

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



NASKAH PUBLIKASI

Oleh:

Burhanudin Ja'far

NPM 20140710046, Email: burhanudinjfr@gmail.com

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM  
KONSENTRASI KONSELING ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

**2018**

## **PENGESAHAN**

Naskah publikasi berjudul:

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

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Burhanudin Ja'far

NPM : 20140710046

telah dikonsultasikan kepada Dosen Pembimbing dan dinyatakan memenuhi syarat untuk dipublikasikan.

Yogyakarta, 17 September 2018

Dosen Pembimbing,

Dr. M. Nurul Yamin, M.Si.

NIP : 19620927199411 113 022

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

Oleh:

Burhanudin Ja'far

NPM 20140710046, Email: burhanudinjfr@gmail.com

Dosen Pembimbing:

Dr. M. Nurul Yamin, M.Si.

Alamat: Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam,  
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Jl. Brawijaya (Lingkar Selatan),  
Tamantirta, Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55183, Telepon (0274)  
387656, Faksimile (0274) 387646, Website <http://www.umy.ac.id>

**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

### ***Abstract***

*Online games lately have become very popular among Indonesians, especially children to adolescents. This was shown by Winsen Sanditaria's research, conducted in Sumedang, which stated that out of 71 respondents, there were 62% who become addicted to playing online games. In the current era, smartphones also have been mushrooming among public and even children have been given smartphones for their daily life. This happens especially in children who like playing online games. Therefore, the intensity of children in playing the online games will increase and affect their religiosity. This study aimed to find out whether there is an influence of online games addiction on the children religiosity level. It used a descriptive quantitative approach through observation, questionnaires, interviews, and documentation as a part of data collection techniques. The population in this study were students in 4th and 5th grades of Muhammadiyah Elementary School at Tamantirto, Kasihan, Bantul in 2018/2019 school year. The sample was 61 respondents who were chosen through a simple random sampling technique. The data analysis used were descriptive analysis, correlation test, simple linear regression and t-test using SPSS 25 software. The results revealed that there was a significant influence between online games addiction and the level of religiosity. The partial test results showing  $t_{count}$  in -2.983 with the significance of 0.004 which was smaller than 0.05. Thus, it can be concluded that online games addiction has a negative relationship. Based on the calculation of the variable x (online games 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 (religiosity level), it can be 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, Religiosity Level*

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi dalam beberapa waktu ini mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Marlina (2012:13) menerangkan salah satu akibat dari

perkembangan teknologi ini adalah dengan munculnya internet. Internet merupakan kata yang berasal dari *interconnection networking* yang secara bahasa memiliki makna jaringan yang saling berhubungan, internet merupakan komputer-komputer yang ada di seluruh dunia yang saling terhubung melalui jalur telekomunikasi

Berdasarkan data Asosiasi Penyedia Jasa Internet pengguna internet pada tahun 2016 di Indonesia sudah mencapai 63 juta



Sejak kemunculan internet banyak aspek-aspek dalam kehidupan masyarakat Indonesia yang berubah, baik dari aspek sosial, ekonomi, maupun budaya. Permainan termasuk salah satu objek dari sekian banyak aspek yang terkena dampak dari Internet ini yakni dikenal dengan istilah game online.

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 (Sanditaria, 2012:56). Dengan seringnya anak bermain game, akan berpengaruh pada sisi religiusitas anak, seperti penelitian yang dilakukan oleh Hilmuniati (2011: 63) menyebutkan bahwa tingkat adiksi game online pada anak berpengaruh pada tingkat religiusitas anak. Misal semakin sering anak bermain game online akan menjadikan anak tersebut malas mengerjakan ibadah dan akhirnya akan meninggalkannya.

Adapula berita yang melatarbelakangi penelitian ini peneliti ambil melalui *kompas.com* yang di keluarkan pada hari Kamis, 26 Juli 2018 oleh dengan lead

berita *Gawai Berdampak Buruk, Pemerintah Kaji Regulasi Pembatasan*, isi dari berita tersebut adalah pemerintah akan menyusun regulasi penggunaan gawai dikalangan anak-anak dikarenakan memiliki efek yang buruk pada anak. Dalam berita ini Menteri PPPA Yohana Yembise menuturkan bahwa penggunaan gawai berlebihan membawa kepada sejumlah dampak buruk seperti berkurangnya konsentrasi, daya memori dan berfikir yang menurun, melemahnya daya kritis anak hingga gangguan perkembangan psikomotorik (Nabila Tashandra, 2018)

