-orang yang berakhhlak mulia.

c) Zakat

Zakat adalah kewajiban harta difungsikan sebagai bantuan kemasyarakatan, hasilnya dibagi-bagikan kepada fakir miskin yang hasil keringat mereka tidak dapat memberikan kehidupan yang layak bagi hidup mereka. Zakat dapat mensucikan jiwa seseorang dari rakus terhadap harta, mementingkan diri sendiri dan materialis. Zakat juga menumbuhkan rasa persaudaraan, rasa kasih sayang, dan suka menolong anggota masyarakat yang berada dalam kekurangan.

d) Haji

Secara etimologi (bahasa) haji berarti niat (Al Qasdu), sedangkan menurut syara' berarti Niat menuju Baitul Haram dengan amalan yang khusus. Tempat-tempat tertentu yang dimaksud dalam definisi di atas adalah selain Ka'bah dan Mas'a (tempat sa'i), juga

**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.

Padang Arafah (tempat wukuf), Muzdalifah (tempat mabit), dan Mina (tempat melontar jumroh). Sedangkan yang dimaksud dengan waktu tertentu adalah bulan-bulan haji yaitu dimulai dari Syawal sampai sepuluh hari pertama bulan Dzulhijjah. Amalan ibadah tertentu ialah thawaf, sa'i, wukuf, mabit di Muzdalifah, melontar jumroh, dan mabit di Mina.

3) *Feeling* atau penghayatan (*the experiential dimension*)

Aspek penghayatan yaitu perasaan keagamaan yang pernah dialami dan dirasakan seperti merasa dekat dengan Tuhan, tenram saat berdo'a, tersentuh mendengar ayat-ayat kitab suci, merasa takut berbuat dosa, merasa senang doanya dikabulkan dan sebagainya.

4) Pengetahuan agama (*the intellectual dimension*)

Aspek pengetahuan agama yaitu seberapa jauh seseorang mengetahui dan memahami ajaran-ajaran agamanya terutama yang ada dalam kitab suci, hadits, pengetahuan tentang fiqh dan sebagainya.

5) *Effect* atau pengamalan (*the consequential dimension*)

Aspek pengalaman yaitu sejauh mana implikasi ajaran agama mempengaruhi perilaku seseorang dalam kehidupan sosial. Dimensi ini memiliki arti sejauh mana perilaku seseorang dalam kehidupan sehari-hari didorong oleh ajaran agama. Kenyataannya dimensi ini tidak selalu lengkap ada pada seseorang dikarenakan sikap, ucapan dan tindakan seseorang tidak selalu atas dorongan ajaran 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.

Misalnya mendermakan harta untuk aktivitas keagamaan dan sosial, menjenguk orang sakit, mempererat silaturahmi, berperilaku jujur dan adil, tidak korupsi dan sebagainya.

c. Indikator Perilaku Keagamaan

Djamaluddin dalam Ika Puspitasari mengemukakan, ada tiga pilar utama dalam kandungan kurikulum pendidikan agama yang bermuara pada pembentukan sikap, perilaku dan pribadi peserta didik, yaitu:³⁷

- 1) Keimanan (aqidah) menunjuk kepada seberapa tingkat keyakinan Muslim terhadap kebenaran ajaran-ajaran agamanya, terutama yang bersifat *fundamental* dan *dogmatik*. Isi dimensi keimanan menyangkut keyakinan terhadap Allah, Malaikat, Nabi/Rosul, Kitab Allah, surga dan neraka, serta qadha dan qadar. Hal ini merupakan landasan bagi pembentukan keagamaan peserta didik yang fungsinya juga bermuara pada pembentukan pribadi yang akan menuntun lahirnya perilaku tanggung jawab sebagai makhluk Tuhan.
- 2) Ibadah atau syariah menuju kepada seberapa tingkat kepatuhan Muslim dalam mengerjakan kegiatan-kegiatan ritual sebagaimana disuruh dan dianjurkan oleh agamanya. Dimensi ini menyangkut pelaksanaan shalat, puasa, zakat, haji, membaca Al-Quran, dzikir, kurban, iktikaf, dan sebagainya, Hal tersebut merupakan aktualisasi dari keimanan yang berfungsi bagi penanaman nilai-nilai

³⁷ Op Cit, Ika Puspitasari, *Kontruksi Sosial Prilaku Keagamaan Siswa*, hlm 32.

**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.

kedisiplinan, tanggung jawab, hidup bersih lahir batin, kebersamaan, persaudaraan dan lain-lain.

3) Akhlak menunjuk pada seberapa tingkatan Muslim berperilaku dimotivasi oleh ajaran-ajaran agamanya, yaitu bagaimana individu berinteraksi dengan dunianya, terutama dengan manusia lain. Dimensi ini meliputi perilaku suka menolong, bekerja sama, jujur, sopan santun dan lain sebagainya. Hal ini mengandung prinsip moral dan kaidah perilaku dalam hubungan dengan sesama, yang akan terwujud dalam perilaku nyata sehari-hari.

4. Pengaruh *Game online* terhadap Perilaku Keagamaan

Menurut Emi Yunita Rahma Pratiwi, bermain *game online* memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif dari bermain *game online* yaitu dapat mengaktifkan sistem motorik, dengan koordinasi yang tepat antara informasi yang diterima oleh mata kemudian di teruskan ke otak untuk diproses dan diperintahkan kepada tangan untuk menekan tombol tertentu. Bermain *game online* memang dapat berdampak positif, tetapi jika dibiarkan berlarut-larut hingga mengarah pada adiksi tentu akan memberikan dampak negatif, diantaranya menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Mendorong remaja untuk bertindak *asosial*, karena aktivitas bermain *game online* cukup menyita waktu berkomunikasi, baik berkomunikasi dengan keluarga maupun teman

**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.

sebaya.³⁸ Sedangkan menurut Ika Puspita Sari, akhlak yang baik dapat pula diperoleh dengan memperhatikan orang-orang baik dan bergaul dengan mereka, secara alamiah manusia itu meniru, tabiat seseorang tanpa sadar bisa mendapat kebaikan dan keburukan dari tabiat orang lain. Interaksi edukatif antara individu dengan individu lainnya yang berdasarkan nilai-nilai Islami agar dalam masyarakat itu tercipta masyarakat yang berakhlakul karimah.³⁹

Selain itu, Emy Yunita Rahma Pratiwi menyatakan bahwa dampak dari *game online* menimbulkan kemalasan belajar, disebabkan kelelahan yang ditimbulkan setelah bermain *game online*.⁴⁰ Hal ini menjadikan seseorang menjadi tidak disiplin, Ika Puspita Sari menyatakan bahwa disiplin bukan merupakan sikap mental yang dibawa sejak lahir, tetapi banyak dipengaruhi oleh pengalaman di lingkungan sekitar, khususnya pengalaman pendidikan, meskipun sifat-sifat kepribadian yang dibawa sejak lahir juga akan ikut menentukan. Untuk itu perlu adanya upaya-upaya untuk menanamkan disiplin sedini mungkin terhadap siswa.⁴¹

Sedangkan Zulfiya Hadiani dkk mengemukakan bahwa dampak *game online* ini membuat mereka semakin kehilangan moral, yang asalnya mereka tidur tepat waktu, mengerjakan tugas sekolah dengan rajin, mematuhi perintah orangtua, dan masih banyak lagi. Dalam Islam larangan

³⁸ Emy Yunita Rahma Pratiwi, *Positif Negatif Game Online* (LPPM Unhasy Tebuireng Jombang, 2019), hlm 17.

³⁹ Ika Puspitasari, *Kontruksi Sosial Prilaku Keagamaan Siswa*, ed. Syariffudin (Surabaya: UMSurabaya Publishing, 2019), hlm 8.

⁴⁰ Op Cit, *Positif Negatif Game Online*, hlm 17.

⁴¹ Op Cit, *Kontruksi Sosial Prilaku Keagamaan Siswa*, hlm 10.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

melakukan sesuatu yang berlebihan disebutkan dalam Alquran surat Al-A'raf Ayat 31.⁴²

يَبْنِيَ إِدَمْ حُذُوا زِينَتُكُمْ عِنْدَ كُلِّ مَسْجِدٍ وَكُلُّوْا وَأَشْرَبُوا وَلَا تُسْرِفُوا
إِنَّهُ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِينَ

Artinya “Wahai anak cucu Adam! Pakailah pakaianmu yang bagus pada setiap (memasuki) masjid, makan dan minumlah, tetapi jangan berlebihan. Sungguh, Allah tidak menyukai orang yang berlebih-lebihan”

“Sesungguhnya, Allah tidak menyukai orang yang berlebih-lebihan”. Hal ini termasuk melakukan sesuatu yang mubah seperti bermain *game online* tetapi bisa menjadi hal yang makruh bila berdampak kepada kemudaran seperti berkurangnya waktu belajar, berkurangnya berinteraksi sosial.

Aziza menyatakan pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa adalah suatu hal yang perlu mendapatkan perhatian serius dari para pendidik dan orang tua. *Game online* dapat mempengaruhi perilaku dan nilai-nilai siswa secara signifikan. Di satu sisi, beberapa permainan memiliki potensi untuk meningkatkan keterampilan sosial dan kerjasama dalam tim, serta merangsang pemecahan masalah dan kreativitas. Dalam permainan daring yang mempromosikan komunikasi positif dan kerjasama, siswa dapat belajar untuk bekerja bersama dan menghargai

⁴² Zulfiya Hadiani et al., “Edukasi Kesadaran Bahaya Kecanduan Game Online Dan Dampaknya Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa,” *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora* 4, no. 2 (2024): 96–108, hlm 98.

**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.

kontribusi dari anggota tim lainnya. Namun, di sisi lain, terdapat risiko bahwa beberapa *game online* mengandung konten yang agresif, berbahasa kasar, atau mempromosikan perilaku negatif. Dalam lingkungan permainan yang tidak terkendali, siswa mungkin terpapar pada bahasa yang tidak pantas atau perilaku agresif dari sesama pemain, yang dapat berdampak buruk pada pembentukan akhlak dan etika siswa.⁴³

Menurut Aryoseto dkk, *game online* dapat memengaruhi kesadaran waktu shalat pada pemainnya tergantung pada jenis *game* dan intensitas permainannya. Beberapa game mungkin membutuhkan waktu yang lama untuk menyelesaiannya, dan pemain cenderung menjadi terlalu terlibat dalam permainan sehingga melupakan waktu shalat. Hal ini dapat terjadi terutama pada game yang intensif seperti game peran, game strategi, atau *game online* yang mengharuskan pemain untuk terhubung ke internet untuk bermain.⁴⁴

Hal yang sama juga dikemukakan oleh Fauzi dkk, Pengaruh *game online* terhadap ketepatan waktu membuat remaja tidak melaksanakan shalat diawal waktu, selain itu remaja lebih mendahulukan bermain *game online* daripada melaksanakan ibadah shalat di awal waktu. Pengaruh *game online* terhadap kesadaran dalam pelaksanaan ibadah shalat, membuat remaja malas dalam melaksanakan ibadah shalat, selain itu

⁴³ Firman Alauddin, Wasehudin Wasehudin, and Zikri Alwi Haetami, “Pengaruh Media Sosial Dan Game Online Terhadap Akhlak Siswa Di Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin,” *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 1 (2023): 65–84, <https://doi.org/10.21274/taulum.2023.11.1.65-84>, hlm 70.

