

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP
KARAKTER RELIGIUS SISWA MI MA'ARIF NU 02
TAMANSARI KECAMATAN KARANGMONCOL
KABUPATEN PURBALINGGA**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN Prof.K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk
Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.)**

**Oleh:
RAHAYU DIAN ANANDA
NIM. 1817405038**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI
PURWOKERTO
2023**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya:

Nama : Rahayu Dian Ananda
NIM : 1817405038
Jenjang : S-1
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Program Studi : PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul **“Pengaruh *Game online* Terhadap Karakter Religius Siswa MI Ma’arif NU 02 Tamansari Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga”** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian Karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain bukan saduran, bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 7 November 2022

Saya yang menyatakan,



Rahayu Dian Ananda

NIM. 1817405038



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

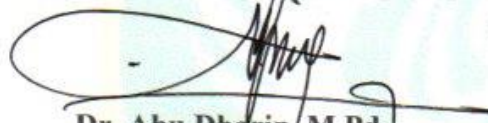
PENGESAHAN

Skripsi Berjudul:

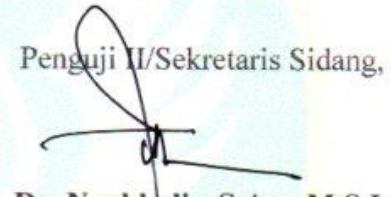
**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KARAKTER RELIGIUS
SISWA MI MA'ARIF NU 02 TAMANSARI KECAMATAN
KARANGMONCOL KABUPATEN PURBALINGGA**

Yang disusun oleh: Rahayu Dian Ananda NIM: 1817405038, Jurusan Pendidikan Madrasah Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, telah diujikan pada hari: Selasa, 3 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada sidang Dewan Penguji skripsi.

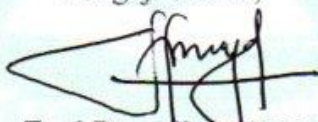
Penguji I/Ketua sidang/Pembimbing,


Dr. Abu Dharin, M.Pd.
NIP.19741202201101 1 001

Penguji II/Sekretaris Sidang,


Dr. Nurkholis, S.Ag., M.S.I.
NIP.19711115 2003121 001

Penguji Utama,


Zuri Pamuji, M.Pd.I
NIP.19830316201503 1 005

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah,


Dr. Ali Muhdi, S.Pd.U., M.S.I
NIP. 19770225200801 1 007



NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqosah Skripsi Sdr. Rahayu
Dian Ananda
Lamp : 3 Eksemplar

Kepada Yth,
Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah
Di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb

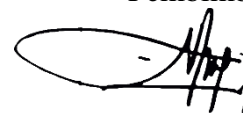
Setelah melaksanakan bimbingan, telaah arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi dari :

Nama : Rahayu Dian Ananda
NIM : 1817405038
Jenjang : S1
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Pengaruh *Game online* Terhadap Karakter Religius Siswa
MI Ma'arif NU 02 Tamansari Kecamatan Karangmoncol Kabupaten
Purbalingga

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Dekan FTIK UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dapat diajukan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Purwokerto, 29 Oktober 2022
Pembimbing,



Dr. Abu Dharin, M.Pd.
NIP. 19171202201101 1 001

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KARAKTER RELIGIUS
SISWA MI MA'ARIF NU 02 TAMANSARI
KECAMATAN KARANGMONCOL KABUPATEN PURBALINGGA**

Rahayu Dian Aananda
NIM. 1817405038

Abstrak

Perkembangan internet belakangan ini yang memudahkan komunikasi, dan telah menyebabkan pengguna berbagai bentuk, salah satunya adalah *game online*. Pada kehidupan seperti sekarang ini, *game online* digunakan dalam berbagai variasi ada yang hanya bermain untuk seru-seruan ada yang bermain untuk mencari uang dan sampai ada yang mengadakan turnamen.

Penelitian ini berjudul “Pengaruh *Game online* Terhadap Karakter Religius Siswa MI Ma’arif NU 02 Tamansari Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adakah pengaruh *Game online* Terhadap Karakter Religius Siswa dan Seberapa Pengaruh *Game online* Terhadap Karakter Religius Siswa di MI Ma’arif NU 02 Tamansari Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga.

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan jenis penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya angket, wawancara dan dokumentasi. penyebaran angket diberikan kepada 65 responden yang terdiri dari kelas 4 sampai kelas 6.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengaruh *game online* terhadap karakter religius sangat berpengaruh terhadap siswa, diantaranya menurunnya kegiatan ibadah sholat lima waktu, menurunnya akhlak dan banyak anak yang berkata kata kasar. Variabel-variabel *Game online* juga memiliki pengaruh terhadap Karakter Religius siswa dan besar pengaruh *Game online* Terhadap Karakter Religius Siswa adalah sebesar 29,5%.

Kata Kunci: *Game online*, Karakter Religius, Siswa MI

**THE INFLUENCE OF ONLINE GAMES ON RELIGIOUS CHARACTER
MI MA'ARIF NU 02 TAMANSARI STUDENTS
KARANGMONCOL DISTRICT, PURBALINGGA DISTRICT**

Rahayu Dian Aananda
1817405038

Abstract

The recent development of the internet has facilitated communication, and has led to users of various forms, one of which is *online games*. In life like today, online games are used in various variations, some are just playing for fun, some are playing to make money and until someone holds tournaments.

This research is entitled "The Influence of *Online Games* on the Religious Character of MI Ma'arif NU 02 Tamansari Students, Karangmoncol District, Purbalingga Regency". This research was conducted to find out whether there is an influence of online games on students' religious characters and how influential online games are on students' religious characters in MI Ma'arif NU 02 Tamansari, Karangmoncol District, Purbalingga Regency.

The type of research conducted by researchers is a type of quantitative research. The methods used in this study include questionnaires, interviews and documentation. The distribution of questionnaires was given to 65 respondents consisting of grade 4 to grade 6.

Based on the results of the study, it can be concluded that the influence of online games on religious characters is very influential on students, including the decline in five-time prayer activities, declining morals and many children who say harsh words. Variables Online games also have an influence on the Religious Character of students and the magnitude of the influence of Online Games on The Religious Character of Students is 29.5%.

Keywords: Online Game, Religious Character, MI Students

MOTTO

“Sistem pendidikan yang bijaksana setidaknya akan mengajarkan kita betapa sedikitnya yang belum diketahui oleh manusia, seberapa banyak yang masih harus dipelajari”

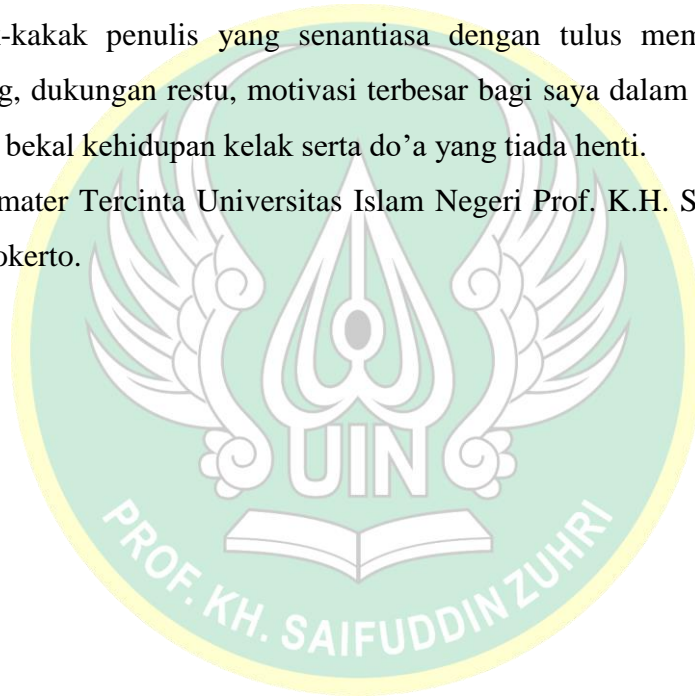
(Sir John Lubbock)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini yang berjudul “PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP KARAKTER RELIGIUS SIWA MI MA’ARIF NU 02 TAMANSARI KECAMATAN KARANGMONCOL KABUPATEN PURBALINGGA” penulis persembahkan skripsi ini kepada mereka yang telah hadir melekat dihati, menjadi penyemangat dan motivator terhebat:

1. Orang tua penulis tercinta Bapak Suprpto dan Ibu Muryatiningsih serta kakak-kakak penulis yang senantiasa dengan tulus memberikan kasih sayang, dukungan restu, motivasi terbesar bagi saya dalam menuntut ilmu untuk bekal kehidupan kelak serta do’a yang tiada henti.
2. Almamater Tercinta Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayat, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Adapun skripsi yang ditulis oleh penulis berjudul “Pengaruh *Game online* Terhadap Karakter Religius Siswa MI Ma’arif NU 02 Tamansari Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga”.

Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita nabi Muhammad SAW, yang menjadi suri tauladan bagi kita semua, beserta sahabat dan para keluarganya serta orang-orang yang senantiasa istiqomah dijalan-Nya.

Penulis yakin, berkat rahmat dan petunjuk-Nya pula sehingga berbagai pihak berkenan memberikan bantuan, bimbingan, arahan serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, suatu kewajiban bagi penulis untuk menyatakan penghargaan sebagai rasa terimakasih yang setulus-tulusnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis, baik secara langsung maupun tidak langsung.

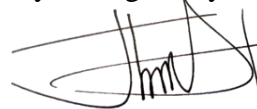
Sehubungan dengan hal tersebut, maka penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Suwito, M.Ag. selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Dr. Suparjo., M.A. selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Subur., M.Ag. Selaku Wakil Dekan 2 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Dr. H. Sumiarti M.Ag. Selaku Wakil Dekan 3 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Dr. Ali Muhdi., S.Pd.I., M.S.I Selaku Kepala Jurusan Pendidikan Madrasah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
6. Ellen Prima M.A selaku Sekertaris Jurusan Pendidikan Madrasah UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto

7. Dr. H. Siswadi, M.Ag, selaku koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
8. Dr. Abu Dharin, M.Pd., Selaku Penasehat akademik PGMI A 2018, dan juga selaku dosen Pembimbing Skripsi yang telah senantiasa mengarahkan, membimbing dan mengoreksi terhadap penelitian dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Seluruh Dosen dan staff Administrasi FTIK Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah memberikan ilmunya sebagai bekal peneliti dalam melaksanakan penelitian dan penyusunan skripsi ini.
10. Kepala Madrasah beserta seluruh Guru dan Karyawan MI Ma'arif NU 02 Tamansari Karangmoncol Purbalingga yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian skripsi di MI Ma'arif NU 02 Tamansari.
11. Orang tua saya tercinta Bapak Suprpto dan Ibu Muryatiningsih serta kakak-kakak penulis yang selalu mendukung saya dan mendoakan
12. Teman-teman PGMI A angkatan 2018 yang telah berproses bersama.
13. Seluruh pihak yang telah membantu baik secara moril maupun materil, yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu

Kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan Skripsi ini, semoga amal baik yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT dan limpahan rahmat dan Ridho dari-Nya. Penulis meminta maaf kepada semua pihak, baik dalam penyusunan skripsi yang belum maksimal, karena penulis menyadari bahwa penulisan skripsi masih jauh dari kesempurnaan dan penulis masih perlu banyak belajar dalam segala hal. Penulis berharap semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan bagi pembaca pada umumnya.

