

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



SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Sosial
(S.Sos) Strata Satu**

**Pada Program Studi Komunikasi dan Konseling Islam Fakultas Agama Islam Universitas
Muhammadiyah Yogyakarta**

Oleh:

Burhanudin Ja'far

NPM: 20140710046

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI KOMUNIKASI PENYIARAN ISLAM
KONSENTRASI KONSELING ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

2018

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Burhanudin Ja'far

Nomor Mahasiswa : 20140710046

Program Studi : KKI (Komunikasi dan Konseling Islam)

Judul Skripsi : Pengaruh Adiksi Game Online Terhadap Tingkat Religiusitas Siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah Tamantirto Kasihan Bantul

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 16 Agustus 2018

Yang membuat pernyataan



Burhanudin Ja'far

MOTTO

من يزرع يحصد

“Barang siapa menanam pasti akan memanen (mengetam)”

من سار على الدرب وصل

“Barang siapa berjalan pada jalannya maka ia akan sampai (pada tujuannya)”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan untuk Bapak dan Ibu yang sanantiasa selalu mendoakan selama proses pembuatan skripsi. Kemudian skripsi ini juga peneliti persembahkan untuk program studi Komunkasi Konseling Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta semoga bisa dijadikan bahan belajar untuk generasi selanjutnya. Dan yang terakhir skripsi ini peneliti persembahkan untuk orang-orang yang selalu memberikan dukungan kepada peneliti dalam proses penulisan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Segala Puji bagi Allah Tuhan semesta alam yang selalu memberikan nikmat iman dan kesehatan kepada hamba-hambaNya. Hanya kepadaMulah tempet memohon pertolongan. Hamba memohon ampun kepadaMu karena terkadang bahkan sering melalaikanMu. Ya Allah Ya Rabb Ampinilah seluruh dosa-dosa yang diperbuat oleh lingkungan yang menyelimuti hamba, bukakanlah pintu cahaya dan jauhkanlah dari naungan kegelapan.

Shalawat serta salam tiada lain selalu tercurahkan kepada nabiullah Muhammad SAW yang senantiasa menjadi tauladan dalam melakukan sesuatu apapun, manusia yang senantiasa menjadi pelopor dan penyempurna agama islam, sang revolusioner yang mampu memberikan perubahan dalam peradaban manusia. Sang inspirator yang selalu dinantikan syafaatnya di yaumul akhir kelak.

Sungguh tiada pantas hamba ketika tidak bersyukur kepadaMu ya Allah atas ridhoMu sehingga hamba dapat menyelesaikan karya skripsi ini, yang mana nantinya akan menjadi syarat untuk mendapatkan gelar sarjana dalam bidang Komunikasi dan Konseling Islam. Alangkah banyaknya lika-liku yang hamba dapati dalam pengerjaan karya skripsi ini, rupanya Allah sedang menguji seberapa kuat iman hambaNya, yang kemudian bak peluru yang melesat dan dapat menembus bangunan kokoh yang hamba sebut sebagai rintangan.

Banyak pihak yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini, terlepas dari apapun yang menghambatnya, ingin rasanya menyalami dan mengucapkan terimakasih kepada pihak yang senantiasa membantu dalam penyusunan skripsi ini, sehingga hanya dapat peneliti tuliskan dalam lembaran-lembaran ini. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Bapak Ir. Gunawan Budiyanto M.IP beserta segenap jajarannya.
2. Dekan Fakultas Aama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Dr. Akif Khilmiyah, M.Ag beserta jajarannya
3. Kepala Program Studi Fakultas Agama Islam FAI UMY, Twediana Budi Hapsari, S.Sos, M.Si, Ph.D
4. Dosen pembimbing akademik, Imam Suprabowo S.Sos.I, M.Pd.I
5. Dosen Pembimbing skripsi, Dr. M. Nurul Yamin, Drs., M. Si yang senantiasa selalu membimbing dengan sabar dalam penyusunan skripsi ini.
6. Segenap dosen Fakultas Agama Islam, terkhusus pada jurusan Komunikasi dan Konseling Islam yang telah mengisi berbagai pelajaran pada otak peneliti.
7. Jajaran staff SD Muhammadiyah Tamantirto yang senantiasa membantu dalam memberikan informasi tentang objek karya kepenulisan ini
8. Keluarga KKI angkatan 2014 yang selalu kebersamai dalam pembelajaran selama 4 tahun di kampus ini.
9. Keluarga merah Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah yang selalu memberikan pengalam yang tidak didapat dari manapun. Selalu mendukung dan menyemangati penulis.
10. Jamaah Kopyah Mukenah yang selalu kebersamai dalam banyak waktu yang sudah peneliti anggap sebagai rumah.
11. Riska Chulwatin Malicha adikku yang tercinta, yang senantiasa mendoakan dan membantu dalam penlusian karya penelitin ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan kepada yang peneliti sebutkan diatas. Tiada kesemprnaan yang dimiliki manusia, kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Hal yang menjadi peting untuk diperhatikan adalah semoga karya penulisan skripsi ini bisa