⁴⁴ Gentur Teges Aryoseto et al., “Pengaruh Game Online Terhadap Kewajiban Shalat Fardhu,” *Bayani: Jurnal Studi Islam*, 2023, 113–121, hlm 119.



B. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Wulan Sakinah Universitas Islam Negeri Syeikh Ali Hasan Ahma Addary, yang berjudul “Dampak Game online pada Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Labuhan Labo Kecamatan Padasidimpuan Tenggara”. Hasil penelitian pada penelitian tersebut adalah game online memiliki dampak negatif melalaikan ibadah

⁴⁵ Ikbar Fauzi, Ahmad Dimyati Bz, and Muh. Ubaidillah Al Ghifary, “Pengaruh Media Sosial Dan Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Siswa (Studi Kasus SMK Citra Bangsa Kecamatan Kemang Kabupaten Bogor),” *Jurnal Paedagogy* 9, no. 2 (2022): 211-221, <https://doi.org/10.33394/jp.v9i2.4957>, hlm 220.

⁴⁶ Muhammad Amin Nasution, Muhammad Rizal Januri, and Marwan Ali Shodikin, “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Siswa Smkn 1 Puncak Sorik Marapi: Sebuah Analisis Fenomenologis,” *Acta Islamica Counsenesia: Counselling Research and Applications* 2, no. 2 (2022): 71–86, <https://doi.org/10.59027/aiccras.v2i2.194>, hlm 74.

- 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.

salat, berbohong, membantah orangtua, kurang sosialisasi dengan masyarakat. Adapun dampak positif dari penelitian *game online* ini remaja dapat memperluas pertemanannya dan mengurangi stress. Perbedaan skripsi ini dengan skripsi penulis yaitu, objek yang digunakan pada skripsi ini yaitu remaja desa Labuhan-Labo, sedangkan pada skripsi penulis objek yang digunakan yaitu siswa Sekolah Dasar Negeri 012 Tandu Rokan Hulu, selain itu metode yang digunakan pada skripsi ini yaitu metode kualitatif sedangkan skripsi penulis menggunakan metode kuantitatif.

2. Skripsi Eko Kurniawan, dengan judul Pengaruh Adiksi Bermain *Game online* Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak Kecamatan Siak Kabupaten Siak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan adiksi bermain *game online* terhadap pelaksanaan ibadah shalat siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siak Kecamatan Siak Kabupaten Siak, hal ini dapat dilihat dari nilai korelasi sebesar 0.427 dengan arah korelasi berlawanan. Artinya semakin tinggi tingkat adiksi bermain *game online* siswa maka semakin berdampak negatif terhadap pelaksanaan ibadah shalat siswa. Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Eko Kurniawan adalah pada sample yang digunakan, pada penelitian ini sample yang digunakan adalah semua siswa Sekolah Menengah Atas (SMP) yang bermain *game online* baik yang sudah terkena adiksi maupun tidak, sedangkan pada penelitian saudara Eko menggunakan sample siswa yang sudah adiksi dalam bermain

**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.

game online dan *Game online* yang diteliti masih bersifat umum, sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah siswa Sekolah Dasar.

3. Skripsi Faiq Khoridatul Izza, dengan judul “Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari” Fakultas Ushuluddin dan Filsafat Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Tahun 2019. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Banyak perilaku keagamaan remaja desa Modopuro tidak sesuai dengan ajaran agamanya karena sudah terpengaruh dengan *game online* tersebut. Seperti melalaikan ibadah shalat 5 waktu, berbohong kepada orang tua, berkata yang tidak sopan, kurangnya bersosialisasi dengan tetangga sekitar. Orangtua juga tidak mendukung adanya *game online* ini karena game tersebut membawa dampak negatif. Oleh karena itu, remaja lebih selektif dalam memilih dan memilih *game online*, serta para orangtua sebaiknya membatasi dalam penggunaan handphone. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif sedangkan penelitian penulis menggunakan kuantitatif, dan objek yang digunakan penelitian ini yaitu remaja di Desa Modopuro Mojosari sedangkan objek penelitian penulis siswa sekolah dasar negeri 012 Tandu Rokan Hulu.

C. Konsep Operasional

Konsep operasional adalah konsep yang berfungsi sebagai pedoman untuk mengukur variabel atau melakukan kegiatan penelitian. Konsep ini juga dapat diartikan sebagai definisi operasional, yaitu definisi yang menjelaskan

**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.

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

secara operasional mengenai suatu variabel atau kegiatan. Dalam penelitian berjudul "Pengaruh *game online* terhadap perilaku keagamaan siswa sekolah dasar". Adapun variabel penelitian yang akan digunakan adalah:

1. *game online*

Indikator *game online*:

- a. Siswa selalu berpikir tentang bermain *game online* berbasis edukasi sepanjang hari tidak meluangkan waktu untuk beribadah (*Salience*)
- b. Siswa menghabiskan lebih banyak waktu bermain game edukasi daripada membaca Al-Qur'an (*Tolerance*).
- c. Siswa lebih memilih bermain *game online* berbasis edukasi untuk melarikan diri dari masalah daripada shalat dan berdzikir (*Mood modification*)
- d. Siswa merasa memiliki kecendrungan untuk bermain *game online* edukasi kembali setelah lama tidak bermain daripada menjalankan ibadah (*Relapse*).
- e. Siswa merasa gelisah atau tidak nyaman jika tidak dapat bermain *game online* berbasis edukasi dari pada meninggalkan waktu beribadah (*Withdrawal*)
- f. Siswa menjadi mudah berselisih paham dengan orang lain karena terlalu fokus bermain *game* edukasi secara berlebihan hingga mengabaikan waktu shalat (*Conflict*).

**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. Siswa menjadi mengabaikan kegiatan beribadah dan lainnya sehingga menyebabkan permasalahan karena kecanduan *game* edukasi (*Problems*).

2. perilaku keagamaan

Indikator keagamaan:

a. Keimanan (aqidah)

Siswa memiliki keyakinan terhadap Allah, Malaikat, Nabi/Rosul, Kitab Allah, surga dan neraka, serta qadha dan qadar.

b. Ibadah atau syariah

Siswa melaksanakan shalat, puasa, membaca Al-Quran, dzikir, dan sebagainya.

c. Akhlak

Siswa memiliki perilaku disiplin, suka menolong, bekerja sama, jujur, sopan santun dan lain sebagainya.

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan konsep operasional, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah *game online* berpengaruh terhadap perilaku keagamaan siswa Sekolah Dasar Negeri 012 Tandu Rokan Hulu.

Hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh *Game online* terhadap perilaku keagamaan siswa di Sekolah Dasar Negeri 012 Tandu Rokan Hulu.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh *Game online* terhadap perilaku keagamaan siswa di Sekolah Dasar Negeri 012 Tandu Rokan Hulu.

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

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan dilaksanakan dalam studi ini adalah survei kuantitatif. Survei kuantitatif tidak hanya bersifat survei tetapi juga mengedepankan pengukuran, dan biasanya digunakan untuk membuat kesimpulan dari sampel terhadap populasi, sehingga jelas bahwa penelitian ini menggunakan hipotesis dan alat statistik untuk menganalisis data. Oleh karena itu, terdapat perbedaan yang jelas antara penelitian survei yang hanya fokus pada pengumpulan data umum, dengan penelitian kuantitatif survei yang mengajukan hipotesis dan menganalisis data melalui perangkat statistik.⁴⁷.

Penelitian Survey sering kali dipahami sama dengan penelitian kuantitatif survei. Padahal dalam penelitian survey penggunaan kuesioner hanya terbatas pada menggali data tentang:

1. Ciri-ciri demografis masyarakat
2. Lingkungan sosial mereka
3. Aktivitas mereka
4. Pendapat dan sikap mereka

⁴⁷Ma'ruf Abdullah, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Aswaja Pressindo (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2015), hlm 84.

**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. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari Tahun 2025. Penelitian ini bertempat di Sekolah Dasar Negeri 012 Tandun Rokan Hulu yang bertempat di Tandun, Kecamatan Tandun, Kabupaten Rokan Hulu, Riau. Pemilihan tempat ini karena peneliti menemukan adanya suatu permasalahan yang bisa diangkat menjadikan penelitian di sekolah tersebut yaitu pengaruh *game online* terhadap perilaku keagamaan siswa Sekolah Dasar Negeri 012 Tandun Rokan Hulu.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa di Sekolah Dasar Negeri 012 Tandun Rokan Hulu. Obyek penelitian ini adalah pengaruh *game online* terhadap perilaku keagamaan siswa Sekolah Dasar Negeir 012 Tandun Rokan Hulu.

D. Populasi dan Sampel**1. Populasi**

Secara umum, populasi diartikan sebagai keseluruhan subyek atau obyek penelitian. Supardi mendefinisikan populasi sebagai suatu kesatuan individu/subyek pada wilayah dan waktu dengan kualitas tertentu yang akan diamati atau diteliti.⁴⁸ Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa Sekolah Dasar Negeri 012 Tandun Rokan Hulu dengan total keseluruhan populasi 215 siswa yang beragama islam terbagi menjadi 5 kelas, yaitu kelas II, III, IV, V, dan VI.

⁴⁸ Muhammad Isa Alamsyahbana et al., *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif* (Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2023), hlm 91.

**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 III 1
Populasi Siswa Kelas IV, V, dan VI.

No	Kelas	Siswa
1	II a	39
2	II b	36
3	III	33
4	IV	32
5	V	40
6	VI	39
Jumlah		215

2. Sampel

Menurut Sugiyono dalam Alamsyah dkk, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Semakin banyak karakteristik populasi yang diwakili maka sampel semakin baik dan kesimpulan yang dihasilkan dari sampel itu pun dapat mewakili gambaran populasi penelitian. Sebaliknya, bila sampel yang dipilih tidak representatif maka kesimpulan yang dibuat atas populasi pun menjadi salah.⁴⁹ Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Stratified Random Sampling*. *Stratified random sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang membagi populasi menjadi beberapa strata atau kelompok kecil berdasarkan karakteristik tertentu yang relevan dengan penelitian. Sampel yang diambil dari penelitian ini adalah 55 orang.⁵⁰

Berikut ini adalah rincian jumlah siswa di kelas II, III, IV, V dan VI Sekolah Dasar Negeri 012 Tandun.

⁴⁹ Ibid, hlm 92

⁵⁰ Ibid, hlm 101

Tabel III 2
Sampel Siswa Kelas II, III, IV, V dan VI.