Purwokerto, 3 Januari 2023
Saya Yang Menyatakan



Rahayu Dian Ananda

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	2
B. Definisi Oprasional.....	5
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	8
E. Sistematika Pembahasan.....	9
BAB II PENGARUH <i>GAME ONLINE</i> TERHADAP KARAKTER	
RELIGIUS SISWA MI MA'ARIF NU 02 TAMANSARI	11
A. Kerangka Teori	11
1. <i>Game online</i>	11
a. Pengertian <i>Game online</i>	11
b. Sejarah <i>Game online</i>	13
c. Jenis-jenis <i>Game online</i>	13
d. Dampak <i>Game online</i>	18
2. Karakter Religius	19
a. Pengertian Karakter Religius	19
b. Jenis-jenis Karakter Religius	24

	c. Unsur-unsur Karakter Religius	27
	B. Kajian Terhadap Penelitian Terdahulu	29
	C. Kerangka Berpikir.....	33
	D. Hipotesis	33
BAB III	METODE PENELITIAN	34
	A. Jenis Penelitian	35
	B. Tempat dan Waktu Penelitian	36
	C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	36
	D. Variabel Skala Pengukuran dan Indikator Penelitian	38
	E. Teknik Pengumpulan data Penelitian	40
	F. Instrumen Penelitian dan Validitas Instrumen Penelitian.....	41
	G. Analisis Data Penelitian.....	49
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHSAN	55
	A. Hasil Penelitian	62
	1. Penyajian Data.....	62
	2. Uji Asumsi Dasar.....	67
	3. Uji Hipotesis	69
	B. Pembahasan	73
	1. Interpretasi Hasil Penelitian.....	73
BAB V	PENUTUP.....	77
	A. Kesimpulan	77
	B. Keterbatasan Penelitian.....	77
	C. Saran	77

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Foto Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 2 : Blangko Bimbingan Skripsi
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Seminar Proposal
- Lampiran 4 : Surat Keterangan Lulus Ujian Komprehensif
- Lampiran 5 : Surat Keterangan Wakaf Perpustakaan
- Lampiran 6 : Surat Rekomendasi ujian Munaqosah
- Lampiran 7 : Sertifikat Pengembangan Bahasa Inggris
- Lampiran 8 : Sertifikat Pengembangan Bahasa Arab
- Lampiran 9 : Sertifikat BTA PPI
- Lampiran 10 : Sertifikat Aplikom
- Lampiran 11 : Sertifikat PPL
- Lampiran 12 : Sertifikat KKN
- Lampiran 13 : Sertifikat PBAK I
- Lampiran 14 : Sertifikat PBAK F
- Lampiran 15 : Soal Angket
- Lampiran 16 : Daftar Riwayat Hidup

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai bagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi secara umum merupakan semua teknologi yang berkaitan dengan pengambilan, pengumpulan (akuisisi), pengolahan, penyimpanan, penyebaran dan penyajian informasi. Semua perangkat keras, perangkat lunak, kandungan isi, dan infrastruktur computer maupun telekomunikasi. Bila melihat kebelakang, beberapa perkembangan teknologi yang secara nyata memberi sumbangan terhadap eksistensi saat ini adalah pertama, temuan telepon oleh Alexander Graham Bell pada tahun 1875. Temuan ini kemudian ditindaklanjuti dengan penggelaran jaringan komunikasi dengan kabel yang melilit seluruh daratan yang kemudian diikuti pemasangan kabel komunikasi trans atlantik.¹ Kemajuan teknologi sekarang ini sangatlah pesat dan semakin canggih. Banyak sekali teknologi canggih yang telah diciptakan dan membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia diberbagai bidang. Saat ini perkembangan ilmu pengetahuan telah mengantar masyarakat menuju babak baru, yaitu babak yang memanfaatkan peralatan-peralatan yang merupakan hasil dari teknologi.²

Hanphone adalah salah satu dari hasil perkembangan teknologi. Teknologi Hanphone awalnya hanya sebuah alat komunikasi nirkabel. Namun seiring berkembangnya zaman, kemudian berkembang menjadi sebuah alat yang canggih. Kecanggihan teknologi handphone tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga dapat digunakan untuk mengambil foto, merekam, bermain game, mendengarkan music, dan mengakses

¹ Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rodaskarya 2011), hlm.1-3

² Nurbaiti, "Kecanduan bermain game online dan hubungannya dengan karakter islami siswa" jurnal kajian ilmu dan budaya islami. Vol, 3 No, 1 (2020). 56.

internet.³ Karena perkembangan teknologi saat ini tidak dapat dipisahkan dari segala aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu perkembangan yang saat ini sedang berkembang adalah internet. Internet merupakan komunikasi melalui perangkat komputasi, internet berisi ribuan jaringan computer yang dapat dengan mudah dihubungkan. Internet menciptakan banyak media sosial diantaranya Facebook, Instagram, Line dan *Game online*.

Perkembangan internet belakangan ini yang memudahkan komunikasi, dan telah menyebabkan pengguna berbagai bentuk, salah satunya adalah *game online*.⁴ Pada kehidupan seperti sekarang ini, *game online* digunakan dalam berbagai variasi ada yang hanya bermain untuk seru-seruan ada yang bermain untuk mencari uang dan sampai ada yang mengadakan turnamen. Hal ini menunjukkan bahwa *game online* sudah menjadi fenomenal dalam kehidupan manusia. Sekarang ini *game online* sedang marak-maraknya digunakan, anak kalangan sekolah dasar juga sudah bermain *game online*. Usia anak SD/ MI dapat dikatakan bahwa anak memasuki perkembangan masa kanak-kanak ahir dimana masa ini dialami oleh anak yang berusia 6-13 tahun. Anak usia sekolah dasar merupakan kalangan yang masih rentan akan hal-hal negative. Hal ini bisa menyebabkan siswa yang sudah kecanduan *game online* akan menjadi malas, seperti malas belajar, malas tidur, malas sekolah malas makan, sulit untuk konsentrasi bahkan malas untuk beribadah atau melaksanakan kegiatan religius seperti sholat, mengaji dan lain-lain. Fenomena *game online* membawa dampak negative dan dampak positif, bagi para pemain *game online*. Dampak *game online* beberapa aspek kehidupan, baik yang menyangkut moral/ karakter. Dampak positif *game online* salah satunya dapat melatih kerja sama, bahasa inggris, kreativitas kesenangan dan

³ Vanessa Mayrahma Swastika, Perkembangan Teknologi di Indonesia, dalam https://www.kompasiana.com/vanessams/perkembangan-teknologi-diindonesia_55547634b67e615e14ba545b, diakses 26 Mei 2022.

⁴ Satria Sagara dan Achmad Mujab Masykur. "Gambaran Online Game". Jurnal Empati. Vol, 7 No, 2 (2020) 418- 428.

mengurangi stress. Sedangkan dampak negatif *game online* adalah kecanduan, menimbulkan sikap buruk baik seperti tutur kata yang diucapkan saat bermain.⁵

Game online adalah game yang banyak dimainkan oleh banyak pemain, didalam *game online* para pemain dapat berinteraksi antara pemain satu dengan pemain lainnya. Karena *game online* itu sendiri hanya dapat dimainkan melalui jaringan internet. Perkembangan *game online* saat ini begitu pesat dan menjadi game yang populer dikalangan remaja, orang tua, bahkan anak-anak. *Game online* saat ini bisa disebut penyebab kecanduan manusia, hal ini disebabkan pemain duduk berjam-jam dan hamper melupakan atau bahkan mengabaikan kegiatan kegiatan dalam kehidupan sehari-hari seperti mandi, makan, belajar bahkan beribadah yang merupakan kewajiban bagi setiap muslim.

Sudah tidak asing lagi saat kita mendengar kata *Game online*, *game online* merupakan game yang dimainkan secara online melalui internet kompuer ataupun smartphone. *Game online* memiliki daya tarik tersendiri bagi para gamers. Tampilam dan tantangan game membuat para penggemar game menjadi semakin tertarik untuk memainkannya. Apalagi dengan *game online* yang dengan mudah digunakan dimana saja dan kapan saja tanpa menggunakan perangkat yang berat dan susah. Cukup mempunyai modal kuota dan smartphone *game online* pun sudah bisa dengan mudah dan cepat digunakan oleh penggunanya. Dalam kehidupan seperti sekarang ini, *game online* digunakan oleh banyak orang dengan beberapa variasi, ada yang bermain game hanya untuk bersenang senang, ada juga yang bermain game sampai menghasilkan uang hingga ada juga yang bermain *game online* dengan mengadakan turnamen *game online*.

Hal seperti inilah yang dapat menimbulkan tantangan khusus bagi penggemar *game online*. Hal ini menunjukkan bahwa *game online* telah menjadi fenomena manusia dalam kehidupan sehari-hari. Berbagai

⁵ Mertika dan Dewi Mariana, "Fenomena *Game online* dikalangan sekolah dasar" Journal of education review and research. Vol 3 no 2 Desember 2020

kalangan bermain *game online* mulai dari kalangan pekerja, mahasiswa, pelajar SMA, SMP bahkan SD. Adapun yang menjadipusat penelitian ini adalah siswa SD ataupun MI. Anak SD atau MI adalah kalangan anak yang masih perlu pengawasan oleh orang tua dan orang-orang yang ada di sekitar mereka. Dapat kita semua amati bahwa *game online* berdampak baik jika digunakan dengan benar sesuai porsinya, dan dapat berdampak buruk jika kita salah menggunakannya. Oleh sebab itu, kita perlu kebijaksanaan dalam menggunakan *game online* jangan sampai kita terpuruk atau lebih banyak dampak buruk daripada dampak baiknya.⁶

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan, diketahui bahwa di MI Ma'arif NU 02 Tamansari banyak dari siswanya sudah bisa mengoperasikan Menggunakan HandPhone, lebih terkhusus mereka lebih senang dan tertarik untuk akses hiburan, seperti menonton vidio, *game offline* maupun *online*. Terkhusus *Game online* yang mampu menarik perhatian mereka untuk selalu memainkannya. Hampir seluruh siswa suka bermain *game online*, hal ini sangat berdampak pada religius siswa. dari sini banyak sebagian dari siswa yang kurang konsentrasi dalam belajar, cepet bosan dalam belajar, kurangnya daya ingat dalam belajar. Hal itu juga menimbulkan karakter religius menurun seperti berbicara kurang sopan, mudah berkata kasar, dan menurunnya pengamalan keagamaan dalam kehidupan sehari-hari. Banyak juga sebagian mereka yang tidak hafal doa doa solat, pemahaman dalam belajar agama berkurang, penerapan praktik keagamaan dalam kehidupan sehari-hari. Kurangnya perhatian orang tua juga sangat berpengaruh.⁷ Saat ini *game online* sudah tidak asing lagi dikalangan masyarakat. Karena *game online* sendiri sangat mudah didapatkan. Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa siswa lebih senang bermain *game online*, yang mengakibatkan kepedulian siswa terhadap lingkungan dan kewajibannya semakin berkurang.