Penelitian ini memilih siswa SD Muhammadiyah Tamantirto sebagai objek penelitian dengan pertimbangan bahwa *pertama*, SD Muhammadiyah Tamantirto merupakan SD berlatar belakang keagamaan dengan begitu nilai-nilai keagamaan tentu diberikan oleh jajaran staff dan guru di sekolah tersebut. *Kedua*, sifat dasar anak-anak usia sekolah dasar yang menyukai permainan baik secara fisik atau melalui perangkat lunak. *Ketiga*, lokasi SD Muhammadiyah Tamantirto yang sangat dekat dengan kampus, yang mana banyak anak remaja sebutlah mahasiswa berada dilingkungan tersebut. Dengan begitu secara otomatis anak akan melihat kebiasaan-kebiasaan mahasiswa dalam menggunakan smartphone ataupun gaya hidup kesehariannya (misal bergamin game online sampai dini hari).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh adiksi game online pada tingkat religiusitas anak. Pendekatan yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif akan nampak dari teknik pengumpulan data yaitu angket/kuesioner untuk menjelaskan tentang ada-tidaknya korelasi antara X dan Y, 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.

## PEMBAHASAN

### 1. Hubungan Antar Variabel

#### 1.1. Uji Korelasi

Tabel 4.1

Hasil Uji Korelasi

Correlations			
		Game online	Religiusitas
Game online	Pearson Correlation	1	-,362**
	Sig. (2-tailed)		,004
	N	61	61
Religiusitas	Pearson Correlation	-,362**	1
	Sig. (2-tailed)	,004	
	N	61	61

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

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa hasil uji korelasi dari Variabel X dan Y memiliki nilai signifikansi 0,004. Hal ini menunjukkan bahwa Variabel X (Game Online) dengan variabel Y (Religiusitas) memiliki hubungan korelasi, dikarenakan nilai angka sinifikansi kurang dari 0,05. Kemudian pada kolom pearson correlation menunjukkan hasil -0,362 sehingga derajat hubungan dari variabel X dengan Y korelasi yang lemah namun tetap berkorelasi. Sementara nilai negatif pada hasil skor pearson correlation menunjukkan bahwa hubungan antara variabel X dengan Y memiliki hubungan yang negatif yakni jika semakin tinggi variabel X (game online) maka akan menurunkan variabel Y (religiusitas).

#### 1.2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini digunakan untuk mengetahui kebenaran hipotesis yang telah diajukan sebelumnya. Penelitian ini memiliki Hipotesis (Ha) adanya pengaruh adiksi game online terhadap tingkat religiusitas anak. Kemudian untuk mengetahuinya penelitian ini menggunakan uji

t-independent sample test untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang bersifat signifikan antara kedua variabel tersebut.

Dengan ketentuan pengambilan keputusan

1.2.1. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y

1.2.2. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,005 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y

*One sampel t test* merupakan teknik analisis untuk membandingkan satu variabel bebas, teknik ini digunakan untuk menguji apakah nilai tertentu memiliki perbedaan secara signifikan atau tidak dengan rata-rata sampel.(Basuki, Yuliadi, 2014: 31)

**Tabel 4.2**  
**Hasil Uji Independent Sampel Test**

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Pengaruh Game online pada Religiusitas	Equal variances assumed	1,216	,272	-15,011	120	,000	-1,92481	,12823	-2,17869	-1,67093
	Equal variances not assumed			-15,011	117,930	,000	-1,92481	,12823	-2,17874	-1,67088

Dari tabel diatas diketahui nilai sig. sebesar 0,000 lebih kecil daripada 0,05 yang mana menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel



game online dengan variabel religiusitas. Sehingga dapat dikatakan terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara tingkat adiksi game online dengan tingkat religiusitas anak.

**Tabel 4.3**

**Hasil Uji Parsial**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4,928	,255		19,322	,000
	Game online	-,317	,106	-,362	-2,983	,004

a. Dependent Variable: Tingkat Religiusitas

Bedasarkan pada tabel diatas, menunjukkan bahwa nilai konstan memiliki angka 4,928 dan koefisien untuk adiksi game online sebesar -0,317 sehingga model persamaan regresinya yang diperoleh adalah

$$Y: 4,928+(-0,317)X$$

Hasil uji parsial menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar -2,983 dengan signifikansi sebesar 0,004 lebih kecil dari 0,05. Melalui uji ini dapat dikatakan bahwa variabel X (adiksi game online) memiliki pengaruh yang signifikan pada variabel Y (tingkat religiusitas) yang akan dijelaskan melalui jawaban-jawaban dari setiap responden.