No	Kelas	Percentase	Jumlah	Sampel
1	II a	25%	39	10
2	II b	25%	36	9
3	III	25%	33	8
4	IV	25%	32	8
5	V	25%	40	10
6	VI	25%	39	10
Jumlah			215	55

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu Teknik atau cara yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data agar memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian.⁵¹ Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kuesioner

Kuesioner adalah metode pengumpulan data dengan menyebarluaskan pertanyaan-pertanyaan ataupun pernyataan-pernyataan kepada responden yang telah dijadikan sebagai subjek penelitian.⁵² Tujuan penggunaan kuesioner dalam proses penelitian adalah untuk memperoleh data mengenai latar belakang siswa sebagai salah satu bahan dalam menganalisis tingkah laku dan proses belajar siswa. Jenis kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup yaitu jawaban pertanyaan telah disediakan oleh peneliti, kemudian responden hanya

⁵¹ Ibid, 107

⁵² Rifkhan, *Pedoman Metodologi Penelitian Data Panel Dan Kuesioner* (Jawa Barat: Penerbit Adab, 2023), hlm 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, 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.

memilih dari jawaban yang telah disediakan. Pada penelitian ini kuesioner dibagikan kepada responden, variabel game online sebanyak 20 item dan variabel perilaku keagamaan sebanyak 12 item, untuk mengukur pendapat respiden dalam penelitian ini menggunakan skala likert: 1 = Tidak Pernah (TP), 2 = Jarang (JR), 3 = Kadang-kadang (KK), 4 = Sering (S), dan 5 = Sangat Sering (SS).

2. Observasi

Observasi adalah kegiatan yang dilakukan peneliti untuk melakukan pengamatan yang ditujukan secara langsung terhadap subjek dan objek penelitian untuk mendapatkan data penelitian data pengamatan dengan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti.⁵³ Dokumentasi dalam penelitian ini bertujuan untuk memperluas pengetahuan terhadap keadaan lapangan penelitian, mengecek validitas data dan menjawab rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana aktivitas bermain *game online* di ranah siswa sekolah dasar negeri 012 Tandu Rokan Hulu serta pengaruhnya dengan perilaku keagamaan di sekolah dan di lingkungan sehari-hari siswa.

F. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Jadi pengujian validitas itu mengacu pada sejauh mana suatu instrument dalam menjalankan fungsi. Suatu alat

⁵³ Ibid, hlm 33.

**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.

pengukur dikatakan valid, apabila alat itu mengukur apa yang perlu diukur oleh alat tersebut misalnya mengukur berat suatu benda dengan menggunakan timbangan.⁵⁴ Hasil uji validitas dibandingkan dengan nilai r dari tabel pada taraf signifikansi 5% dan taraf signifikansi 1% dengan df=N-2. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka koefisien validitas butir soal pada taraf signifikansi yang dipakai.⁵⁵

Butir-butir pertanyaan pada angket tersebut diuji validitasnya untuk mengetahui pernyataan tersebut valid atau tidak. Untuk mencari validitas soal angket peneliti menggunakan bantuan program aplikasi IBM SPSS Statistic 25.0. Apabila $r_{hitung} > r_{tabel} = 0,361$ maka data dinyatakan valid. Nilai r_{tabel} dapat dilihat pada tabel nilai r *product moment*. Adapun hasil perhitungan uji validasi soal angket tersebut sebagai berikut:

a. *Game online*

Dalam uji validitas angket peneliti menggunakan aplikasi IMB SPSS Statistic 25.0. Berikut adalah hasil pemaparan uji validitas variabel *game online* menggunakan 30 responden. Berikut uji validitas instrument Variabel X (*Game online*).

⁵⁴ Slamet Widodo et al., *Buku Ajar Metode Penelitian* (CV Science Techno Direct, 2023), hlm 53.

⁵⁵ Ibid, hlm 56.

**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 III 3
Uji Validitas Game online.

Item	R _{hitung}	R _{tabel}	Keterangan
1	0,546	0,361	Valid
2	0,603	0,361	Valid
3	0,782	0,361	Valid
4	0,721	0,361	Valid
5	0,684	0,361	Valid
6	0,550	0,361	Valid
7	0,532	0,361	Valid
8	0,600	0,361	Valid
9	0,602	0,361	Valid
10	0,477	0,361	Valid
11	0,539	0,361	Valid
12	0,483	0,361	Valid
13	0,717	0,361	Valid
14	0,499	0,361	Valid
15	0,446	0,361	Valid
16	0,581	0,361	Valid
17	0,634	0,361	Valid
18	0,617	0,361	Valid
19	0,586	0,361	Valid
20	0,632	0,361	Valid

Sumber Data: Output data pada IBM Statistik 25.0

Hasil dari uji validitas di atas menggunakan aplikasi IMB SPSS statistic 25.0, dapat dilihat dari besarnya $r_{hitung} > r_{tabel}$. Pada tabel di atas jumlah responden 30 maka sesuai dengan signifikan 0,05% ($df = n - 2$) maka dapat dikatakan valid apabila hasil lebih dari 0,361. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini berdasarkan hasil uji validasi di atas menunjukkan bahwa seluruh pernyataan valid.

b. Perilaku Keagamaan

Dalam uji validitas angket penelitian menggunakan aplikasi IMB SPSS statistic 25.0. Dengan menggunakan 31 responden.

Tabel III 4
Uji Validitas Perilaku Keagamaan.

Item	R _{hitung}	R _{tabel}	Keterangan
1	0,727	0,361	Valid
2	0,623	0,361	Valid
3	0,619	0,361	Valid
4	0,810	0,361	Valid
5	0,503	0,361	Valid
6	0,583	0,361	Valid
7	0,515	0,361	Valid
8	0,383	0,361	Valid
9	0,427	0,361	Valid
10	0,492	0,361	Valid
11	0,505	0,361	Valid
12	0,622	0,361	Valid

Sumber Data: Output data pada IBM Statistik 25.0

Hasil dari uji validitas di atas menggunakan aplikasi IMB SPSS statistic 25.0, dapat dilihat dari besarnya $r_{hitung} > r_{tabel}$. Pada tabel di atas jumlah responden 30 maka sesuai dengan signifikan 0,05% ($df = n - 2$) maka dapat dikatakan valid apabila hasil lebih dari 0,361. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini berdasarkan hasil uji validasi di atas menunjukkan bahwa seluruh pernyataan valid

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur yang memiliki konsistensi bila pengukuran yang dilakukan dengan alat ukur itu dilakukan secara berulang. Reliabilitas tes adalah tingkat keajegan (konsistensi) suatu tes, yakni sejauh mana suatu tes dapat dipercaya untuk menghasilkan skor yang reliabel, relatif tidak berubah walaupun diteskan pada situasi yang berbeda-beda.⁵⁶ Teknik pengujian

⁵⁶ Ibid, hlm 60.

**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.

reliabilitas ini menggunakan teknik analisis yang sudah dikembangkan oleh Alpha Cronbach. Pada uji reliabilitas ini, α dinilai reliabel jika lebih besar dari 0,6. Adapun kaidah untuk menentukan apakah instrumen reliabel atau tidak, adalah sebagai berikut:

- a. Jika angka reliabilitas *Cronbach Alpha* melebihi angka 0,6 maka instrumen tersebut reliabel, kuesioner dapat dipercaya dan dapat digunakan.
- b. Jika angka reliabilitas *Cronbach Alpha* kurang dari angka 0,6 maka instrumen tersebut tidak reliabel, kuesioner tidak dapat dipercaya dan tidak dapat digunakan.

Berikut ini hasil perhitungan uji instrument penelitian menggunakan *Alpha Cronbach* dalam IMB SPSS statistic 25.0:

Tabel III 5
Uji Reliabilitas *Game online*.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.750	21

Sumber Data: Output data pada IBM Statistik 25.0

Tabel diatas menunjukkan hasil uji reliabilitas 20 item butir pernyataan diketahui bahwa variabel *Game online* (X) mempunyai koefisien Alpha Cronbach sebesar $0,750 > 0,60$, maka dapat dikatakan bahwa instrumen reliable dan konsisten.

Tabel III 6
Uji Reliabilitas Perilaku Keagamaan.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.719	13

Sumber Data: Output data pada IBM Statistik 25.0

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.

Tabel diatas menunjukkan hasil uji reliabilitas 22 item butir pernyataan diketahui bahwa variabel Perilaku Keagamaan (Y) mempunyai koefisien Alpha Cronbach sebesar $0,719 > 0,60$, maka dapat dikatakan bahwa instrumen reliable dan konsisten.

G. Teknik Analisa Data

1. Uji Asumsi Klasik

Salah satu syarat untuk bisa menggunakan persamaan regresi linier berganda adalah terpenuhinya asumsi klasik. Untuk mendapatkan nilai pemeriksa yang tidak bias dan efisien yang disebut BLUE (*Best Linear Unbiased Estimator*) dari suatu persamaan regresi berganda dengan metode kuadrat terkecil (*least squares*) perlu dilakukan pengujian untuk mengetahui model regresi yang dihasilkan memenuhi persyaratan asumsi klasik. Uji asumsi klasik terdiri dari uji normalitas, multikolinieritas, autokorelasi, dan heterokedastisitas.⁵⁷ Hasil uji asumsi klasik menggunakan program SPSS versi 25.0. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Sebagai salah satu alat uji statistik parametrik, maka analisis regresi berganda dapat dilakukan jika sampel yang dipakai untuk analisis berdistribusi normal. Penggunaan statistik parametrik dihindari jika data yang diteliti dinyatakan tidak terdistribusi normal. Normalitas data

⁵⁷ Mintarti Indartini and Mutmainah, *Analisis Data Kuantitatif (Uji Instrumen, Uji Asumsi Klasik, Uji Korelasi Dan Regresi Linier Berganda)*, ed. Hartirini Warnaningtyas (Penerbit Lakeisha, 2024), hlm 9.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

dapat diukur dengan Test *Kolmogorov-Smirnov Goodness of Fit* dengan kaidah keputusan jika signifikansi lebih besar dari $\alpha = 0,05$ (taraf kesalahan 5%) maka dapat dikatakan data tersebut normal.

b. Uji *Linearitas*

Pengujian linearitas ini digunakan untuk mengetahui apakah dua variabel tersebut memiliki hubungan yang linear atau secara signifikan. Uji linieritas menggunakan analisa regresi dimana variabel yang mempengaruhi disebut variabel bebas atau variabel X dan variabel yang dipengaruhi disebut variabel terikat atau variabel Y. Dalam praktiknya, uji linearitas sering dilakukan dengan menggunakan Uji ANOVA (Analysis of Variance) atau metode deviation from linearity, di mana hasil yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$ mengindikasikan bahwa hubungan antara kedua variabel adalah linear.⁵⁸

2. Uji Hipotesis**a. Uji Analisis Regresi Linear Sederhana**

Analisis regresi linear sederhana merupakan suatu teknik statistik yang digunakan untuk mengetahui pengaruh atau hubungan antara satu variabel independen (bebas) terhadap satu variabel dependen (terikat). Tujuan dari analisis ini adalah untuk merumuskan suatu model persamaan linear yang dapat digunakan untuk memprediksi nilai variabel dependen berdasarkan nilai variabel independen.⁵⁹

Model regresi linear sederhana dituliskan dalam bentuk persamaan:

⁵⁸ Ibid, hlm 15.