⁶ Martika dan Dewi Mariana. "Fenomena *Game online* di Kalangan Sekolah Dasar", *Journal of Education Review And Research*. Vol, 3 No, 2 (2020) 99-100

⁷ Wawancara dengan Bapak Amin Sulaiman, salah satu Guru di MI Ma'arif NU 02 Tamansari.

Peneliti meneliti ini karena dilatar belakangi oleh masalah yang penting untuk dilakukan penelitian, peneliti juga tertarik untuk meneliti judul ini karena fenomena yang terjadi masih ramai dan dan sering terjadi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam dan menyeluruh tentang **“Pengaruh *Game online* Terhadap Karakter Religius Siswa MI Ma’arif NU 02 Tamansari, Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga”**.

B. Definisi Oprasional

1. *Game online*

Game online merupakan permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang bersamaan. Sedangkan menurut Winn dan Fisher menjelaskan *multiplayer Online Game* adalah pengembangan dari game yang dimainkan satu orang dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep yang sama. Disini dapat disimpulkan bahwa *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang bersamaan. Menurut Burhan *game online* merupakan game computer yang dimainkan oleh banyak pemain melalui internet. Perkembangan *game online* tidak lepas dari perkembangan teknologi computer dan jaringan computer. Berkembangnya *game online* sendiri adalah cerminan dari pesatnya jaringan computer yang dulunya berskala kecil, sampai menjadi internet yang terus berkembang seperti sekarang ini.⁸ dari pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah permainan yang dimainkan oleh beberapa orang dengan menggunakan jaringan internet yang dapat dimainkan melalui *computer* maupun *handphone*.⁹

2. Karakter Religius

⁸ Risca Pramudia Trisnani, Silvia Yula Wardani, *Stop Kecanduan Game online* (Madiun: Unipma Press, 2018), hlm 4-5

⁹ Maria Agustina Lebho, M Dinah Charlota dan Lerik, R Pasifikus, Serli, “*Perilaku Kecanduan Game online ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafilisasi Pada Remaja*”. *Jurnal Of Health and Behavioral Science* Vol. 2 No.2, 2020.

Secara etimologis, kata karakter (Inggris: *character*) berasal dari bahasa Yunani, yaitu *charassein*. yang berarti “to engrave”. Kata “to engrave” dapat diterjemahkan “mengukir, melukis”. Makna ini dapat dikaitkan dengan persepsi bahwa karakter adalah lukisan jiwa yang termanifestasi dalam perilaku. Karakter dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan dengan “tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Orang berkarakter berarti orang yang berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, atau berwatak. Makna seperti itu menunjukkan bahwa karakter identik dengan kepribadian atau akhlak.

Kata religi dalam bahasa Latin “*religio*” merupakan awal dari kata religiusitas yang mempunyai arti mengikat. Maka dapat diartikan bahwa religi terkandung makna dari aturan-aturan dan kewajiban-kewajiban yang harus dipatuhi dan dilakukan oleh individu seseorang dengan agama yang dianutnya. Hal ini dapat diartikan bahwa semuanya menjadi kesatuan yang tidak bisa dipisahkan satu sama lainnya karena bersifat mengikat antara individu/kelompok terhadap Tuhan, kepada orang lain manusia, dan lingkungan yang ada didekatnya.¹⁰

Religiusitas menurut Glock dan Strak adalah tingkat konsepsi seseorang terhadap agama dan tingkat komitmen seseorang terhadap agamanya. Tingkat konseptualisasi adalah tingkat pengetahuan seseorang terhadap agamanya, sedangkan yang dimaksud dengan tingkat komitmen adalah sesuatu hal yang perlu dipahami secara menyeluruh, sehingga terdapat berbagai cara bagi individu untuk menjadi religius.¹¹

Kata religiusitas awalnya dari kata region (agama). Menurut Harun Nasution menyatakan religiusitas awalnya dari kata *Al-Din*, religare dan agama. *Al-Din* dalam arti yang sempit berarti

¹⁰ M. Nur Ghufron dan Risnawita, *Teori-teori Psikologi*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 5

¹¹ Sari, Yunita dkk, *Religiuisitas Pada Hijabers Community* Bandung. Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan PKM: Sosial, Ekonomi dan Humaniora, 2012

undangundang/hukum. Apabila ditinjau dalam bahasa arab mempunyai arti menguasai, menaklukkan, patuh, utang, balasan, kebiasaan. Religare mempunyai arti berhubungan. Agama tmengandung ari tidak pergi, diam ditempat/diwarisi secara turun menurun.¹²

Religiusitas dapat diartikan sebagai keragaman yang terjadi ketika individu melakukan ibadah sesuai dengan keyakinan yang dianutnyavdan juga bisa didorong dengan dengan kekuatan supranatural. Religiusitas dapat diartikan sebagai kemampuansetiap individu untuk melakukan sesuatu sesuai dengan kepercayaan dan keyakinannya ketika melakukan ibadah dan kehidupan sosialnya.¹³

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka religiusitas adalah kedalaman seseorang dalam meyakini suatu agama disertai dengan tingkat pengetahuan terhadap agamanya yang diwujudkan dalam pengamalan nilai-nilai agama yakni dengan mematuhi aturan-aturan dan menjalankan kewajiban-kewajiban dengan keihklasan hati dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan ibadah.

Karakter Religius merupakan salah satu aspek kepribadian manusia yang tidak dapat berdiri sendiri, artinya terkait dengan aspek kepribadian dan harus dilatihkan pada anak-anak sedini mungkin agar tidak menghambat tugas-tugas perkembangan anak selanjutnya kemampuan untuk religius tidak terbentuk dengan sendirinya. Kemampuan ini diperoleh dengan kemauan, dan dorongan dari orang lain. Pendidikan karakter religius pada sekarang ini dalam kualitas masyarakat mengalami penurunan, seperti terjadinya kekerasan, pornografi, tawuran, dan lainnya, salah satunya adalah kemajuan tekhnologi. Keberhasilan pembentukan karakter dapat diketahui dari berbagai perilaku sehari-hari peserta didik dan warga sekolah lainnya. Perilaku tersebut antara lain diwujudkan dalam bentuk: kesadaran,

¹² Jalaluddin, *Psikologi Agama*, (Jakarta: Rajawali Pers. 2011), hlm. 12-13

¹³ Yolanda Hani Putriani, Pola Perilaku Konsumsi Islami Mahasiswa Muslim Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Airlangga Ditinjau Dari Aspek Religiusitas, *Jurnal JESTT Vol.2 No.7 Juli 2015*.

kejujuran, keikhlasan, kesederhanaan, kemandirian kepedulian, kebebasan dalam bertindak, kecermatan, ketelitian, dan komitmen. Penerapan karakter religius sangat dibutuhkan untuk menghadapi permasalahan-permasalahan yang menghancurkan sistem kemanusiaan, penerapan keagamaan merupakan pembinaan secara keseluruhan dan membutuhkan tenaga, kesabaran, ketelatenan, ruang, waktu dan biaya yang ekstra guna menjadi jembataan dalam Negara sebagai perwujudan insane kamilyang bertakwa kepada Allah SWT.¹⁴

3. MI Ma'arif NU 02 Tamansari

Madrasah Ibtidaiyyah Ma'arif NU 02 Tamansari merupakan Madrasah Diniyah NU yang biasa di singkat MADINU. Madrasah ini sudah berdiri sejak tahun 1948, dan pada saat itu pembelajaran dilaksanakan sore hari saja. Setelah berjalannya waktu, pada tahun 1967, guru negeri diangkat oleh pemerintah, maka MADINU mengajukan suatu permohonan kepada kepala Cabang Agama di kabupaten Purbalingga untuk diberikannya sebagai guru negeri. Pada awal tahun ajaran 1968, MADINU baru memiliki 3 ruang kelas untuk belajar, sedangkan pada saat itu tenaga kependidikan sudah cukup memadai.

Sejak memasuki awal tahun 1972, para guru negeri di MADINU bergerak untuk meningkatkan kapasitas Madrasah Ibtidaiyyah NU, karena disebabkan alumni TK NU/RA banyak yang melanjutkan ke SD (Sekolah Dasar) sehingga administrasi menjadi terkendala. Desa Tamansari Khususnya Dusun Bantarwaru juga mengambil dua nama yaitu Madrasah Ibtidaiyyah Al-Huda (MIA) yang dulu sering disebut MIA Tamansari 2, pada saat tahun 1972 lembaga tersebut mendapatkan siswa.

Namun semenjak adanya khittah NU di kecamatan serta cabang, semua sekolah yang berada dibawah naungan Nahdlatul

¹⁴ Miftahul Jannah, 'Metode dan Strategi Pembentukan Karakter Religius yang diterapkan di SDTQ-T AN NAJAH PONDOK PESANTREN CINDAI ALUS MARTAPURA. Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyyah. Vol 4 No 1 tahun 2019.

Ulama (NU) wajib diberikan nama Ma'arif NU. Berdasarkan keputusan dari surat kontrak Yayasan Madrasah Nomor: 1276/PW.11/LPM/III/2006 maka pada tanggal 1 Januari 1972 di tetapkan sebagai tahun berdirinya MI Ma'arif NU 02 Tamansari dengan memiliki nomor A. 11.35.01. 02842.

Lahan untuk membangun lembaga tersebut merupakan tanah wakaf yang diberikan oleh bapak Ahmad Sideni yang cukup untuk 3 ruang belajar mengajar, pada setiap ruangnya berukuran sekitar 6X7 meter. Dan sampai sekarang Madrasah Ibtidaiyah sudah cukup maju dan sudah mempunyai kurang lebih 10 ruangan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang peneliti paparkan diatas, maka rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian adalah Sebagai Berikut:

1. Adakah Pengaruh *game online* Terhadap Karakter Religius Siswa MI Ma'arif NU 02 Tamansari Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga?
2. Seberapa besar pengaruh *game online* terhadap karakter religius siswa MI Ma'arif NU 02 Tamansari Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga?