**2. Pengaruh Adiksi Game Online terhadap Tingkat Religiusitas Siswa SD Muhammadiyah Tamantirto**

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh adiksi game online terhadap tingkat religiusitas siswa SD Muhammadiyah Tamantirto, peneliti menggunakan uji regresi linear sederhana yang mana analisis regresi linier memiliki kegunaan untuk

membuat model serta menyelidiki pengaruh antara variabel independent terhadap satu variabel dependent.(Basuki, Yuliadi, 2014: 35)

**Tabel 4.4**  
**Hasil Uji Linear Sederhana**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,890 <sup>a</sup>	,792	,788	,30381
a. Predictors: (Constant), Adiksi Game Online				

Tabel diatas menunjukkan besarnya nilai korelasi (R) yaitu 0,890. Dalam tabel tersebut juga didapati koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,792. Dari data tersebut disimpulkan bahwa pengaruh variabel independen (adiksi Game Online) terhadap variabel dependen (Tingkat Religiusitas) yaitu sebesar 79,20% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lainnya

Berdasarkan hasil perhitungan dari variabel x (adiksi game online) disimpulkan bahwa nilai rata-rata untuk klasifikasi adiksi game online rendah dengan jumlah 30 responden memiliki nilai 11,57 dengan presentase sebesar 49,2%. Kemudian untuk klasifikasi sedang terdapat 16 responden dengan hasil rata-rata 17,52 dan presentase 26,2%. Sementara itu pada 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 responden yang memiliki tingkat religiusitas berjumlah 1 responden dengan nilai 7,83 dengan presentase 1,6%. Pada klasifikasi sedang didapati jumlah rata-rata dari 14 responden dengan nilai 17,07 dan presentase 23,0%. Sementara pada klasifikasi tinggi dengan jumlah 46 responden memiliki nilai rata-rata 22,46 dan presentase 75,4%.

Pada hasil uji linear sederhana mendapatkan hasil adiksi game online berpengaruh pada tingkat religiusitas dengan rincian nilai korelasi (R) yaitu 0,890.

Dalam tabel tersebut juga didapati koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,792. Presentase pengaruh adiksi game online pada tingkat religiusitas sendiri adalah 79,20% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lainnya.

Dari seluruh pengolahan data yang telah peneliti lakukan, menunjukkan bahwa dari 61 responden siswa SD Muhammadiyah Tamantirto terdapat anak yang memiliki adiksi bermain game online, yang mana adiksi bermain game online ini pengaruh terhadap tingkat religiusitas anak. Hal ini dapat dilihat pada uji hipotesis dengan menggunakan uji parsial yang menunjukkan bahwa variabel X (adiksi bermain game online secara parsial berpengaruh negatif terhadap variabel Y (tingkat religiusitas anak).

## **SIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan menyebar kuesioner pernyataan oleh peneliti mengenai pengaruh adiksi game online pada tingkat religiusitas siswa SD Muhammadiyah Tamantirto dapat disimpulkan bahwa mayoritas tingkat adiksi game online siswa SD Muhammadiyah Tamantirto adalah rendah yakni 30 dari 61 responden yang diteliti.

Kemudian untuk tingkat religiusitas siswa SD Muhammadiyah Tamantirto sendiri mayoritas memiliki tingkat religiusitas yang tinggi. Sementara untuk pengaruh adiksi game online terhadap tingkat religiusitasnya, memiliki pengaruh yang signifikan namun tingkat pengaruhnya masih tergolong rendah hal ini dapat dilihat melalui uji parsial yang peneliti lakukan mendapati nilai signifikansi sebesar 0,004 sangat mendekati 0,005.

Hal tersebut bisa terjadi dikarenakan antara adiksi game online dengan tingkat religiusitas mayoritas sampel respondennya memiliki adiksi game online yang rendah dan tingkat religiusitas yang tinggi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Tri Basuki, Imamudin Yuliadi, *Elektronik Data Processing (SPSS 15 dan Eviews 7)*, (Danisa Media: Sleman, Yogyakarta) 2014
- Hilmuniati, Fina. 2011. *Dampak Bermain Gamme Online Dalam Pengalaman Ibadah Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*. Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta
- <https://apjii.or.id/survei2016> *Infografis Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia survey 2016* diakses pada 7 Agustus 2017 Pukul 22.32
- <https://lifestyle.kompas.com/read/2018/07/26/170000520/gawai-berdampak-buruk-pemerintah-kaji-regulasi-pembatasan-> diakses pada 17 Agustus 2018 pukul 13.50
- Marlena, N., & Sasongko, D. (2012). *Pembuatan Website Profil Pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Kartasura*. Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi, 2(3).
- Sanditaria, W. (2012). *Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang*. Students e-Journal, 1(1), 32.