⁵⁹ Ibid, hlm 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.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$$Y = a + bX + e$$

Keterangan:

- Y = variabel dependen (yang diprediksi)
- X = variabel independen (yang memengaruhi)
- a = konstanta (intersep)
- b = koefisien regresi (kemiringan garis)
- e = error atau residual (penyimpangan)
- b. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

R^2 adalah perbandingan antara variasi Y yang dijelaskan oleh x_1 dan x_2 secara bersama-sama dibanding dengan variasi total Y. Jika selain x_1 dan x_2 semua variabel di luar model yang diwadahi dalam E dimasukkan ke dalam model, maka nilai R^2 akan bernilai 1. Ini berarti seluruh variasi Y dapat dijelaskan oleh variabel penjelas yang dimasukkan ke dalam model. Contoh Jika variabel dalam model hanya menjelaskan 0,4 maka berarti sebesar 0,6 ditentukan oleh variabel di luar model, nilai diperoleh sebesar $R^2 = 0,4$.⁶⁰

c. Uji t

Adapun dasar pengambilan keputusan yaitu dengan melihat nilai signifikansi hasil dan membandingkan nilai t hitung dengan nilai t tabel dengan ketentuan sebagai berikut:⁶¹

- 1) Bila $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau tingkat signifikansi ($\text{Sig} < 0,05$), maka H_a diterima dan H_0 ditolak, variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen.

⁶⁰ Ibid, hlm 80.

⁶¹ Ibid, hlm 97.

**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) Bila $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau tingkat signifikansi ($Sig > 0,05$), maka H_a ditolak dan H_0 diterima, variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependen

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

BAB V
PENUTUP**A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji-t parsial, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara bermain game online terhadap perilaku keagamaan siswa SD Negeri 012 Tandun Rokan Hulu. Hasil uji menunjukkan bahwa variabel nilai t-hitung sebesar $15,523 > t\text{-tabel } 2,007$ dengan signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya bermain *game online* berpengaruh terhadap perilaku keagamaan siswa Sekolah Dasar Negeri 012 Tandun Rokan Hulu. Artinya, semakin sering siswa kecanduan bermain *game online* maka cenderung lebih mudah terpengaruh terhadap perilaku keagamaan nya.

B. Saran**1. Bagi Siswa**

Diharapkan para siswa dan remaja dapat lebih bijak dalam menggunakan waktu, khususnya dalam bermain *game online*. Game memang dapat menjadi hiburan, namun harus dilakukan secara seimbang dan tidak mengganggu kewajiban utama, seperti salat lima waktu dan kegiatan belajar. Menjaga ibadah secara konsisten dan menanamkan nilai-nilai akhlak mulia dapat menjadi benteng diri dalam menghadapi pengaruh negatif dunia digital.

**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. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat memberikan pengawasan dan pendampingan yang intens terhadap aktivitas anak di dunia digital, termasuk penggunaan game *online*. Selain membatasi waktu bermain, penting pula bagi orang tua untuk menanamkan nilai keagamaan dan akhlak sejak dini melalui teladan, komunikasi terbuka, dan rutinitas ibadah bersama.

3. Bagi Sekolah/Pendidik

Sekolah dapat berperan aktif dalam mengintegrasikan pendidikan karakter dan keagamaan dengan fenomena digital, seperti melalui pembelajaran yang membahas etika penggunaan media, adab dalam bermain game, serta manajemen waktu Islami. Guru bimbingan dan konseling juga disarankan untuk memberikan pendekatan preventif dan kuratif terhadap siswa yang menunjukkan gejala kecanduan game.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, sehingga untuk kedepan disarankan agar dilakukan penelitian lanjutan dengan pendekatan kualitatif atau campuran, serta memperluas sampel dan variabel, seperti jenis game, durasi bermain, dan lingkungan sosial. Penelitian mendalam ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif terkait hubungan antara dunia digital dan pembentukan perilaku keagamaan siswa.



1. Dilarang 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ma'ruf. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Aswaja Pressindo. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2015.
- Ahmad Irfazidi Nurkhairadi, and Emi Yunita Rahma Pratiwi. "Pengaruh Permainan Game Online Free Fire Terhadap Moral Anak Di Era Digital Studi Kasus Di Kalangan Sekolah Dasar Negeri Kayangan 1." *Jurnal Sains Student Research* 3, no. 1 (2025).
- Alamsyahbana, Muhammad Isa, Aulia Dewi Gizta, Raja Yulianita Sarazwati, Putri Dwi Novrina, Selvi Fauzar, Vanisa Meifari, Novica Indriaty, et al. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2023.
- Alauddin, Firman, Wasehudin Wasehudin, and Zikri Alwi Haetami. "Pengaruh Media Sosial Dan Game Online Terhadap Akhlak Siswa Di Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin." *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.21274/taalum.2023.11.1.65-84>.
- Alwi, Said. *Perkembangan Religiusitas Remaja*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2014.
- Ariyani, Maysarah, Endang Juliana, Tiki Aqsha, and Atri Widowati. "Dampak Perilaku Fanatisme Game Online Terhadap Minat Membaca Al-Quran Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023).
- Aryoseto, Gentur Teges, Muhammad Rafid Miftah Fadhil, Thoriqul Kirom, and Asep Rudi Nurjaman. "Pengaruh Game Online Terhadap Kewajiban Shalat Fardhu." *Bayani: Jurnal Studi Islam*, 2023.
- Bahri, Syaiful, and Agus Wahdian. "Penguatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Melalui Game Edukasi Icando Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 6, no. 1 (2021).
- Edrizal. "Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online) Di SMP N 3 Teluk Kuantan." *Jurnal PAJAR: Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 6 (2018).
- Erika, Susi. "Pengaruh Pemakaian Jilbab Terhadap Perilaku Keagamaan Siswi SMK Darul Ma'wa Sepputih Surabaya." Institut Agama Islam Negeri (IAIN) metro, 2021.
- Fahyuni, Eni Fariyatul. *Teknologi, Informasi, Dan Komunikasi (Prinsip Dan Aplikasi Dalam Studi Pemikiran Islam)*. Umsida Press, 2017.

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.

- Fauzan, Nadhief Muhammad, and Bambang Saiful. "Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat Di Lingkungan Permata Kopo Kabupaten Bandung." *Jurnal Riset Komunikasi Penyiaran Islam* 1, no. 2 (2021).
- Fauzzi, Ikbar, Ahmad Dimyati Bz, and Muh. Ubaidillah Al Ghifary. "Pengaruh Media Sosial Dan Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Siswa (Studi Kasus SMK Citra Bangsa Kecamatan Kemang Kabupaten Bogor)." *Jurnal Paedagogy* 9, no. 2 (2022). <https://doi.org/10.33394/jp.v9i2.4957>.
- Febriandari, Dona, and Fathra Annis Nauli. "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja." *Jurnal Keperawatan Jiwa* 4, no. 1 (2016).
- Gabriella, Muthia, Salati Asmahasanah, and Kamalludin. "Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Aktivitas Ibadah Shalat Siswa." *Jurnal Pendidikan Guru* 3, no. 3 (2022).
- Gumilang, Tiar, and Dhia Anwar. "Pengembangan Game Edukasi Dengan Genre Role Playing Game Untuk Mendukung Pembelajaran Sistem Komputer." *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 4, no. 1 (2024).
- Hadiani, Zulfiya, Nova Winda Triyani, Hidayatun Nikmah, Muna Muliatiul Qamari, Bq. Bunga Rahayu C.N, Ilham Sanubari, Khairul Tsani, and Agus Kurnia. "Edukasi Kesadaran Bahaya Kecanduan Game Online Dan Dampaknya Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa." *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora* 4, no. 2 (2024).
- Hardanti, Harvien Amelia, Ikeu Nurhidayah, and Siti Yuyun Rahayu Fitri. "Faktor-Faktor Yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah" 1, no. 3 (2013).
- Haris, Abdul, Daniah Chandra Anggraini, and Dina Mardiana. "Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa Di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang." *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan* 13, no. 2 (2021). <https://doi.org/10.26418/jvip.v13i2.43475>.
- Indartini, Muntarti, and Mutmainah. *Analisis Data Kuantitatif (Uji Instrumen, Uji Asumsi Klasik, Uji Korelasi Dan Regresi Linier Berganda)*. Edited by Hartirini Warnaningtyas. Penerbit Lakeisha, 2024.
- Iwan, Suklaini, and Arib Mubarok. "Pencegahan Toxic Game Mobile Legend Dalam Mendukung Program Remaja Yang Bersosial Dan Spiritual Masjid Al-Muttaqin Kelurahan Karyamulya Kota Cirebon." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024).

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.

- Izza, Faiq Khoridatul. "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari." *Universitas Islam Negeri Sunan Ampel*, 2019.
- Jenab, and Adeng Hudaya. "Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi." *Research and Development Journal Of Education* 2, no. 1 (2015).
- Lubis, Ramadan. *Psikologi Agama Dalam Bingkai Ke-Islaman Sebagai Pembentukan Kepribadian Seorang Islam*. Edited by Hadis Purba. Perdana Publishing, 2019.
- Mais, Fraldy Robert, Sefti S J Rompas, Lenny Gannika, Mahasiswa Program, Studi Ilmu, Keperawatan Fakultas, Kedokteran Universitas, et al. "Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja." *Jurnal Keperawatan* 8, no. 2 (2020).
- Mar'ie, Fauziah. "Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja." *Oasis: Jurnal Ilmiah Kajian Islam* 5, no. 2 (2021). <https://doi.org/10.24235/oasis.v5i2.7700>.
- Masfiah, Sofi, and Resti Vidia Putri. "Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online." *FOKUS* 2, no. 1 (2019).
- Mubarok, Arib, and Suklaini. "Dampak Game Mobile Legend Terhadap Perilaku Sosial Emosional Dan Spiritual Anak Usia Remaja Kelurahan Karyamulya Kota Cirebon." *Educatioanl Journal: General and Specific Research* 3, no. 2 (2023).
- Najuah, Ricu Sidiq, and Reny Sabrina Simamora. *Game Edukasi: Strategi Dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Yayasan Kita Menulis, 2022.
- Nasution, Muhammad Amin, Muhammad Rizal Januri, and Marwan Ali Shodikin. "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Siswa Smrn 1 Puncak Sorik Marapi: Sebuah Analisis Fenomenologis." *Acta Islamica Counsenesia: Counselling Research and Applications* 2, no. 2 (2022). <https://doi.org/10.59027/aicra.v2i2.194>.
- Novayani, Wenda. "Game Genre Untuk Permainan Pembelajaran Sejarah Berdasarkan Kebutuhan Pedagogi Dan Learning Content." *Jurnal Politeknik Caltex Riau* 5, no. 2 (2021). <https://doi.org/10.35143/jkt.v5i2.3360>.
- Oktary, Dian, Khairiyah Khairiya, Kiki Mariah, Siska Mardes, Elni Yakub, and Mahdum. "Pemanfaatan Game Edukasi WordWall Sebagai Media Pembelajaran Guru Sekolah Dasar (SD)." *Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat* 4 (2024).

Pratiwi, Emy Yunita Rahma. *Positif Negatif Game Online*. LPPM Unhasy Tebuireng Jombrang, 2019.

Puspitasari, Ika. *Kontruksi Sosial Prilaku Keagamaan Siswa*. Edited by Syariffudin. UMSurabaya Publishing, 2019.