D. Tujuan dan manfaat Penelitian

- 1) Tujuan penelitiannya adalah:
 - a. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh *game online* terhadap karakter religius siswa MI Ma'arif NU 02 Tamansari Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga.
 - b. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *game online* terhadap karakter religius siswa MI Ma'arif NU 02 Tamansari, Kecamatan Karangmoncol, Kabupaten Purbalingga.

2) Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang peneliti harapkan dari penelitian ini, adalah

- a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menanbah wawasan dan mengetahui Pengaruh *game online* terhadap karakter religius siswa MI Ma'arif NU 02 Tamansari.

b. Manfaat praktis

- 1) Bagi Peneliti: memberikan pengalaman dan wawasan Pribadi mengenai dampak *game online* terhadap karakter religius siswa.
- 2) Bagi sekolah: hasil penelitian dapat dijadikan acuan dalam menangani siswa yang kecanduan *game online*.
- 3) Bagi pembaca: sebagai bahan informasi tentang Pengaruh *game online* terhadap karakter religius siswa kelas MI Ma'arif NU 02 Tamansari.

E. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan gambaran atau kerangka skripsi yang memberikan penjelasan mengenai pokok-pokok yang akan dibahas dalam penelitian. Sistematika pembahasan ini terbagi menjadi tiga bagian, diantaranya bagian awal, bagian isi, bagian isi dan bagian akhir. Pada bagian isi terdapat lima bab.

Bagian awal skripsi terdiri dari halaman judul skripsi, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, halaman nota dinas pembimbing, abstrak dan kata kunci, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar dan halaman damtar gambar, dan halaman daftar lampiran.

Bab Pertama berupa Pendahuluan. Pada bab ini akan dijelaskan tentang gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan. Sehingga akan memudahkan pembaca untuk mengetahui konteks atau latar belakang masalah penelitian, definisi oprasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematikan pembahasan.

Bab kedua merupakan Pengaruh *Game Online* Terhadap Karakter Religius siswa MI Ma'arif NU 02 Tamansari. Dalam bab ini dibahas

mengenai teori yang berhubungan dengan penelitian terkait. Dalam bab ini terdapat kajian pustaka, kerangka teori dan Hipotesis. Kajian teori ini terbagi kedalam tiga sub bab yaitu:

Bab tiga memuat metode penelitian, metode penelitian merupakan prosedur dan langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini. Metode penelitian yang dibahas dalam bab ini terdiri dari jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel dan indikator penelitian, pengumpulan data penelitian dan analisis data penelitian.

Bab keempat berupa penyajian data dan analisis data. Bab ini berisi paparan data yang telah dikumpulkan sebagai mana tema yang ada. Pada bab ini juga akan dilakukan proses analisis. Analisis ini memiliki fungsi untuk menjawab permasalahan yang dirumuskan berkaitan Pengaruh *Game Online* Terhadap Karakter religius Siswa MI Ma'arif NU 02 Tamansari. Bab empat ini terdiri dari penyajian data. Analisis data dan Pembahasan.

Bab kelima memuat Penutup, pada bab ini akan dijelaskan tentang temuan pokok atau kesimpulan

Bagian akhir meliputi daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Kerangka Teori

1. *Game online*

a. Pengertian *Game online*

Beberapa ahli mendefinisikan *Game online* antara lain: menurut Samuel Henry *game* adalah bagian tak terpisahkan dari keseharian anak, sedangkan sebagian orang tua menuding *game* sebagai penyebab anak tak mampu bersosialisasi dan tindakan kekerasan yang dilakukan anak. Menurut Fauzi A *Game* merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyebar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita.¹⁵ Menurut Eddy Liem (Direktur Indonesia Games) sebuah komunitas pecinta games di Indonesia mengemukakan bahwa *Game online* adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan secara online, bisa menggunakan PC (*Personal Computer*), smartphone dan sejenisnya.¹⁶ Anonim Tri Setio menyimpulkan bahwa *game online* adalah game atau permainan yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan game yang sama.¹⁷

Game atau permainan ini tidak sembarangan, dimana didalam terdapat berbagai aturan yang harus dipahami oleh penggunanya. Dalam game juga perlu adanya skenario agar alur

¹⁵ Mokhammad Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2: Tutorial Sederhana*, (Malang: Maskha, 2018) hlm. 1

¹⁶ Baby Cher Stores. "Teori *Game online*". Official Website Of Baby Cher Stores. <https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial> (15 November 2022)

¹⁷ Anonim Tri Setio Nugroho, "Definisi Game dan Jenis-Jenisnya, Official Website of Anonim Tri Setio Nugroho. <http://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya>. (15 November 2022)

permainannya jelas dan terarah. Scenario disini bisa meliputi setting map, level, alur cerita bahkan efek didalam game.

Game online adalah sebuah jenis permainan yang bisa dimainkan apabila perangkat yang digunakan untuk bermain game terkoneksi dengan jaringan internet. Jadi, jika seseorang ingin bermain *game online* maka perangkat yang akan digunakan harus tersambung dengan internet. Jika tidak terhubung maka game tersebut tidak dapat dimainkan. *Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga mmemberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga seseorang bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan seseorang tidak hanya menjadi pengguna *game online* tetapi juga menjadi pecandu *game online*.¹⁸ Antonim Tri Setio Menyimpulkam bahwa *game online* adalah game atau permainan yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga pemeinnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan game yang sama.

Game online adalah permainan digital yang dapat dimainkan jika perangkat yang digunakan terhubung ke jaringan internet. Ini memungkinkan pengguna untuk dapat saling terhubung satu sama lain dan bermain dengan pemain lain dalam waktu yang bersamaan walaupun ditempat yang berbeda tanpa haru bertemu secara langsung.¹⁹ Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berhubungan.

Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, *play* dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemein terlihat konflik buatan, didini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik

¹⁸ Pratiwi, Digital Repository, (Jakarta: Erlangga 2012), hlm 79

¹⁹ Fraldy Robert Mais, sefti S. J rompas, Lenny Gannika. Kecanduan *Game online* dengan Insomnia pada remaja, jurnal keperawatan. Vol 8 no 2 Agustus2020)

dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku bermain dan menentukan permainan.²⁰ *Game online* sering digunakan untuk mempresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman modern seperti sekarang ini. *Game online* banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berfikir bahwa *game online* identik dengan komputer, game tidak hanya beroperasi di komputer, game dapat berupa konsol, handheld, bahwa game juga ada di telepon genggam. *Game online* berguna untuk refreshing atau menghilangkan rasa jenuh si pemain maupun hanya sekedar mengisi waktu luang. Jadi, dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan permainan yang dapat dilakukan melalui komputer atau handphone secara online (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dalam satu waktu.

b. Sejarah *Game online*

Game computer pada awalnya dikembangkan oleh sains dan industri militer dan melahirkan internet. Sebelum *game online* menjadi populer, orang sering memainkan game di komputer mereka tanpa internet. Pada tahun 1980-an game yang paling fenomenal dan sukses adalah Super Mario Bros. Pada tahun 1994, Sony perusahaan media terbesar meluncurkan play station memindahkan penyimpanan game ke CD-ROM yang mudah diproduksi dan didistribusikan. Awal tahun 2000-an ditandai dengan maraknya *game online* atau massively multiplayer online game (MMOGS).

Perkembangan *Game online* sendiri tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Ledakan pertumbuhan game sendiri mencerminkan

²⁰ Muhammad Fahrul, Pengertian *Game online* dan sejarahnya, diakses dari <http://my.opera.com/mfahrul/blog/show.dml/10712381>

pesatnya pertumbuhan jaringan computer yang sebelumnya kecil. Menjadi internet dan terus berkembang hingga saat ini.²¹

c. Jenis-jenis *Game online*

Ada banyak jenis *game online*, dari game berbasis teks sederhana hingga game yang menggunakan grafik yang kompleks dan sekaligus membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain. Bermain *game online* merupakan aktifitas yang menyenangkan yang sering dimainkan oleh berbagai kalangan, mulai dari kalangan orang dewasa, hingga anak-anak. Ada jenis game dengan genre yang berbeda, baik game mobil maupun konsol yang sangat populer dikalangan para penggemar game. Bermain *game online* biasanya dilakukan untuk mengisi waktu waktu luang maupun untuk menghilangkan stress. Melihat perkembangan teknologi yang semakin berkembang di zaman sekarang ini, telah membuat jenis-jenis *game online* semakin beragam dan menarik untuk dimainkan. Sekarang ini sudah banyak *game online* yang bisa di unggah lewat PC maupun smartphone, mulai dari casual game hingga game simulasi. Semua game memiliki ciri khas sendiri. Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah jenis-jenis *game online game online*:²²

1) *Game Battle Royale*

Jenis game battle royale ini sangat populer dan paling banyak dimainkan. Konsep dari permainan game ini adalah permainan yang mengajak kalian bersaing dengan ratusan pemain lain untuk bertahan hidup dan berperak. Pemenangnya ditentukan oleh siapa pemain terakhir yang masih bisa bertahan hidup. Game ini bisa memicu ardenalin serta

²¹ Febriany, Sejarah, *Transformasi dan konsekuensi dari Game online*, Jurnal selasar KPI: Referensi Media Komunikasi dan Dakwah, Vol 2 No 1 juni 2022.

²² Krisna Surbakti. *Pengaruh Game online Terhadap Remaja*, Jurnal of Health and Behavioral Science, Vol 2 (2), 2020.

mengajak sang pemain berfikir cepat agar tidak tertembak oleh musuh. Game battle royale biasanya bisa di mainkan di android dan *console*, beberapa game *battle royale* yang populer seperti PUBG Mobile, Fortnite, dan Apex Legends.

2) *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA)

Multiplayer Online Battle Arena Merupakan konsep game pertarungan online antar dua kelompok atau lebih disatu arena. Kedua tim harus berperang dan sekaligus menjaga benteng pertahanan agar dihancurkan oleh musuh. Game MOBA biasanya hadir untuk perangkat smartphone Android, Ios, PC atau Laptop. Contoh dari beberapa game MOBA diantaranya adalah *Mobile Legend*, *Bang Bang*, *Arena of Valor*, *Dota 2*, *League of Legends* dan masih banyak lagi.

3) *First Person Shooter* (FPS)

First Person Shooter merupakan jenis *game online* yang sangat populer saat ini jenis game ini memiliki konsep permainan tembak-tembakan dengan sudut pandang orang pertama. Dalam game jenis ini, pemain biasa memilih sendiri karakter yang ingin dimainkan, karena setiap karakter memiliki kemampuan yang berbeda beda dalam menembak. Jenis game ini biasanya mewajibkan pemain untuk secepat mungkin melumpuhkan tim lawan. Beberapa contoh game FPS adalah Point Blank, Duke Nuke 3D, Quake Blood, dan Perfect Dark.

