

PENGARUH ADIKSI GAME ONLINE TERHADAP TINGKAT RELIGIUSITAS SISWA SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH TAMANTIRTO KASIHAN BANTUL

ABSTRAK

Game online belakangan ini menjadi hal yang sangat digemari oleh masyarakat Indonesia terkhusus anak-anak hingga remaja. Hal ini dibuktikan dengan penelitian Winsen Sanditaria yang dilakukan di Sumedang menyebutkan bahwa dari 71 responden terdapat 62% yang adiksi bermain game online. Tidak bisa dipungkiri juga pada era sekarang *smartphone* sudah sangat menjamur di khalayak masyarakat bahkan anak-anak usia dini pun sudah dipegangi *smartphone* untuk kehidupan kesehariannya. Terutama anak yang gemar bermain game online. Dengan demikian intensitas anak bermain game online akan semakin sering dilakukan. Dengan seringnya anak bermain game, akan berpengaruh pada sisi religiusitas anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh adiksi game online pada tingkat religiusitas anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, melalui teknik pengumpulan data dengan observasi, kuesioner, wawancara dan dokumentasi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dan V Sekolah Dasar Muhammadiyah Tamantirto Kasihan Bantul tahun ajaran 2018/2019. Sampel pada penelitian ini 61 responden yang peneliti pilih melalui teknik simple random sampling. Analisis data yang peneliti gunakan adalah analisis deskriptif, uji korelasi, regresi linier sederhana dan uji t menggunakan perangkat lunak SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara adiksi game online dengan tingkat religiusitas dengan hasil uji parsial menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar -2,983 dengan signifikans sebesar 0,004 lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adiksi game online memiliki hubungan yang negatif. Berdasarkan hasil perhitungan dari variabel x (adiksi game online) disimpulkan bahwa nilai rata-rata untuk klasifikasi tinggi dengan jumlah 15 responden memiliki hasil rata-rata 22,80 dengan presentase 24,6%. Kemudian pada hasil perhitungan variabel y (tingkat religiusitas) disimpulkan bahwa nilai rata-rata untuk klasifikasi tinggi dengan jumlah 46 responden memiliki nilai rata-rata 22,46 dan presentase 75,4%.

Kata Kunci: Adiksi, Game Online, Anak, Tingkat Religiusitas

**THE EFFECT OF ONLINE GAME ADICTION ON RELIGIUSITY LEVEL OF
MUHAMMADIYAH BASIC SCHOOL STUDENTS TAMANTIRTO KASIHAN
BANTUL**

ABSTRACT

Online games lately have become very popular among Indonesians, especially children to adolescents. This is evidenced by Winsen Sanditaria's research conducted in Sumedang, which stated that out of 71 respondents there were 62% of addictions playing online games. It is undeniable also in the current era that smartphones have been mushrooming in public audiences and even early childhood children have been held by smartphones for their daily lives. Especially children who like to play online games. Thus the intensity of children playing online games will be increasingly often done. With children often playing games, it will affect the child's religious side. This study aims to find out whether there is an influence of online game addiction on the level of child religiosity. This study uses a descriptive quantitative approach, through data collection techniques with observation, questionnaires, interviews and documentation. The population in this study were students in grades IV and V of Muhammadiyah Tamantirto Kasihan Elementary School Bantul in 2018/2019 school year. The sample in this study were 61 respondents who the researcher chose through simple random sampling technique. Analysis of the data that the researchers used were descriptive analysis, correlation test, simple linear regression and t test using SPSS 25 software. The results showed that there was a significant influence between online game addiction and the level of religiosity with partial test results showing tcount of -2.93 with Significance of 0.004 is smaller than 0.05. So it can be concluded that online game addiction has a negative relationship. Based on the calculation of the variable x (online game addiction) it was concluded that the average value for high classification with the number of 15 respondents had an average yield of 22.80 with a percentage of 24.6%. Then on the calculation of the variable y (level of religiosity) concluded that the average value for high classification with the number of 46 respondents had an average value of 22.46 and a percentage of 75.4%.

Keywords: Addiction, Online Game, Children, Level of Religiosity