Putra, Khoerul Amin Ade, Ragil Wijianto Adhi, Nuzul Imam Fadlilah, and Corie Mei Helyana. "Game Edukasi 'Perjalanan Si Koko' Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Informatics and Computer Engineering Journal* 3, no. 1 (2023).

Qodaria, Rizka Lailatul, and Priyono Tri Febrianto. "Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Pembelajaran Anak SD." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 2 (2024).

Rifkhan. *Pedoman Metodologi Penelitian Data Panel Dan Kuesioner*. Jawa Barat: Penerbit Adab, 2023.

Riza, Julianne Kamelia. "Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Tingkat Religiusitas Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 4 Pare Kediri" 9, no. 2 (2020).

Rompas, Yosua Falentino, John D. Zakarias, and Evelin J.R. Kawung. "Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi." *Jurnal Ilmiah Society* 3, no. 1 (2023).

Sagara, Satria, and Achmad Mujab Masykur. "Gambaran Online Gamer." *Jurnal Empati* 7, no. 2 (2018).

Setiawan, Pahron, Delmus P.Salim, and Muh. Idris. "Perilaku Keagamaan Siswa Muslim Di SMPN 1 Dan SNPN 2 Airmadidi (Studi Kasus Siswa Muslim Mayoritas Dan Minoritas Di Sekolah Negeri)." *Journal of Islamic Education Policy* 51, no. 1 (2020).

Silva, Rischka Pramudia Trisnani, and Yula Wardani. *Stop Kecanduan Game Online Mengenai Dampak Ketergantungan Pada Game Online Serta Cara Menguranginya*. Edited by Silvia Yula Wardani and Perancang. Jawa Timur: UNIPMA PRESS, 2018.

Syarifuddin, and Ibnu Al Saudi. *Metode Riset Praktis Regresi Berganda Dengan SPSS*. Edited by Sulthanika Al Saudi. Palangkaraya: Bobby Digital Center, 2022.

Tranggono, Kamila Jastisia Jasmin, Muhammad Rizqi Amali, Lola Nashwa Aginza, Shania Zahra Rizqitta Sulaiman, Femas Agil Ferdhina, and Daafa Abdan Maulana Effendie. "Pengaruh Perkembangan Teknologi Di Era Globalisasi Dan Peran Pendidikan Terhadap Degradasi Moral Pada Remaja." *Bureaucracy Journal: Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance* 3, no. 2 (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.



UIN SUSKA RIAU

© Wak

costa mink 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.

Wibawanto, Wandah. *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Universitas Negeri Semarang: LPPM UNNES, 2020.

Widodo, Slamet, Festy Ladyani, La Ode Asrianto, Rusdi, Khairunnisa, Sri Maria Puji Lestari, Dian Rachma Wijayanti, et al. *Buku Ajar Metode Penelitian*. CV Science Techno Direct, 2023.

Zulkarnain. "Teologi Islam Dan Fanatisme Perilaku Sosial Beragama." *Jurnal Theosophi Dan Peradaban Islam* 3, no. 2 (2021).



UIN SUSKA RIAU

©

Lampiran 1 Kuesioner

KUESIONER

Pengaruh *Game online* terhadap Perilaku Keagamaan Siswa Sekolah Dasar

Negeri 012 Tandun Rokan Hulu

A. Data Diri Responden

1. Nama : ..
2. Jenis Kelamin : ..
3. Usia : ..
4. Kelas : ..

B. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda (✓) pertanyaan di bawah ini pada kolom yang sudah disediakan sesuai dengan keadaan anda.

Keterangan:

- 1 = Tidak Pernah
- 2 = Jarang
- 3 = Kadang-Kadang
- 4 = Sering
- 5 = Sangat Sering

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.

**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.

		<i>Game online</i>				
Pertanyaan		TP (1)	JR (2)	KK (3)	S (4)	SS (5)
<i>Salience</i>						
1	Apakah anda lebih sering memikirkan bermain game online sepanjang hari daripada melakukan ibadah seperti shalat, mengaji, atau berdzikir?					
2	Apakah anda pernah menghabiskan banyak waktu luang untuk bermain <i>game online</i> dibandingkan membaca Al-quran?					
3	Pernahkah anda merasa ingin terus bermain <i>game online</i> daripada belajar?					
<i>Tolerance</i>						
4	Pernahkah anda bermain <i>game online</i> melebihi batas waktu daripada menghabiskan waktu untuk berdzikir?					
5	Apakah anda menghabiskan lebih dari 3 jam untuk permainan <i>game online</i> sehingga tidak melaksanakan ibadah shalat?					
6	Apakah anda dapat berhenti setelah puas mulai bermain <i>game online</i> dan mulai untuk belajar dan membantu orangtua?					
<i>Mood modification</i>						
7	Apakah anda bermain <i>game online</i> untuk melupakan masalah daripada shalat?					
8	Apakah anda pernah bermain <i>game online</i> untuk melepaskan stress daripada membaca Al-qur'an?					
9	Apakah setelah melakukan tugas sekolah anda ada keinginan bermain <i>game online</i> untuk menghilangkan stress?					
<i>Relapse</i>						
10	Apakah anda tidak dapat mengurangi waktu permainan <i>game online</i> daripada menghabiskan waktu untuk berdzikir?					



©

Hak cipta milik UIN Suska Riau	Withdrawal				
	11 Apakah anda berhasil lebih banyak melakukan ibadah dan mengurangi penggunaan gadget untuk bermain <i>game online</i> ?				
12	Apakah anda merasa tidak enak setelah bermain <i>game online</i> dalam waktu lama daripada meninggalkan shalat?				
13	Apakah anda pernah merasa tidak enak ketika tidak bisa bermain <i>game online</i> daripada menunda waktu shalat?				
14	Apakah anda pernah merasa ingin marah atau kecewa saat kalah dalam bermain <i>game online</i> daripada melewatkhan waktu shalat?				
15	Apakah anda merasa stres saat tidak bisa bermain <i>game online</i> daripada membantu orangtua?				
Conflict					
16	Apakah anda pernah bertengkar dengan orang lain (teman) disaat sedang bermain <i>game online</i> ?				
17	Apakah anda pernah melawan tidak mengindahkan permintaan orangtua karena sedang bermain <i>game online</i> ?				
Problems					
18	Pernahkah anda mengabaikan waktu shalat karena kamu sedang bermain game?				
19	Apakah waktu anda bermain <i>game online</i> menyebabkan menunda waktu shalat				
20	Apakah anda mengabaikan aktivitas mengaji untuk 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.

- 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.

Perilaku Keagamaan						
No	Pertanyaan	TP (1)	JR (2)	KK (3)	S (4)	SS (5)
Ibadah						
1	Apakah anda mengerjakan shalat wajib lima waktu setiap hari?					
2	Apakah anda mengerjakan shalat fardhu secara berjamaah?					
3	Apakah anda membaca Al-Qur'an setiap hari?					
4	Apakah anda berdzikir setelah melaksanakan shalat fardhu?					
5	Apakah anda melaksanakan puasa fardhu dibulan Ramadhan?					
6	Apakah anda melaksanakan puasa sunnah setiap hari Senin dan Kamis?					
Akhlik						
1	Apakah anda suka menolong teman yang kesusahan?					
2	Apakah anda menggunakan bahasa sopan dan santun saat berbicara dengan yang lebih tua?					
3	Pernahkah anda berkata kotor disekolah atau dirumah?					
4	Apakah anda pernah berbohong dengan orang tua, guru atau teman?					
5	Apakah anda pernah terlambat kesekolah?					
6	Apakah anda sering melalaikan tugas sekolah karena sedang bermain?					



©

Lampiran 2 Uji Validitas *Game online*

Correlations

	GO1	GO2	GO3	GO4	GO5	GO6	GO7	GO8	GO9	GO10	GO11	GO12	GO13	GO14	GO15	GO16	GO17	GO18	GO19	GO20	Total	
GO1	Pearson Correlation	1	.495*	.521*	.554*	.596*	.023	.378*	.567*	.534*	.343*	.202	.184	.189	.441**	.555**	.596**	.145	.510***	.337*	.432*	.713**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.867	.004	.000	.000	.010	.140	.178	.168	.001	.000	.000	.292	.000	.012	.001	.000
	N	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55
GO2	Pearson Correlation	.495*	1	.721*	.721*	.573*	.301*	.471*	.433*	.600*	.351*	.381**	.198	.399**	.305*	.564**	.479**	.000	.270*	.204	.358*	.730**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.026	.000	.001	.000	.009	.004	.147	.003	.023	.000	.000	1.000	.046	.136	.007	.000
	N	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55
GO3	Pearson Correlation	.521*	.721*	1	.627*	.520*	.154	.459*	.630*	.376*	.430*	.490**	.114	.630**	.429**	.568**	.616**	.153	.280*	.296*	.505*	.776**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.263	.000	.000	.005	.001	.000	.408	.000	.001	.000	.000	.263	.039	.028	.000	.000
	N	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55
GO4	Pearson Correlation	.554*	.721*	.627*	1	.723*	.131	.471*	.510*	.592*	.397*	.284*	.261	.373**	.466**	.403**	.339*	.057	.368**	.255	.392*	.743**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.342	.000	.000	.000	.003	.035	.054	.005	.000	.002	.011	.680	.006	.060	.003	.000
	N	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55

1. Dilarang 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 tanpa izin.



Hak Cipta Dilindungi | Indang-Indang

1. Dilarang 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 mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t



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
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- 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 tanpa izin.

**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 ti-

		© GO20																				
		Gak Cipta Riau																				
		State Islamic U																				
Pearson Correlation		.432*	.358*	.505*	.392*	.437*	-.042	.291*	.240	.315*	.268*	.205	.170	.565**	.482**	.471**	.540**	.382**	.680**	.543**	1	.653**
n		*	*	*	*	*																
Sig. (2-tailed)		.001	.007	.000	.003	.001	.760	.031	.078	.019	.048	.133	.214	.000	.000	.000	.004	.000	.000	.000	.000	
N		55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	
Total Pearson Correlation		.713*	.730*	.776*	.743*	.769*	.292*	.651*	.656*	.673*	.613*	.561**	.397**	.641**	.711**	.666**	.683**	.215	.594**	.450**	.653*	1
n		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.031	.000	.000	.000	.000	.000	.003	.000	.000	.000	.000	.115	.000	.001	.000	
N		55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	

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

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).