4) *Real Time Strategy* (RTS)

Real Time Strategy Merupakan jenis permainan yang membutuhkan konsentrasi tinggi karena pemain dituntut untuk menyusun strategi dengan cepat. Pemain harus menyusun strategi untuk perang sekaligus membangun pertahanan. Game ini cocok untuk pemain yang ingin melatih kemampuan menyusun strategi. Jenis game RTS antara lain Warcraft III, Reforged, Crusader Kings III, Clash of clans.

5) *Vehicle Simulation*

Vehicle simulation merupakan jenis game untuk mengajak pemain mengendarai berbagai jenis transportasi mulai dari bus, truck, kapal laut hingga pesawat terbang. Teknik permainan ini, pemain diajak untuk menyelesaikan beberapa misi untuk mendapatkan point. Contoh dari game ini adalah *Euro Truck Simulator*, *Bus Simulator 18*, *X-Plane Flight Simulator*, *Ship Simulator 2020*.

6) *Game Casual*

Game Casual ini mengajak pemain tanpa misi yang sulit. *Game Casual* merupakan game yang tugasnya mencocokkan warna atau ukuran untuk dikumpulkan agar mendapatkan poin. Jenis game ini biasanya banyak hadir diperangkat android dan iOS, *game Casual yang populer antara lain Candy Crush Saga, Adorable Home, Angry Birds*.

7) *Fighting Games*

Jenis game ini menjadi salah satu game favorit. Game ini memungkinkan pemain untuk memilih karakter terbaik dan bertarung dan bertarung dengan pemain lain. Pemain harus mampu melayangkan pukulan tendangan dengan tepat agar energy lawan cepat berkurang. Penentuan pemenang biasanya ditentukan oleh siapa yang pertama kali mampu menghabiskan energi lawan. Contoh dari game ini antara lain Tekken 7, MORTAL, KOMBAT: The Ultimate Fighting Game.

8) *Life Simulation Game*

Jenis game ini juga tidak kalah populer, permainan ini memungkinkan pemain untuk menjalani kehidupan virtual didalam game. Pemain diberikan kesempatan untuk menciptakan karakter virtual dan berkomunikasi dengan pemain lain secara virtual. Game ini bisa dimainkan diberbagai

perangkat, seperti smartphone, PC, Konsol Play station dan Nintendo.

9) *Sport Game*

Jeni game ini merupakan jenis *game* yang memungkinkan pemain untuk mengikuti berbagai kegiatan olahraga, seperti sepak bola, bola basket, bola voli hingga atletik. Contohnya pro evolution soccer, volley ball champions 3D.

10) *Role Playing Game*

Jenis game ini pemain berperan dalam satu karakter dan mengikuti alur cerita didalam game. Biasanya pemain dihadapkan dengan misi tertentu yang harus diselesaikan. Contoh game ini antara lain: Final Fantasy VII, Ramake, ragnarok M: eternal Love, the choronicles inotia 4. Dan lain-lain.

11) *Adventure game*

Jenis game ini sesuai namanya memiliki alur ceritavpetualangan didalamnya. Pemain diwajibkan untuk bisa bertahan disuatu tempat dan situasi tertentu. Pemain juga harus bisa melewati berbagai rintangan, karena pemain tidak dapat kembali ketahap sebelumnya. Pada game anventur ini, biasanya memiliki system butterfly effects. Artinya, apa yang pemain pilih saat itu akan mempengaruhi perjalanan kalian ditahap berikutnya. Game ini cocok untu anak yang memiliki jiwa petualang dan menyukai hal-hal misteri. Contoh dari game ini adalah legend of Zelda series, harry potter.

12) *Racing Game*

Jenis permainan racing game ini mengajak pemain untuk adu cepat dengan kendaraan, baik itu mobil, motor, bus. Game ini menyediakan balap online bersama pemain lain ataupun offline yang tentunya menghemat kuota. Racing game

merupakan jenis game yang sudah ada sejak lama dan dapat dimainkan di smart phone, Laptop, dan Nintendo. Contoh dari game ini antara lain: mobile racing, Need for Speed.

Sedangkan menurut Almali dan Sholeh dalam bukunya yang berjudul Psikologi Perkembangan, berdasarkan sifatnya ada beberapa jenis game atau permainan diantaranya adalah:²³

1. Permainan gerak atau permainan fungsi, adalah permainan yang dilakukan pemain dengan gerakan-gerakan dengan tujuan untuk melatih fungsi organ tubuh dan melati panca indra.
2. Permainan fantasi atau peran, adalah seorang pemain melakukan permainan karena dipengaruhi oleh fantasinya. Ia memerankan suatu kegiatan seolah olah sungguhan.
3. Permainan *Receptive* (menerima) adalah pemain yang mengadakan permainan berdasarkan rangsangan yang diterima dari luar, baik melalui cerita maupun gambar serta kegiatan lain yang sangatsaat dilihat.
4. Permainan bentuk, yakni pemain mencoba membentuk (konstruksi), yakni suatu karya atau juga merusak (destruktif) suatu karya yang ada karena ingin tahu dan ingin mengubahnya.

d. Dampak *Game online*

Game online pada dasarnya sama dengan sebuah koin yang memiliki dua permukaan yang berbeda, yang artinya *game online* memiliki pengaruh atau dampak yang saling bertolak belakang tergantung pemakainya. Ada dampak positif dan juga dampak negatif, berikut beberapa dampak positif *game online* adalah:²⁴

- 1) Menambah konsentrasi.
- 2) Menambah kemampuan berbahasa inggris atau bahasa asing.
- 3) Membantu bersosialisasi.

²³ Almadi dan Sholeh, Psikologi Perkembangan, (Jakarta: Bina Aksara, 2007), hlm. 107

²⁴ Ariantoro dan Rizki Tri, *Dampak game online terhadap prestasi belajar pelajar*. Jurnal curure, vol 1 hal 1 2016. Hlm 46-47

4) Menghilangkan stress.

Sedangkan dampak negatif *game online* adalah sebagai berikut:

a) Menimbulkan kecanduan.

Kecanduan *game online* pada anak dapat menimbulkan pengaruh buruk bagi perkembangan anak sehingga penting untuk mengetahui dampak buruk serta penanganan dari ketergantungan yang diakibatkan oleh *game online*.²⁵

b) Berbicara kasar dan kotor

Berbicara kasar dan kotor adalah ketika seseorang mengucapkan kata-kata yang tidak pantas atau yang mengandung unsur penghinaan kepada orang lain dalam permainan *game online*. Pengaruh atau dampak yang diakibatkan dari kata-kata kotor atau negatif sesungguhnya amat besar bagi perkembangan jiwa seseorang.

c) Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata

Keterkaitan pada waktu penyelesaian game dan rasa asik memainkannya sering kali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Seperti mengaji, sholat, kegiatan remaja dan lain-lain.

2. Karakter Religius

a. Pengertian Karakter Religius

Definisi Karakter Religius disebutkan oleh para ahli yaitu dalam kamus besar bahasa Indonesia sebagaimana dicatat oleh Deni Damayanti dalam bukunya yang berjudul Panduan Implementasi Pendidikan karakter disekolah menjelaskan bahwa kepribadian atau karakter adalah sifat psikologis, moral atau karakter yang membedakan seseorang dengan orang lain, oleh karena itu karakter adalah cara berfikir dan bertindak yang menjadi ciri setiap individu untuk hidup dan bekerja sama dalam keluarga,

²⁵ Amburika, Bania dkk, Teknik Vector Space model (VSM) dalam penentuan penanganan dampak *game online* pada anak. Jurnal jurusan informatika, fakulta MIPA. Universitas Jendra Ahmad Yani.

masyarakat. Orang yang berkarakter baik mampu mengambil keputusan dan mau bertanggung jawab.²⁶ Muchlas Samani dan Hariyanto dalam bukunya yang berjudul *Konsep dan Model Pendidikan Karakter* bahwa karakter diartikan sebagai cara berfikir dan bertindak yang unik bagi individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam keluarga, masyarakat bangsa dan Negara. Orang yang berkarakter baik adalah orang yang dapat mengambil keputusan dan bersedia menjelaskan segala konsekuensi dari keputusannya. Perilaku manusia dalam hubungannya dengan Tuhan Yang Maha Es, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan,²⁷

Abdul Majid Dalam bukunya yang berjudul *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*, bahwa pada hakikatnya karakter adalah sifat, watak, akhlak dan budi pekerti yang menjadi ciri khas bagi setiap individu dan dapat membedakan seseorang dengan orang lain.²⁸ Dari definisi karakter diatas maka dapat dipahami bahwa karakter adalah akar dari semua tindakan seseorang, baik itu tindakan yang baik atau buruk.

Nilai-nilai kebaikan dalam hal ini, yang pertama harus sesuai dengan hukum agama. Karena agama merupakan suatu hal yang transedent, yang diyakini oleh setiap orang dalam hatinya. Sedangkan yang kedua tidak bertentangan norma-norma yang berlaku dalam masyarakat yang sadar agama. Dicatat oleh Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa dalam bukunya yang berjudul *Kamus Besar Bahasa Indonesia* bahwa religi adalah kepercayaan kepada tuhan, kepercayaan akan adanya kekuatan

²⁶ Deni Damayanti, *Panduan Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*, (Yogyakarta: Araska, 2014) hlm. 11

²⁷ Muchlas Samani dan Hariyanto, *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm.41-42

²⁸ Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm.11

adikodrati diatas manusia.²⁹ Asmaun Sahlan dalam bukunya yang berjudul *Mewujudkan budaya religius disekolah* bahwa religius menurut islam adalah menjalankan agama secara menyeluruh.³⁰

M. Mahbubi dalam bukunya yang berjudul *Pendidikan Karakter: Implementasi Aswaja Sebagai Nilai Pendidikan Karakter* Bawa religius adalah pikiran, perkataan, tindakan seseorang yang diupayakan selalu berdasarkan dengan nilai ketuhanan.³¹ Muhammad Fadillah dan Lilif Muallifatu Khorida dalam bukunya yang berjudul *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini: Konsep dan aplikasinya dalam PAUD* bahwa religius adalah sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya. Toleren terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.³²

Dengan demikian, maka religius merupakan sikap dan perilaku seseorang yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama kepercayaan yang dianutnya, yang sudah melekat pada diri seseorang serta toleran dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain, serta sebagai cerminan atas ketaatannya terhadap ajaran agama yang dianutnya. Dari beberap penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Karakter Religius adalah suatu penghayatan ajaran agama yang dianutnya dan telah melekat pada diri seseorang dan memunculkan sikap atau perilaku dalam kehidupan sehari-hari baik dalam bersikap maupun dalam bertindak yang dapat membedakan dengan karakter orang lain. Karakter religius ini dapat dibutuhkan siswa untuk menghadapi moral Indonesia yang sudah menurun saat ini. Dengan adanya sifat religius maka siswa

²⁹ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Ketiga (Jakarta Balai Pustaka, 2002), hlm. 943.