bermanfaat bagi pegiat media terutama orang tua yang sedang gigihnya mendidik anak.

Dan terakhir semoga karya penulisan skripsi ini dapat menjadi acuan dalam teori-teori

Internet Gaming Disorder.

DAFTAR ISI

NOTA DINAS	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH	1
1.2 POKOK DAN RUMUSAN MASALAH	3
1.3 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	4
1.3.1 Tujuan penelitian.....	4
1.3.2 Manfaat penelitian ini setidaknya terbagi menjadi dua.....	4
BAB II	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.2 LANDASAN TEORI	10
2.2.1 Adisi Game Online.....	10
2.2.2 Religiusitas.....	16
BAB III	22
METODELOGI PENELITIAN	22
3.1 METODE PENELITIAN	22
3.1.1 Pendekatan	22
3.1.2 Operasionalisasi Konsep	22
3.1.3 Kerangka Penelitian	24
3.1.4 Populasi dan Sampel	25
3.1.5 Validitas dan Reliabilitas Instrumen	26
3.1.6 Analisis Data	27
3.1.7 Hipotesis	29

BAB IV	30
PEMBAHASAN	30
4.1 Gambaran Umum	30
4.1.1 Sejarah SD Muhammadiyah Tamantirto Kasihan Bantul	31
4.1.2 Lokasi	31
4.1.3 Tujuan SD Muhammadiyah Tamantirto.....	31
4.1.4 Visi dan Misi SD Muhammadiyah Tamantirto, Kasihan, Bantul.....	31
4.1.5 Guru SD Muhammadiyah Tamantirto	33
4.1.6 Siswa SD Muhammadiyah Tamantirto.....	34
4.1.7 Identitas Responden.....	34
4.1.8 Uji Validitas dan Reliabilitas.....	34
4.1.9 Uji Normalitas	38
4.2 Adiksi Game Online Siswa SD Muhammadiyah Tamantirto	39
4.2.1 Adiksi Game Online siswa SD Muhammadiyah Tamantirto Kasihan Bantul.....	40
4.2.2 Nilai Kecenderungan Instrumen Variabel X (Adiksi Game Online).....	56
4.3 Tingkat Religiusitas Siswa SD Muhammadiyah Tamantirto Kasihan Bantul	57
4.3.1 Deskripsi hasil penelitian variabel y (tingkat religiusitas)	59
4.3.2 Nilai Kecenderungan Instrumen Variabel Y (Tingkat Religiusitas)	69
4.4 Hubungan Antar Variabel.....	71
4.4.1 Uji Korelasi	71
4.4.2 Uji Hipotesis.....	72
4.5 Pengaruh Adiksi Game Online terhadap Tingkat Relgiusitas Siswa SD Muhammadiyah Tamantirto	74
4.6 Pembahasan Hasil	75
BAB V	77
PENUTUP	77
5.1 Kesimpulan	77
5.2 Saran.....	77
LAMPIRAN	79
DAFTAR PUSTAKA	85