©

Lampiran 3 Uji Validitas Perilaku Keagamaan

Correlations														
	PK1	PK2	PK3	PK4	PK5	PK6	PK7	PK8	PK9	PK10	PK11	PK12	Total	
PK1	Pearson Correlation	1	.721**	.566**	.680**	.452**	.421**	.239	.413**	.340*	.310*	.237	.299*	.868**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.001	.001	.079	.002	.011	.021	.081	.027	.000
	N	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55
PK2	Pearson Correlation	.721**	1	.515**	.644**	.569**	.469**	.230	.200	.453**	.264	.228	.335*	.843**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.092	.143	.001	.051	.094	.013	.000
	N	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55
PK3	Pearson Correlation	.566**	.515**	1	.730**	.653**	.361**	.143	.208	.194	.242	.246	.161	.717**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.007	.299	.127	.155	.075	.070	.239	.000
	N	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55
PK4	Pearson Correlation	.680**	.644**	.730**	1	.599**	.361**	.181	.260	.354**	.303*	.104	.227	.788**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.007	.187	.055	.008	.025	.451	.095	.000
	N	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55
PK5	Pearson Correlation	.452**	.569**	.653**	.599**	1	.568**	.212	.270*	.109	.377**	.110	-.028	.683**
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.000	.000		.000	.121	.046	.430	.004	.423	.837	.000
	N	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55
PK6	Pearson Correlation	.421**	.469**	.361**	.361**	.568**	1	.115	.274*	.142	.285*	.211	-.096	.592**
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.007	.007	.000		.401	.043	.300	.035	.121	.487	.000
	N	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55
PK7	Pearson Correlation	.239	.230	.143	.181	.212	.115	1	-.039	-.078	.043	-.116	.143	.305*

1. Dilarang 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 tanpa izin.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

PK8

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Sig. (2-tailed)	.079	.092	.299	.187	.121	.401		.775	.571	.755	.401	.299	.024
N	55	55	55	55	55	55		55	55	55	55	55	55
Pearson Correlation	.413 ^{**}	.200	.208	.260	.270 [*]	.274 [*]	-.039	1	-.138	.135	-.091	.030	.406 ^{**}
Sig. (2-tailed)	.002	.143	.127	.055	.046	.043	.775		.316	.326	.509	.827	.002
N	55	55	55	55	55	55		55	55	55	55	55	55
Pearson Correlation	.340 [*]	.453 ^{**}	.194	.354 ^{**}	.109	.142	-.078	-.138	1	.105	-.082	.153	.412 ^{**}
Sig. (2-tailed)	.011	.001	.155	.008	.430	.300	.571	.316		.445	.551	.266	.002
N	55	55	55	55	55	55		55	55	55	55	55	55
Pearson Correlation	.310 [*]	.264	.242	.303 [*]	.377 ^{**}	.285 [*]	.043	.135	.105	1	-.029	-.351 ^{**}	.427 ^{**}
Sig. (2-tailed)	.021	.051	.075	.025	.004	.035	.755	.326	.445		.836	.009	.001
N	55	55	55	55	55	55		55	55	55	55	55	55
Pearson Correlation	.237	.228	.246	.104	.110	.211	-.116	-.091	-.082	-.029	1	-.018	.291 [*]
Sig. (2-tailed)	.081	.094	.070	.451	.423	.121	.401	.509	.551	.836		.897	.031
N	55	55	55	55	55	55		55	55	55	55	55	55
Pearson Correlation	.299 [*]	.335 [*]	.161	.227	-.028	-.096	.143	.030	.153	-.351 ^{**}	-.018	1	.280 [*]
Sig. (2-tailed)	.027	.013	.239	.095	.837	.487	.299	.827	.266	.009	.897		.038
N	55	55	55	55	55	55		55	55	55	55	55	55
Total	Pearson Correlation	.868 ^{**}	.843 ^{**}	.717 ^{**}	.788 ^{**}	.683 ^{**}	.592 ^{**}	.305 [*]	.406 ^{**}	.412 ^{**}	.427 ^{**}	.291 [*]	.280 [*]
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.024	.002	.002	.001	.031	.038
	N	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55	55

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

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

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 t



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 4 Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.752	.923	21

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.717	.843	13



Lampiran 5 Tabulasi Data Kuesioner Game online

Responden	GAME ONLINE																				Total
	Salience			Tolerance			Mood modification			Relapse			Withdrawal			Conflict		Problems			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Responden 1	2	2	2	3	3	4	3	4	3	2	3	4	2	3	2	2	3	3	2	2	54
Responden 2	3	2	3	3	2	4	1	3	3	3	3	2	2	3	1	2	2	3	2	2	49
Responden 3	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	3	2	2	3	2	2	3	4	3	3	41
Responden 4	3	2	2	2	2	5	1	1	1	1	2	4	2	3	1	2	3	3	4	3	47
Responden 5	5	2	3	4	5	3	1	5	2	3	2	1	2	3	1	2	3	4	3	3	57
Responden 6	2	1	2	3	1	2	3	2	3	4	2	3	2	3	2	2	2	1	2	2	44
Responden 7	4	4	3	3	4	3	3	3	5	1	2	1	3	2	3	3	2	3	3	3	58
Responden 8	5	2	2	1	1	1	4	5	5	5	3	1	2	2	3	3	3	3	2	3	56
Responden 9	3	1	1	1	2	4	1	3	4	5	1	3	4	1	1	2	3	3	1	2	46
Responden 10	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	1	1	1	4	85
Responden 11	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	4	1	5	3	87
Responden 12	5	2	3	4	5	3	1	5	2	3	2	2	2	3	1	2	3	3	3	2	56
Responden 13	5	2	1	3	4	2	3	2	5	2	3	4	1	3	3	4	1	5	3	2	58
Responden 14	5	4	3	5	4	2	3	3	5	3	3	4	1	3	3	2	2	2	2	1	60
Responden 15	5	2	1	3	4	2	3	2	5	2	1	5	1	3	3	3	2	3	2	3	55
Responden 16	1	1	1	3	1	1	2	3	1	2	1	5	1	1	1	1	2	1	1	1	31
Responden 17	5	4	5	3	1	3	2	5	1	2	4	3	1	1	4	5	1	1	3	2	56
Responden 18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Responden 19	1	4	1	4	1	4	1	1	4	1	1	3	1	1	1	1	2	2	3	3	40
Responden 20	2	3	4	3	2	3	3	2	3	4	3	3	4	1	3	3	2	3	2	3	56
Responden 21	3	2	4	1	2	3	1	4	1	1	2	3	4	3	3	3	4	3	3	4	54
Responden 22	4	1	2	3	2	2	3	3	2	2	1	3	4	3	3	3	1	4	3	4	55
Responden 23	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	5	3	2	2	2	2	2	2	62
Responden 24	3	1	2	3	2	2	3	2	1	2	2	2	3	3	1	2	2	3	2	3	44
Responden 25	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	44

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 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

Responden 26	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	3	1	4	1	1	4	1	33
Responden 27	1	1	1	1	1	5	3	3	1	4	5	5	1	3	1	1	3	1	2	1	44
Responden 28	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
Responden 29	2	3	1	2	3	5	1	1	1	3	2	4	1	1	1	1	1	4	1	2	40
Responden 30	2	3	3	2	2	4	2	2	3	1	3	4	3	2	2	4	1	1	2	2	48
Responden 31	2	2	2	3	2	2	3	4	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	52
Responden 32	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	48
Responden 33	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	3	2	1	2	31
Responden 34	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	28
Responden 35	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	50
Responden 36	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	38
Responden 37	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	27
Responden 38	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	1	2	2	2	2	47
Responden 39	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	27
Responden 40	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	2	1	27
Responden 41	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	3	41
Responden 42	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	4	5	2	2	3	1	2	2	2	2	48
Responden 43	2	2	1	1	2	5	3	2	2	2	2	2	4	2	4	3	2	1	2	2	45
Responden 44	2	1	2	2	1	3	4	3	2	3	3	1	3	2	1	1	1	1	1	1	38
Responden 45	2	1	1	1	1	2	3	1	1	1	3	4	1	2	1	1	1	1	3	1	32
Responden 46	2	2	3	2	2	3	2	4	4	2	2	4	2	1	1	2	1	1	2	1	43
Responden 47	1	1	1	1	1	5	1	3	1	1	4	4	2	2	1	1	1	1	1	1	34
Responden 48	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	30
Responden 49	3	2	2	3	2	4	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	1	2	1	48
Responden 50	1	2	1	3	3	4	1	3	3	2	3	2	2	2	1	1	1	1	2	1	39
Responden 51	1	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	31
Responden 52	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
Responden 53	2	2	3	3	4	2	3	2	3	4	4	4	5	5	4	2	4	3	5	5	70
Responden 54	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
Responden 55	2	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	1	2	4	3	3	2	3	2	2	54



©

Lampiran 6 Tabulasi Data Kuesioner Perilaku Keagamaan

Responden	IBADAH						Total	AKHLAK					Total	
	1	2	3	4	5	6		7	8	9	10	11		
Responden 1	3	2	4	3	2	2	16	2	1	4	1	5	2	15
Responden 2	3	2	3	3	2	2	15	3	4	1	3	3	1	15
Responden 3	3	3	2	2	3	2	15	2	5	1	1	3	3	15
Responden 4	2	3	2	2	2	3	14	2	2	3	1	3	2	13
Responden 5	4	3	3	3	2	2	17	3	1	3	4	1	4	16
Responden 6	3	2	2	2	2	2	13	1	3	1	4	4	1	14
Responden 7	4	3	2	3	2	2	16	2	4	3	2	3	1	15
Responden 8	3	3	3	3	2	2	16	2	1	2	1	3	5	14
Responden 9	3	2	3	3	2	2	15	2	2	3	1	2	3	13
Responden 10	5	5	5	4	4	5	28	1	5	3	5	5	1	20
Responden 11	5	5	5	5	5	4	29	5	3	4	5	3	2	22
Responden 12	3	2	2	2	2	3	14	3	3	2	2	4	1	15
Responden 13	3	2	3	2	2	3	15	4	5	1	2	1	3	16
Responden 14	3	3	3	2	3	2	16	4	3	1	4	4	1	17
Responden 15	2	3	2	2	2	3	14	4	2	3	1	1	3	14
Responden 16	2	2	2	3	2	2	13	1	2	1	5	2	1	12
Responden 17	3	2	2	2	2	2	13	2	2	1	1	3	2	11
Responden 18	2	2	1	2	2	2	11	1	1	4	1	1	2	10
Responden 19	2	2	2	2	2	2	12	1	5	1	4	1	1	13
Responden 20	3	3	3	3	3	2	17	1	4	4	2	1	4	16
Responden 21	3	2	3	3	3	2	16	4	4	1	2	1	3	15
Responden 22	3	3	2	3	2	2	15	3	3	4	3	2	3	18
Responden 23	4	3	3	3	2	2	17	2	4	5	4	2	3	20