³⁰ Asmaun Sahlan, *Mewujudkan Budaya Religius di Sekolah*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2009), hal 75

³¹ M. Mahbubi. Cet. 1 *Pendidikan Karakter: Implementasi Aswaja Sebagai Nilai Pendidikan Karakter*, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2012), hal. 44.

³² Muhammad Fadillah dan Lilif Muallifatu Khorida, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini: Konsep & Aplikasinya dalam PAUD* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hlm. 130.

mengetahui mana perilaku yang baik dan buruk dengan berdasarkan ketetapan agama.

Kementrian pendidikan nasional, menyebutkan nilai karakter bangsa terdiri atas sebagai berikut: ³³

- a. Seseorang harus mempunyai nilai religius yaitu patuh dan taat pada agama yang dianutnya.
- b. Seseorang dalam melakukan sesuatu selalu jujur.
- c. Seseorang agar selalu toleransi dalam beragama, bahasa, suku dan berbangsa.
- d. Seseorang selalu disiplin.
- e. Selalu bekerja keras, sehingga mampu melewati hambatan dari berbagai tugas.
- f. Seseorang harus kreatif dalam melakukan suatu hal, agar menghasilkan hal yang baru dan bermanfaat.
- g. Harus mandiri, tidak mengandalkan bantuan orang lain.
- h. Demokrasi, yaitu seseorang yang lainnya mempunyainkewajiban dan hak yang sama.
- i. Semangat dalam melakukan segala hal, sehingga menghasilkan hasil yang memuaskan.
- j. Gemar membaca, yaitu kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca agar memberi manfaat bagi yang membecanya.
- k. Peduli terhadap lingkungan sekitar.
- l. Peduli sosial, terhadap sesama.
- m. Memahami rasa tanggung jawab atas apa yang diembannya.

Karakter seseorang tidak terlepas dari pendidikan yang ada dikeluarganya. Karakter seseorang bisa terbentuk dari apa yang siswa pelajari disekolah, keluarga dan masyarakat. Maka dari itu, ketiga lingkungan tersebut adalah sebuah cara untuk menciptakan suatu karakter anak apakah baik atau tidak. Seorang siswa tidak akan mempunyai karakter yang baik jika salah satu dari tiga

³³ Anas Salahudin dan Irwanto Alkrienciehie, *Pendidikan Karakter*, 42

lingkungan tadi tidak ada masalah. Sekolah yang kondusif dalam menciptakan pendidikan karakter tidak akan efektif membentuk karakter siswa jika situasi dirumah tidak mendukung dalam membentuk karakter siswa. Kebiasaan yang dapat dilakukan untuk membentuk karakter seseorang, yaitu:³⁴

- a. Membiasakan siswa berperilaku sopan santun.
- b. Membiasakan siswa hidup bersih dan tertib.
- c. Membiasakan siswa selalu jujur dan disiplin.

Seseorang dikatan religius apabila dapat menampilkan aspek-aspek ajaran agama dalam kehidupannya baik secara eksplisit maupun secara implisit. Dalam memberikan kriteria religius, ada beberapa pandangan yang diberikan. Diantaranya:³⁵

1. Keterlibatan diri dengan yang mutlak.
2. Pengaitan perilaku secara sadar dengan sistem nilai yang bersumber dari yang mutlak dan
3. Memasrahkan diri, hidup dan matinya pada yang mutlak. Religius adalah sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksana ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.³⁶

Dari penjelasan diatas, bisa disimpulkan bahwa karakter religius adalah suatu penghayatan ajaran agama yang dianutnya dan telah melekat pada diri seseorang dan memunculkan sikap atau perilaku dalam kehidupan sehari-hari baik dalam bersikap maupun dalam bertindak yang dapat membedakan dengan karakter orang lain. Dengan adanya sifat atau karakter religius, maka siswa

³⁴ Anas Salahudin dan Irwanro Alkrienciehie, *Pendidikan Karakter*, 240-242

³⁵ Dian Popi Oktar dkki, *Pendodokan karakter religius*. Jurnal pendidikan ilmu sosial, vol 28. No 1, juni 2019

³⁶ Umiarso dan asnawan, *Kapita Selekta Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kencana 2017) hlm. 79.

mengetahui mana perilaku yang baik dan buruk dengan berdasarkan ketetapan agama.

b. Jenis-jenis Karakter Religius

Karakter sama dengan nilai (Value). Ada 2 macam nilai religius yang berlaku dalam kehidupan manusia yaitu:³⁷

1. Nilai Ilahiyah

Nilai Ilahiyah merupakan nilai yang berhubungan dengan ketuhanan atau biasa disebut dengan *Hablum minallah*, dimana inti dari *hablum minallah* adalah atau ketuhanan adalah keagamaan. Kegiatan-kegiatan menanamkan nilai keagamaan yang mendasar diantaranya:

- 1) Iman, adalah sikap batin yang penuh kepercayaan kepada Allah SWT.
- 2) Islam, adalah kelanjutan dari iman, maka sikap pasrah kepada-Nya dengan menyakini bahwa apapun yang datan dari tuhan mengandung hikmah kebaikan dan sikap pasrah kepada tuhan.
- 3) Ihsan, adalah kesadaran yang sedalam-dalamnya bahwa Allah senantiasa hadir atau berada bersama kita.
- 4) Takwa, adalah sikap menjalani perintah dan menjauhi larangan Allah SWT.
- 5) Ikhlas, adalah sikap murni dalam tibgkah laku dan perbuatan tanpa pamrih dan semata-mata hanya demi memperoleh ridha dari Allah SWT.
- 6) Tawakal, adalah sikap senantiasa bersandar kepada Allah dengan penuh harap kepada Allah SWT.
- 7) Syukur, adalah sikap penuh rasa terimakasih dan penghargaan atas nikmat dan karunia yang telah diberikan Allah SWT.

³⁷ Zayadi, *Desain Pendidikan Karakter*, (Jakarta: Kencana Prenada media Group, 2011), hlm. 73

- 8) Sabar, adalah sikap yang tumbuh karena kesadaran akan asal dan tujuan hidup yaitu Allah SWT.

2. Nilai Insaniyah

Nilai insaniyah merupakan nilai yang berhubungan dengan sesama manusia atau biasa disebut *hablum minan nas*, yang berarti budi pekerti. Berikut ini nilai yang tercakup dalam nilai insaniyah adalah sebagai berikut.³⁸

- a) Silaturahmi, adalah pertalian cinta kasih antara manusia.
- b) Alkhuwah, adalah semangat persaudaraan.
- c) Al-adalah, adalah wawasan yang seimbang.
- d) Khusnudzan, adalah berbaik sangka kepada manusia.
- e) Tawadhu, adalah sikap rendah hati sesama manusia.
- f) Al-wafa, adalah tepat janji.
- g) Amanah adalah sikap yang dapat dipercaya.
- h) Iffah, adalah sikap penuh harga diri tetapi tidak sombong, dan tetap rendah hati.
- i) Qowamiyah, adalah sikap tidak boros.

Dari penjelasan nilai-nilai religius diatas, dapat disimpulkan bahwa nilai religius adalah nilai-nilai kehidupan yang mencerminkan tumbuh kembangnya kehidupan beragama. Jika nilai-nilai religius tersebut tertanam pada diri siswa dan di pupuk dengan baik, maka dengan nilai-nilai itulah yang nantinya akan menyatu dalam diri siswa, menjiwai setiap perkataan, aka ada kemauan dan perasaan yang tumbuh dari sikapmdan tingkah laku mereka dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya hal tersebut, maka akan terbentuk karakter religius dengan sendirinya dalam diri siswa. Orang tua juga sangat berperan penting dalam mengembangkan kehidupan spiritual anak. Ada sepuluh prinsip

³⁸ Zayadi, Desain Pendidikan, ..., hlm 95

yang dapat diterapkan oleh orang tua dalam membangun semangat spiritualitas anak. Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:³⁹

- 1) Tuhan memperhatikan anda. Maksudnya adalah yakinkan diri anda dan anak bahwa Tuhan ada didekat kita dan kita selalu dapat berdoa memohon sesuatu pada-Nya.
- 2) Percayalah dan ajarkan bahwa semua kehidupan berhubungan dan bertujuan.
- 3) Mendengarkan anak, sebaiknya orang tua mendengarkan apa apa yang dikatakan anak dan hormati perasaan si kecil.
- 4) Kata-kata itu penting dan gunakanlah dengan hati-hati. Orang tua bertanggung jawab atas setiap perkataan yang diucapkan oleh anak.
- 5) Izinkan dan doronglah impian, keinginan dan harapan. Orang tua dapat memotivasi anak untuk berimajinasi dan membantunya mengumpulkan ide.
- 6) Ciptakan atruktur yang luwes, orang tua dapat membantu anak untuk menentukan pilihan sesuai keinginannya.
- 7) Jadilah cerminan positif bagi anak.
- 8) Jadikan setiap hari suatu awal baru,

Adapun keimanan dan katakwaan anak atau siswa dapat dilakukan antara lain:

1. Otimalisasi dan peningkatan efektivitas pendidikan agama.
2. Menciptakan lingkungan sekolah yang kondusif.
3. Pengintegrasian nilai-nilai iman dan takwa kesemua materi keagamaan.
4. Pengisian ekstrakurikuler dengan kegiatan-kegiatan yang bernafaskan iman dan takwa.
5. Peningkatan kerja sama antara sekolah dengan orang tua dan masyarakat.

³⁹ Samsaul Munir Amin, *Menyiapkan Masa Depan ANAK Secara Islami*, (Jakarta: Amzah, 2017), hlm. 157-159

Dengan menjalin kerja sama antar berbagai komponen baik orang tua, pihak sekolah, dan lingkungan masyarakat lainnya terhadap anak maka diharapkan penciptaan situasi dan kondisi religiusitas anak akan terjaga dengan baik, Mengasah semangat spiritualitas anak sejak dini memang sangat diperlukan. Ada dua hal untuk menumbuhkan semangat spiritualitas anak. *Pertama*, yakni latihan-latihan yang bersifat intelektual. Contohnya logika dan matelogis, sangat penting dalam membentuk kecerdasan spiritual ini, karena latihan tersebut dapat mempertajam dan menguatkan analisis atas ide-ide atau inspirasi yang timbul. *Kedua*, menjalani hidup secara spiritual. Contohnya ketekunan beribadah, menjalankan hal-hal yang disunahkan, puasa, menjauhi hal yang dilarang, akan mendorong menuju kedekatan ilahi, dimana wahyu dan inspirasi itu berasal.