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Operasionalisasi Konsep	22
Tabel 4.1 Profil SD Muhammadiyah Tamantirto.....	30
Tabel 4.2 Daftar Guru SD Muhammadiyah Tamantirto	33
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Variabel Game Online.....	35
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Variabel Religiusitas	36
Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas Game Online.....	37
Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas Religiusitas	38
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas.....	39
Tabel 4.8 Statistik Deskriptif Game Online	39
Tabel 4.9 Hasil Jawaban Aspek Toleransi 1	41
Tabel 4.10 Hasil Jawaban Aspek Toleransi 2	41
Tabel 4.11 Hasil Jawaban Aspek Toleransi 3	42
Tabel 4.12 Klasifikasi Responden Aspek Toleransi.....	42
Tabel 4.13 Hasil Jawaban Aspek Kepentingan 4	43
Tabel 4.14 Hasil Jawaban Aspek Kepentingan 5	44
Tabel 4.15 Klasifikasi Responden Aspek Kepentingan	44
Tabel 4.16 Hasil Jawaban Aspek Kambuh 6.....	45
Tabel 4.17 Hasil Jawaban Aspek Kambuh 7.....	46
Tabel 4.18 Klasifikasi Responden Aspek Kambuh.....	46
Tabel 4.19 Hasil Jawaban Aspek Modifikasi Mood 8	47
Tabel 4.20 Hasil Jawaban Aspek Modifikasi Mood 9	48
Tabel 4.21 Hasil Jawaban Aspek Modifikasi Mood 10	48
Tabel 4.22 Klasifikasi Responden Aspek Modifikasi Mood.....	49
Tabel 4.23 Hasil Jawaban Aspek Masalah 11	50
Tabel 4.24 Hasil Jawaban Aspek Masalah 12.....	50
Tabel 4.25 Klasifikasi Responden pada Aspek Masalah.....	51
Tabel 4.26 Hasil Jawaban Aspek Konflik 13	52
Tabel 4.27 Hasil Jawaban Aspek Konflik 14	52
Tabel 4.28 Klasifikasi Responden pada Aspek Konflik.....	53
Tabel 4.29 Hasil Jawaban Aspek Menarik Diri 15.....	54
Tabel 4.30 Hasil Jawaban Aspek Menarik Diri 16.....	54
Tabel 4.31 Klasifikasi Responden pada Aspek Menarik Diri	55
Tabel 4.32 Hasil Total Rata-rata Variabel Game Online	57
Tabel 4.33 Statistik Deskriptif Religiusitas.....	57
Tabel 4.34 Hasil Jawaban Aspek Ideologis 1.....	59
Tabel 4.35 Hasil Jawaban Aspek Ideologis 2.....	59
Tabel 4.36 Hasil Jawaban Aspek Ideologis 3.....	60
Tabel 4.37 Klasifikasi Responden pada Aspek Ideologis	60
Tabel 4.38 Hasil Jawaban Aspek Intelektual 4	61
Tabel 4.39 Hasil Jawaban Aspek Intelektual 5	62
Tabel 4.40 Klasifikasi Responden pada Aspek Intelektual	62
Tabel 4.41 Hasil Jawaban Aspek Ritual 6.....	63
Tabel 4.42 Hasil Jawaban Aspek Ritual 7.....	63
Tabel 4.43 Hasil Jawaban Aspek Ritual 8.....	64

Tabel 4.44 Klasifikasi Responden pada Aspek Ritual.....	64
Tabel 4.45 Hasil Jawaban Aspek Pengalaman 9	65
Tabel 4.46 Hasil Jawaban Aspek Pengalaman 10	66
Tabel 4.47 Klasifikasi Responden pada Aspek Pengalaman	66
Tabel 4.48 Hasil Jawaban Aspek Konsekuensi 11	67
Tabel 4.49 Hasil Jawaban Aspek Konsekuensi 12	68
Tabel 4.50 Hasil Jawaban Aspek Konsekuensi 13	68
Tabel 4.51 Klasifikasi Responden pada Aspek Konsekuensi	69
Tabel 4.52 Hasil Total Rata-rata Variabel Religiusitas	71
Tabel 4.53 Hasil Uji Korelasi	71
Tabel 4.54 Hasil Uji Independent Sampel Test	72
Tabel 4.55 Hasil Uji Parsial.....	73
Tabel 4.56 Hasil Uji Linear Sederhana.....	74