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan

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

**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

Responden 24	2	2	2	2	2	2	12	3	1	1	2	3	3	13
Responden 25	3	2	2	2	2	2	13	3	2	2	2	1	2	12
Responden 26	2	2	1	2	2	2	11	4	1	3	2	2	1	13
Responden 27	2	2	3	3	2	2	14	2	2	4	1	2	1	12
Responden 28	2	2	2	2	2	1	11	2	2	1	1	4	3	13
Responden 29	2	2	2	2	2	2	12	2	2	1	1	4	3	13
Responden 30	3	3	3	3	3	3	18	2	2	1	1	1	2	9
Responden 31	3	3	3	3	2	1	15	1	1	3	1	5	3	14
Responden 32	3	2	2	2	2	2	13	1	5	2	2	2	2	14
Responden 33	2	2	2	2	2	2	12	1	2	3	3	1	2	12
Responden 34	2	2	2	2	1	1	10	2	3	1	1	2	2	11
Responden 35	3	3	3	3	2	1	15	5	1	1	3	1	3	14
Responden 36	3	2	3	2	2	1	13	2	3	1	1	2	2	11
Responden 37	2	2	2	2	2	2	12	1	1	1	4	3	1	11
Responden 38	3	2	2	2	2	3	14	3	4	1	2	1	2	13
Responden 39	3	2	2	2	2	2	13	3	1	2	3	2	1	12
Responden 40	2	2	2	2	2	1	11	3	1	3	2	1	1	11
Responden 41	2	3	2	2	2	2	13	2	1	2	2	3	2	12
Responden 42	2	2	2	2	2	3	13	2	1	1	3	5	2	14
Responden 43	2	2	2	2	2	2	12	1	2	2	2	1	2	10
Responden 44	3	2	2	2	2	2	13	4	1	2	4	3	1	15
Responden 45	2	2	2	2	2	2	12	3	2	1	1	2	2	11
Responden 46	3	2	2	2	2	2	13	1	1	5	4	1	2	14
Responden 47	2	2	3	2	2	2	13	1	1	5	2	2	1	12
Responden 48	2	3	2	2	2	2	13	2	1	3	2	2	1	11
Responden 49	3	2	3	2	2	2	14	1	2	1	1	5	3	13
Responden 50	3	2	2	3	2	2	14	1	5	2	4	1	1	14



UIN SUSKA RIAU

State Islamic U

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



©

Lampiran 7 Hasil Uji Analisis Data**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

N	Unstandardized Residual	
	Mean	.0000000
Normal Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	5.70021296
Most Extreme Differences	Absolute	.081
	Positive	.049
	Negative	-.081
Test Statistic		.081
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R	Std. Error of the Estimate
			Square	
1	.905 ^a	.820	.816	5.983

- a. Predictors: (Constant), Perilaku_Keagamaan
- b. Dependent Variable: Game_Online

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	8624.688	1	8624.688	240.957	.000 ^b
	Residual	1897.057	53	35.794		
	Total	10521.745	54			

- a. Dependent Variable: Game_Online
- b. Predictors: (Constant), Perilaku_Keagamaan

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.

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.
	B	Std. Error	Beta			
(Constant)	-15.954	4.115			-3.876	.000
Perilaku_Keagamaan	2.200	.142		.905	15.523	.000

a. Dependent Variable: Game_Online

ANOVA Table

			Sum of	df	Mean Square	F	Sig.
			Squares				
Game_Online * Perilaku_Keagamaan	Between Groups	(Combined)	9183.903	16	573.994	16.304	.000
		Linearity	8624.688	1	8624.688	244.975	.000
		Deviation from Linearity	559.215	15	37.281	1.059	.423
	Within Groups		1337.842	38	35.206		
		Total	10521.745	54			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Game_Online *	.905	.820	.934	.873
Perilaku_Keagamaan				

©

Lampiran 8 Dokumentasi

DOKUMENTASI



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.

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



UIN SUSKA RIAU

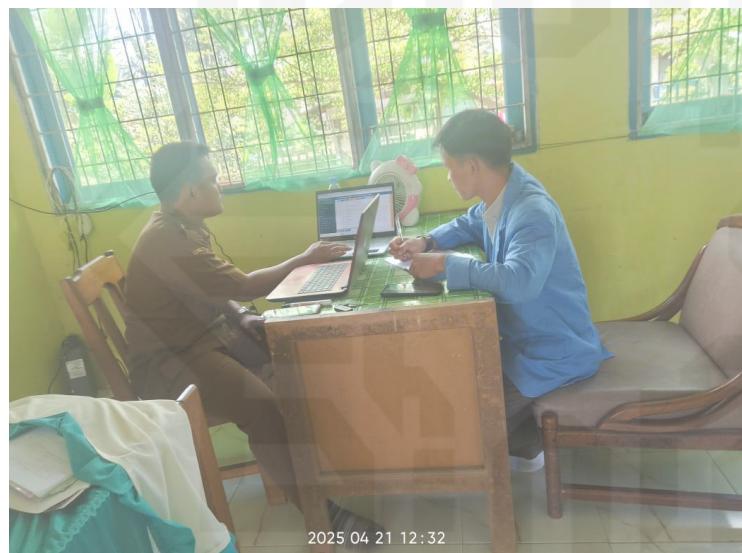
© Hak cipta milik UIN Suska Riau

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.





Lampiran 10 Surat Mohon Izin Melakukan Riset


KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية وال tumult
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No. 155 Kec. 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1204 Tele. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: ftk_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor	:	B-6708/Un.04/F.II/PP.00.9/03/2025	Pekanbaru, 12 Maret 2025
Sifat	:	Biasa	
Lamp.	:	1 (Satu) Proposal	
Hal	:	<i>Mohon Izin Melakukan Riset</i>	

Yth : Kepala
SD Negeri 012 Tandun Kabupaten Rokan Hulu
Di Rokan Hulu

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini
memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama	:	Aditya Darma
NIM	:	12110113405
Semester/Tahun	:	VIII (Delapan)/ 2025
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
Fakultas	:	Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan
judul skripsinya : PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN
SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI 012 TANDUN ROKAN HULU
Lokasi Penelitian : SD Negeri 012 Tandun Kabupaten Rokan Hulu
Waktu Penelitian : 3 Bulan (12 Maret 2025 s.d 12 Juni 2025)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang
bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam,
a.n. Rektor
Dekan

Dr. H. Kadarsah, M.Ag.
NIP 19650521 199402 1 001

Tembusan :
Rektor UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau

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

b. Pengutipan tidak mengurangi 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

©

Lampiran 11 Surat Balasan Prariset

**PEMERINTAH KABUPATEN ROKAN HULU
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 012 TANDUN
KECAMATAN TANDUN**
JL.Dahlia PKS SEI TAPUNG

SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN
Nomor: 421.2 / SDN.012-TDN/045/II/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: SAFRUDIN,S.Pd.M.Pd
NIP	: 19710829 199602 1 001
Jabatan	: Kepala Sekolah SDN 012 Tandun
Alamat	: Tandun Kec.Tandun Kab.Rokan Hulu

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama	: ADITYA DARMA
Tempat Tanggal Lahir	: Sei tapung, 24 April 2002
Fakultas	: tarbiyah dan Keguruan
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam

Diberikan izin untuk melaksanakan penelitian yang berjudul "*"pengaruh game online Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa Sekolah Dasar 012 Tandun Rokan hulu"*" di SD Negeri 012 Tandun,

Demikian Surat Keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tandun, 07 Maret 2025
Kepala Sekolah

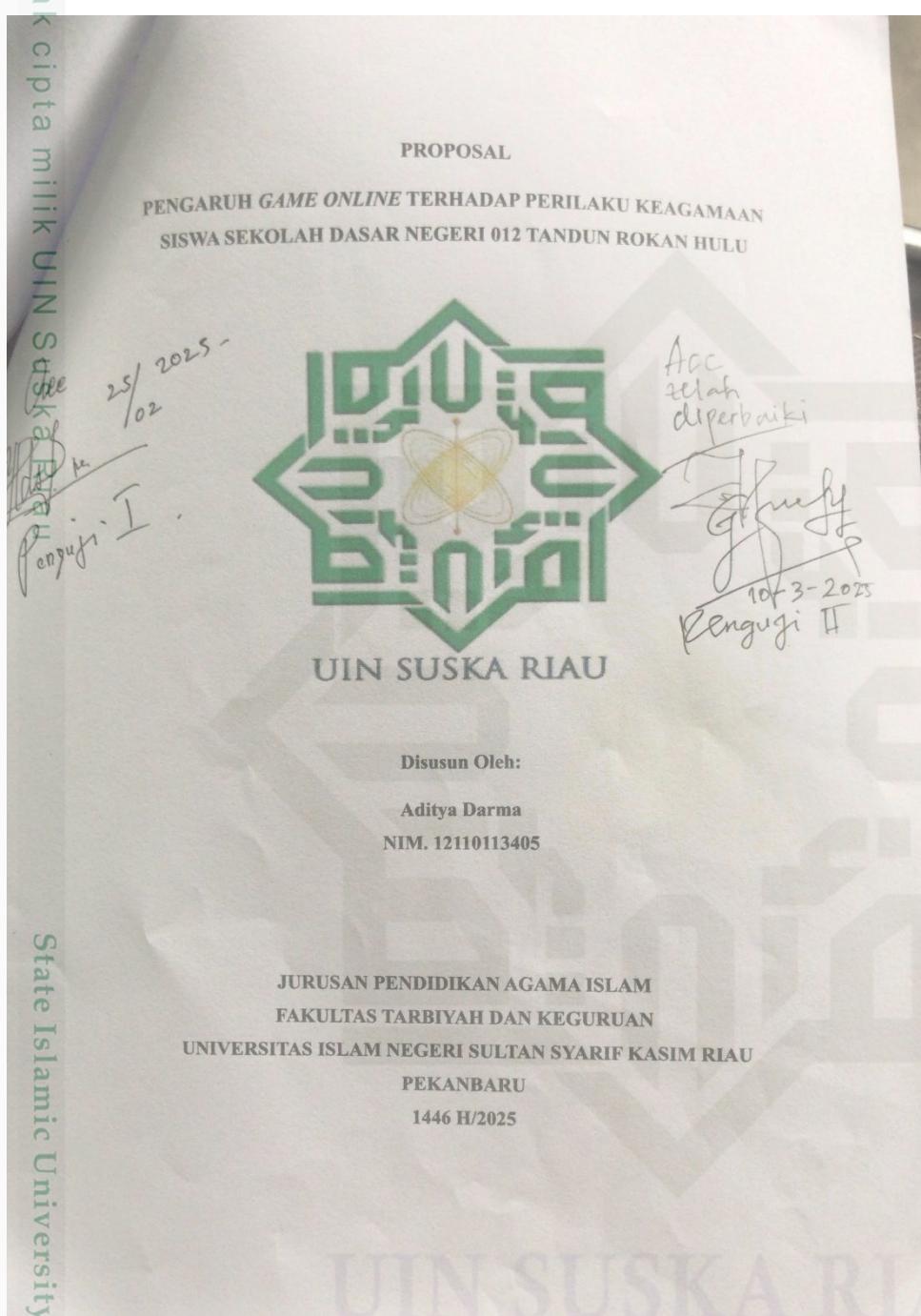

SAFRUDIN, S.Pd.M.Pd
07 Maret 2025
SD Negeri 012 Tandun, Rokan Hulu
PEMERINTAH KABUPATEN ROKAN HULU
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA

1. Dilarang 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

© Lampiran 12 TTD Perbaikan Proposal



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

Lampiran 13 Surat Pengesahan Perbaikan Proposal

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتجاليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampang Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 70777307 Fax. (0761) 211129

**PENGESAHAN PERBAIKAN
UJIAN PROPOSAL**

Nama Mahasiswa	:	Aditya Darma
Nomor Induk Mahasiswa	:	121101113405
Hari/Tanggal Ujian	:	Selasa, 18 Februari 2025
Judul Proposal Ujian	:	Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa Sekolah Dasar Negeri 012 Tandu Rokan Hulu
Isi Proposal	:	Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Dr. Yanti, M.Ag	PENGUJI I		
2.	Dr. Gusma Afriani, M.Ag	PENGUJI II		