Untuk penanaman nilai-nilai keagamaan sejak dini, dalam hal ini kita dapat mengajak anakbersama sama melakukan kegiatan ibadah keagamaan. Contohnya, berdoa sebelum makan atau tidur, hal ini dapat mengenalkan dan mendekatkan anak dengan tuhan yang maha kuasa, dan juga bentuk-bentuk aktivitas keagamaan yang lainnya.⁴⁰

c. Unsur-unsur Karakter Religius

Religius merupakan nilai karakter yang hubungannya terhadap tuhan. Religius menunjukkan bahwa pikiran, perkataan dan tindakan seseorang yang diupayakan selalu berdasarkan pada nilai-nilai ketuhanan dan atau ajaran agamanya. Sebenarnya, dalam jiwa manusia itu sendiri sudah tertanam benih keyakinan yang dapat merasakan adanya Tuhan. Rasa semacam ini sudah

⁴⁰ Samsul Munir, menyiapkan Masa Depan Anak ,..., hlm 160-161

merupakan fitrah (Naluri Insani), inilah yang diebut naluri keagamaan.⁴¹

Sedangkan menurut Strak dan Glock yang dikutip Mohamad Mustari, ada lima unsur yang dapat mengembangkan manusia menjadi religius. Yaitu, keyakinan agama, ibadat, pengetahuan agama, pengalaman agama dan kosekuensi.⁴² Pertama, keyakinan agama merupakan kepercayaan atas doktrin ketuhanan, seperti percaya terhadap tuhan, malaikat, surga, neraka dan lain-lain. Kedua, ibadah merupakan cara melakukan penyembahan kepada tuhan dengan segala rangkaiannya, ibadah juga dapat meremajakan keimanan, menjaga diri dari kemerosotan, budi pengerti atau dari mengikuti hawa nafsu yang berbahaya. Ketiga, pengetahuan agama merupakan pengetahuan tentang ajaran agama meliputi berbagai segi dalam suatu agama, seperti pengetahuan tentang puasa, zakat, haji, dan solat bagi umat muslim. Keempat, pengalaman agama merupakan perasaan yang dialami orang beragama, seperti rasa tenang, rasa syukur, patuh, taat, takut, menyesal, dan lain sebagainya. Kelima, konsekuensi merupakan aktualisasi dari doktrin agama yang dihayati oleh seseorang yang berupa sikap, ucapan, tingkah laku. Dengan kata lain hal ini merupakan agregasi (penjumlahan) dari unsur lain.

Seseorang dikatakan memiliki karakter Religius apabila memiliki unsur-unsur berikut:⁴³

- 1) Berketuhanan, manusia religius berkeyakinan bahwa semua yang berada dialam semesta merupakan bukti yang jelas terhadap adanya tuhan. Unsur-unsur perwujudan bumi serta

⁴¹ Mohamad Mustari, *Nilai Karakter Refleksi Untuk Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014). hlm. 1

⁴² Mohamad Mustari, *Nilai Karakter Refleksi Untuk Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014). hlm. 3

⁴³ Mohamad Mustari, *Nilai Karakter Refleksi Untuk Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014). hlm. 10

benda-benda alam inipun mengukuhkan keyakinan bahwa ada maha pencipta dan pengatur.

- 2) Pluralitas, dalam kehidupan didunia ini, tidak semua orang satu agama dengan kita, untuk itu menghormati dan menghargai perbedaan mutlak adanya.
- 3) Internalisasi nilai, sesuatu yang telah meresap dan menjadi milik sendiri dalam proses penanaman unsur agama.
- 4) Buah iman, apabila seseorang telah mengenal tuhan nya dengan segenap akal dan sepuh hatinya, maka akan menimbulkan rasa nyaman dan bahagia dalam dirinya.
- 5) Pendidikan agama, pendidikan agama harus dilakukan secara multi dimensi, berupa rumah, sekolah, masyarakat dan kelompok majelis.

Karakter religius tidak cukup diberikan melalui pelajaran, pengertian, penjelasan, dan pemahaman. Penanaman nilai religius memerlukan bimbingan, yaitu usaha yang menuntun, mengarahkan, sekaligus mendampingi anak dalam hal-hal tertentu. Nilai keteladanan merupakan hal yang penting dalam menanamkan karakter pada siswa. segala ucapan, gerak-gerik, atau tingkah laku keseharian sekeliling siswa akan berpengaruh dalam pembentukan karakter siswa. seperti halnya pembentukan karakter yang dilakukan dilingkungan keluarga, kebiasaan-kebiasaan baik orang tua yang mencerminkan pengalaman nilai-nilai religius ini akan menjadi contoh bagi anak-anaknya, yang suatu saat akan muncul dalam perilaku keseharian siswa.

B. Kajian Terhadap Penelitian Terdahulu

Berkaitan dengan Pengaruh *Game online* Terhadap Karakter Religius Siswa MI Ma'arif NU 02 Tamansari, peneliti merujuk pada beberapa penelitian terdahulu untuk mendukung penelitian ini.

Skripsi yang di tulis Faiq Khoridatul Izza⁴⁴ Fakultas Ushuluddin dan filsafat Universitas Islam Negeri Sunan Ampel tahun 2019 yang berjudul “*Dampak Game online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Modopuro Mojosari*” menjelaskan bahwa *Game online* banyak dimainkan oleh para remaja, masa remaja merupakan masa transisi dari anak-anak kedewasa,. Masa dewasa juga biasa disebut masa perubahan, dimana dalam masa remaja ini, seseorang akan mengalami perubahan sifat, fisik, emosi, minat, pola perilaku dan banyak masalah-masalah pada masa remaja. Perwujudan perilaku bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor pengetahuan, kebiasaan, hasrat dan juga keyakinan. Jika seseorang telah melakukan hal-hal yang sudah mereka lakukan entah hal-hal tersebut memiliki dampak positif atau dampak negatif mereka harus siap untuk bertanggung jawab. Religiusitas pada remaja masih membutuhkan pendampingan atau arahan dari orang tua, karena masa remaja ini masih dalam tahap mengembangkan pola pikir yang nantinya bisa mempengaruhi penilaiannya dalam melakukan nilai-nilai keagamaan. Dalam hal tersebut sebaiknya remaja lebih meningkatkan religiusitasnya agar dapat meningkatkan ketaatan dalam menjalankan semua perintah-Nya dan juga menjauhi semua larangan-Nya. Serta menerapkan perilaku-perilaku yang mencerminkan ajaran agama. Tingkat religius remaja bisa ditunjukkan dalam bentuk perilaku yang sesuai dengan ajaran agama yang mereka anut karena menganggap bahwa agama sebagai tujuan hidup, sehingga remaja akan berusaha untuk menerapkan perilaku sehari-hari sesuai dengan ajaran dari agamanya. Namun realitanya, remaja masih belum bisa mwmaknai agama sebagai tujuan hidupnya. Karena masih banyak remaja yang belum bisa melaksanakan perintah dari agamanya. Oleh karena itu, saat ini banyak remaja yang mengakses game on line, mereka rela untuk berjam-jam duduk diteras rumah, nongkrong diwarung

⁴⁴ Faiq Khoridatul Izza, *Dampak Game online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Modopuro Mojosari*, Surabaya: Skripsi Strata Satu Jurusan Studi-Studi Agama, Fakultas Ushuluddin dan Filsafat, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, 2019.

kopi, hanya untuk bermain *game online*, serta mereka mengabaikan perintah agamanya dan perintah merikan sebagai seorang pelajar.

Skripsi yang berjudul “*Dampak Game online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Desa Bhakti Idaman Tanjung Jabung Timur Provinsi Jambi*” karya Firman Baihaki,⁴⁵ Program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Thata Saifuddin Jambi tahun 2021. Yang menjelaskan bahwa di desa Bhakti Idaman Kecamatan Mendahara Tengah masyarakatnya mayoritas beragama islam. Serta adat istiadat yang islami. Namu demikian, berdasarkan pengamatan terlihat bahwa remaja yang ada di Bhakti Idaman rata-rata bermain *game online* kurang mengamalkan ajaran islam. Hal ini terlihat dari tingkah laku para remaja tersebut dalam kehidupan sehari-hari yang cenderung melanggar perintah agama. Perbedaan penelitian ini dengan skripsi karya Firman Baihaki yaitu peneliti meneliti pada siswa MI Ma’arif NU 02 Tamansari, sedangkan karya Firman Baihaki meneliti pada Remaja Desa Bhakti Idaman Tanjung Jabung Timur Provinsi Jambi. Persamaanya yaitu meneliti mengenai dampak atau pengaruh *Game online*.

Skripsi yang berjudul “*Religiusitas Remaja yang kecanduan Game online Mobile Legends didesa Sriwendari kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah*”, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia Yogyakarta tahun 2020 karya Muhammad Ngali,⁴⁶ menjelaskan dampak yang terjadi akibat perkembangan *game online* adalah menurunnya aktivitas keagamaan yang dilakukan oleh remaja. Perkembangan *game online* yang sangat pesat sangat berdampak besar pada religiusitas remaja. perkembangan religiusitas pada masa remaja merupakan kelanjutan perkembangan religiusitas pada mas anak-anak

⁴⁵ Firman Baihaki, *Dampak Game online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Desa Bhakti Idaman Tanjung Jabung Timur Provinsi Jambi*, Jambi: Skripsi Strata Satu Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Shaifuddin Jambi, 2021

⁴⁶ Muhammad Ngali, *Religiusitas Remaja Yang Kecanduan Game Online Mobile Legends di Desa Sriwedari Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah*, Yogyakarta: Skripsi Strata Satu Jurusan Studi Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2020

sehingga diperlukan adanya upaya pengawasan dan wawasan baik dari orang tua maupun dari guru, hal itu harus dilakukan dikarenakan pada masa tersebut remaja masih tahap perkembangan pola pikir sehingga dapat mempengaruhi penilaiannya terhadap sesuatu termasuk dalam melaksanakan nilai-nilai religiusitas secara baik maka akan berdampak pada kurangnya ketaatan remaja dari segala hal mulai dari ketaatan beribadah, seperti solat, puasa dan lain sebagainya. Jika religiusitas agama semakin tinggi, maka remaja bisa merasakan tenang karena kebutuhan rohaninya sudah terpenuhi. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka seorang remaja harus memiliki religiusitas yang tinggi hal itu dikarenakan jika religiusitas semakin tinggi maka seorang remaja akan semakin taat untuk menjalankan semua perintah-Nya dan menjauhi segala Lrangan-Nya. Perbedaan penelitian ini dengan skripsi karya Muhammad Ngali yaitu, peneliti meneliti Pengaruh *Game online* terhadap karakter religius siswa MI Ma'arif NU 02 Tamansari. Sedangkan Muhammad Ngali meneliti tentang Religiusitas Remaja yang kecanduan *Game online* Mobile Legends didesa Sriwendari kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah. Persamaannya adalah meneliti mengenai *Game online* dan Religiusitas.