Mengetahui
a.n. Dekan
Wakil Dekan I

Dr. Zarkasih, M.Ag.
NIP. 19721017 199703 1 004

Pekanbaru, 18 Februari 2025
Peserta Ujian Proposal

Aditya Darma
NIM. 121101113405

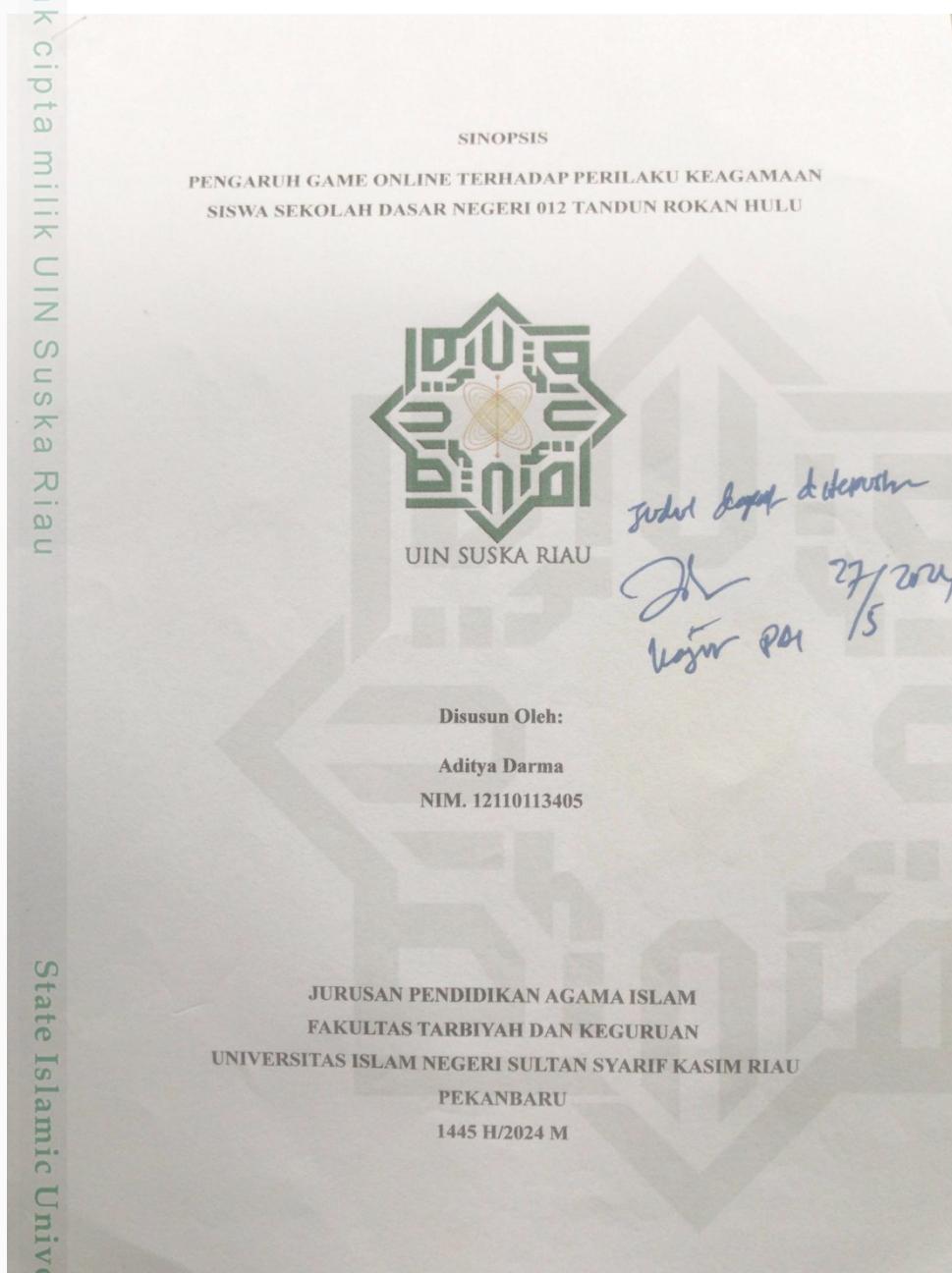
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU

©

Lampiran 14 ACC Sinopsis Judul



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

©

Lampiran 15 Lembar Disposisi

LEMBAR DISPOSISI	
INDEKS BERKAS KODE :	
HAL : Pengajuan Sinopsis	TANGGAL : 19 Maret 2024
ASAL : Aditya Dharma	
TANGGAL PENYELESAIAN : SIFAT :	
INFORMASI Kepada Yth. Bapak Wakil Dekan I, Setelah diarahkan maka judul yang bersangkutan dapat dilanjutkan, mohon agar ditunjuk sebagai pembimbing: <i>Herlwi Puspita Sari, M.Pd.I</i>	DITERUSKAN KEPADA: 2. Kajur PAI Catatan Kajur PAI a. b. c.
Pekanbaru, 30-5-2024 Kajur PAI  Dr. Idris, M. Ed NIP. 197605042005011005	DITERUSKAN KEPADA: 2. Wakil Dekan I
*) 1. Kepada bawahan "instruksi" atau "informasi" 2. Kepada atasan "informasi" coret "instruksi"	

1. Dilarang 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

©

Lampiran 16 Permohonan Perpanjangan Skripsi

Pekanbaru, 18 Maret 2025

Hal : Permohonan Perpanjangan Pembimbing Skripsi

Kepada,

Yth. Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

di-tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Bismillahirrahmanirrahim.

Sebelumnya saya mendo'akan semoga bapak dalam keadaan sehat *wal'afiat* dan sukses dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aditya Darma

NIM/Hp : 12110113405 / 0822 88953181

Jurusan/Semester : Pendidikan Agama Islam / 7

Alamat : Jalan Brotosemo Kubang Raya

Dengan ini mengajukan permohonan penunjukkan pembimbing skripsi, dengan judul:

"PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI 012 TANDUN ROKAN HULU"

Pembimbing yang direkomendasikan oleh ketua jurusan adalah : **HERLINI PUSPIKA SARI, S.S., M.Pd.I**

Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan:

1. Surat permohonan perpanjangan SK pembimbing
2. Photo copy KRS
3. Photo copy KHS
4. Photo copy KTM
5. SK pembimbing sebelumnya
6. ACC/ Sinopsis, Proposal/ Skripsi Cover
7. Email yang aktif.

Demikian surat ini saya buat dengan sebenarnya. Atas perhatian dan perkenan Bapak saya ucapan terimakasih.

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Dr. Idris, M.Ed
NIP. 197605042005011005

Hormat Saya,

Aditya Darma
NIM. 12110113405

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

©

Lampiran 17 TTD Persetujuan Kuesioner

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.

KUESIONER
Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa Sekolah Dasar
Negeri 012 Tandu Rokan Hulu

A. Data Diri Responden

1. Nama :
2. Jenis Kelamin :
3. Usia :
4. Kelas :

B. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda (✓) pertanyaan di bawah ini pada kolom yang sudah disediakan sesuai dengan keadaan anda.

Keterangan:

1 = Tidak Pernah
2 = Jarang
3 = Kadang-Kadang
4 = Sering
5 = Sangat Sering



UIN SUSKA RIAU

© Lampiran 18 Bimbingan Skripsi

KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN كلية التربية والتل呵يم FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING <small>Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129</small>				
KEGIATAN BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA				
1.	Jenis yang dibimbing	:	Skripsi	
a.	Seminar usul Penelitian	:		
b.	Penulisan Laporan Penelitian	:		
2.	Nama Pembimbing	:	Herlini Puspika Sari, S.S., M.Pd.I.	
a.	Nomor Induk Pegawai (NIP)	:	198505262020122007	
3.	Nama Mahasiswa	:	Aditya Darma	
4.	Nomor Induk Mahasiswa	:	12110113405	
5.	Kegiatan	:	Bimbingan Skripsi	
No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1	Sabtu/6 Mei 2025	Bimbingan Instrumen		
2	Kamis/8 Mei 2025	Rewis Instrumen		
3	Rabu/14 Mei 2025	Acc Instrumen		
4	Rabu/25 Juni 2025	Bimbingan		
5	Kamis/14	Bimbingan Bab		
6	Jum'at/15	Bimbingan Deskrif Rishadah		
7	Sabtu	Bimbingan ACC		

Pekanbaru, 25 Juni 2025
Pembimbing,

Herlini Puspika Sari, S.S., M.Pd.I.
NIP.198505262020122007

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

©

Lampiran 19 Berita Acara Ujian Proposal

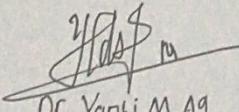
**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**

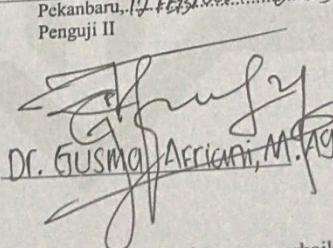
Alamat : Jl. H. R. Natsir Km. 15 Tanjung Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

**LAMPIRAN BERITA ACARA
UJIAN PROPOSAL**

Nama : ADITYA DARMA
Nomor Induk Mahasiswa : 12110113405
Hari/ Tanggal : RABU, 12 FEBRUARI 2025
Judul Proposal Penelitian : DENGARU GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI 012 TANDUNI ROKAN Hulu

NO	URAIAN PERBAIKAN
①	Gejala nya labih dicocokkan, disesuaikan dengan permasalahan.
②	Tambah lairi keagamaan Paritaku, terutamanya obrol X dan Y
③	Tambah Paritaku yang banyak impang di jalur seputar barkata besar, dampak game online apa saja?
1	Paritaku keagamaan apa saja

Pekanbaru, 12 FEBRUARI 2025.
Pengaji I

Dr. Yanti, M.A.

Pengaji II

Dr. Gusman Afrizani, M.A.

Note:
Dengan harapan Dosen Pembimbing dapat memperhatikan keputusan seminar ini dalam memperbaiki proposal mahasiswa yang dibimbing

1. Dilarang 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.

**RIWAYAT HIDUP PENULIS**

Aditya Darma, lahir di Sei Tapung, pada tanggal 24 April 2002. Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan Ayahanda Misnan dan Ibunda Rahmawati Hasan. Penulis menempuh pendidikan di SD Negeri 012 Tandun Kabupaten Rokan Hulu dan lulus pada tahun 2014.

Kemudian, penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Al- Ihsan Boarding School dan lulus pada tahun 2017. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 1 Tandun dan lulus pada tahun 2020. Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikan S1 di Perguruan Tinggi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Jurusan Pendidikan Agama Islam. Pada Tahun 2024 penulis juga mengikuti KKN di Desa Rambah Utama, Kecamatan Rambah samo Barat, Kabupaten Rokan Hulu, Provinsi Riau dan pada tahun yang sama penulis mengikuti program PPL di MTs Al- fajar di jalan fajar Kota Pekanbaru. Atas berkat rahmat Allah yang maha kuasa serta do'a dan dukungan dari orang -orang tercinta, akhirnya penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa Sekolah Dasar Negeri 012 Tandun Rokan Hulu" dibawah bimbingan Ibuk Herlini Puspika Sari, S.S., M.Pd.I.