Jurnal ilmiah kajian islam vol 5 no 2 Februari 2021 yang ditulis oleh Fauziah Mar'ie dan Eni Fariyatul Fahyuni.⁴⁷ Berdasarkan penelitian yang dilakukan tentang Analisis Pengaruh *Game online* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja adalah pada dasarnya game dimainkan untuk menciptakan rasa senang pengguna game sebagai media hiburan. Selain itu game juga melatih kecepatan berfikir dan penyusunan strategi untuk dapat memenangkan permainan dengan bekerja sama dalam kelompok tim, serta melatih kesabaran. Game juga memberikan sisi negatif karena pada game ada yang mengandung kekerasan, karena pemain dalam game akan bertarung satu sama lain untuk mendapatkan poin guna memperoleh

⁴⁷ Fauziah Mar'ie dan Eni Fariyatul Fahyuni, *Analisis Pengaruh Game online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja*, Jurnal ilmiah kajian islam vol 5 no 2 Februari 2021

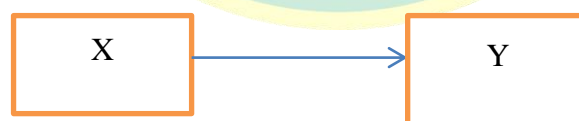
kemenangan. Akibatnya, pemain akan gampang melakukan tindakan kekerasan saat meluapkan emosi baik secara verbal, seperti berkata-kata kasar, maupun non verbal dengan melakukan tindakan kekerasan karena pengaruh dari permainan yang dimainkan.

Jurnal Kajian Ilmu dan Budaya Islam Vol. 3 No. 1 2020 yang ditulis oleh Nurbaiti,⁴⁸ berdasarkan penelitian yang dilakukan mengenai Kecanduan Bermain *Game online* dan Hubungannya dengan Pendidikan Karakter Islami siswa adalah kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet. Kecanduan dapat membuat seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa terlepas untuk bermain *game online*.

Dari lima sumber kajian pustaka diatas terdapat keterkaitan dengan penelitian penulis, yaitu sama-sama membahas pengaruh atau dampak *game online*. Penulis lebih menekankan pada Pengaruh *Game online* Terhadap Karakter Religius Siswa. selain untuk menghindari kesamaan pembahasan dari peneliti sebelumnya, juga bermaksud ingin menjabarkan lebih dalam tentang Pengaruh *Game online*.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini teekait dengan Pengaruh *Game online* Terhadap Karakter Religius Siswa MI Ma'arif NU 02 Tamansari sebagai berikut:



X: Pengaruh *Game online*

Y: Karakter Religius Siswa

Indikator Pengaruh *Game online* yaitu Intesitas Penggunaan, Tingkat Ketertarikan, Reaksi Penggunaan. Kesimpulannya bahwa faktor *game online* akan mempengaruhi Karakter Religius Siswa.

⁴⁸ Nurbaiti, *Kecanduan Bermain Game online dan Hubungannya dengan Pendidikan Karakter Islami siswa*, Jurnal Kajian Ilmu dan Budaya Islam Vol. 3 No. 1 2020

D. Hipotesis

Dari penjelasan diatas hipotesis yang dapat peneliti rumuskan yaitu:

Ho : Tidak ada pengaruh *game online* terhadap karakter religius siswa MI Ma'arif NU 02 Tamansari, Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga.

Hi : Ada pengaruh *game online* terhadap karakter religius siswa MI Ma'arif NU 02 Tamansari, kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga.



BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif inferensial. Metode penelitian kuantitatif yaitu metode dalam penelitian yang dilakukan pada populasi atau sample tertentudengan penumpulan data menggunakan instrument, dan proses analisis data bersifat kuantitatif atau statistic dan bertujuan menguji hipotesis yang telah di tetapkan.⁴⁹ Dikatakan kuantitatif karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap karakter religius siswa MI Ma'arif NU 02 Tamansari. Dikatakan kuantitatif inferesial karena penelitian ini dalam menarik suatu kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh dari sampel yang digunakan untuk menggambarkan karakteristik dari populasi yang ada.⁵⁰ Penelitian ini menggunakan pengujian hipotesis untuk menemukan kesimpulan terhadap karakteristik populasi. Alasan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif inferensial dalam penelitian ini karena untuk menggambarkan adanya pengaruh dari penbgunaan *Game online* Terhadap Karakter Realigius siswa MI Ma'arif NU 02 Tamansari peneliti menggunakan pengujian hipotesis dilakukan dengan analisis regresi linier sederhana uji F.

B. Tempat dan waktu Penelitian

Tempat penelitian yang digunakan peneliti kali ini adalah MI Ma'arif NU 02 Tamansari Karangmoncol Purbalingga. Peneliti memilih MI Ma'arif NU 02 Tamansari sebagai tempat penelitian karena merupakan lembaga pendidikan berbasis islam yang dipercaya masyarakat mendidik anak-anak yang berkarakter dan religius tentunya. Semenjak berdirinya Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU 02 Tamansari, sambutan masyarakat sekitar cukup baik. Sejak berdiri hingga sekarang perkembangan

⁴⁹ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan..... hlm. 14

⁵⁰ Rohman dan Supriyanto, *Pengantar Statistika Panduan Praktis Bagi Pengajar dan mahasiswa*, (Yogyakarta: kalimedia, 2016), hlm. 5

masyarakat tersebut semakin pesat karena adanya pengelolaan madrasah yang baik. Selain itu letak MI Ma'arif NU 02 Tamansari sangat dekat dan strategis sehingga mudah dijangkau oleh peneliti. Sedangkan penelitian dilaksanakan dimulai pada bulan September-Oktober.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.⁵¹ populasi juga memiliki makna suatu wilayah yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu untuk dijadikan sebagai sasaran untuk mengumpulkan data.⁵² Dengan demikian populasi memiliki arti semua individu yang akan terpengaruh dampak dari penelitian yang diperoleh. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Siswa MI Ma'arif NU 02 Tamansari kelas 4-6. Adapun jumlah siswanya yaitu 65 siswa. daftar Populasi dapat dilihat dilampiran.

2. Sampel dan Teknik Sampling

Sampel merupakan anggota populasi yang dipilih dengan menggunakan prosedur tertentu sehingga diharapkan dapat mewakili populasi. Dapat dipahami bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.⁵³ untuk dapat memilih yang mewakili populasi, maka diperlukan suatu proses *teknik sampling*. Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel pada populasi yang akan digunakan, terdapat berbagai teknik sampling yang dapat digunakan. Peneliti menggunakan teknik *probability sampling*, merupakan teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel.⁵⁴ Alasan peneliti menggunakan teknik ini

⁵¹ Suharsimi Arikunto, *Menejemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm. 101

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010) hlm.117

⁵³ Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Praktik*, (Jakarta Rineka Cipta, 2010), hlm 174

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta), hlm. 82

karena setiap siswa MI Ma'arif NU 02 Tamansari memiliki kesempatan yang sama untuk dijadikan subjek penelitian. Penentuan jumlah sampel menurut Suharsimi Arikunto yaitu apabila subjek atau populasinya berjumlah kurang dari 100 maka lebih baik diambil semua sehingga disebut penelitian populasi. Sedangkan apabila subjeknya besar atau lebih dari 100 maka diambil sampel antara 10-15% atau 20-25% atau lebih⁵⁵. Penentuan jumlah sampel sangat menentukan keakuratan hasil penelitian. Berdasarkan keterangan tersebut, maka peneliti menggunakan penentuan jumlah sampel menurut Arikunto karena populasi dalam penelitian ini kurang dari 100 siswa. Maka peneliti mengambil semua sampel sebanyak 65 siswa.

D. Variabel Skala Pengukuran dan Indikator Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian dari suatu penelitian.⁵⁶ Variabel dalam penelitian adalah objek yang hendak dicari jawabannya melalui proses penelitian. Penelitian ini, terdiri dari variabel independen atau sering disebut variabel bebas dan variabel dependen atau variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab terjadinya perubahannya dan dilambangkan dengan (X). sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas dan dilambangkan dengan (Y).⁵⁷ Adapun variabel dalam penelitian ini yaitu Pengaruh *Game online* sebagai variabel bebas (X) dan Karakter Religius Siswa sebagai variabel terikat (Y)

2. Skala Pengukuran

⁵⁵ Suharsimi Arikunto, *prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 134

⁵⁶ Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Praktik*, (Jakarta Rineka Cipta, 2010), hlm 91

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 39

Dalam menjabarkan indikator maka diperlukan suatu skala pengukuran. Skala pengukuran digunakan sebagai acuan untuk menentukan interval dalam alam ukur, sehingga akan menghasilkan data kuantitatif.⁵⁸ Peneliti menggunakan skala pengukuran berupa penilaian. Dengan skala pengukuran maka variabel akan dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut digunakan untuk dijadikan sebagai tolak ukur dalam menyusun item-item instrument yang berupa pernyataan atau pernyataan. Skala yang digunakan dalam menentukan suatu nilai dari jawaban responden atau merubah data menjadi angka dalam penelitian ini yaitu skala *likert*. Skala likert merupakan skala yang dapat digunakan untuk mengujur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap fenomena sosial yang terja didalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Skala likert yang terdiri dari selali, sering, kadang-kadang dan tidak pernah.⁵⁹ Skala likert yang digunakan yaitu gradasi positif dan negatif dengan kata-kata yang diberi nilai setiap pilihan tersebut. Kata-kata dan nilainya sebagai berikut:

Skor untuk gradasi positif

- a. Skor 4 untuk jawaban selalu
- b. Skor 3 untuk jawaban sering
- c. Skor 2 untuk jawaban kadang-kadang
- d. Skor 1 untuk jawaban tidak pernah

Skor untuk gradasi negatif

- a. Skor 1 untuk jawaban selalu
- b. Skor 2 untuk jawaban sering
- c. Skor 3 untuk jawaban kadang-kadang
- d. Skor 4 untuk jawaban tidak pernah

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, hlm.133

⁵⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*....., hlm. 134

3. Indikator Penelitian

Penyusunan instrument penelitian tidak lepas dari variabel-variabel penelitian yang sudah ditetapkan untuk diteliti. Variabel penelitian tersebut dijabarkan definisi oprasionalnya dan ditentukan indikator yang akan diukur. Indikator penelitian inilah yang akah dijabarkan menjadi butir butir pertanyaan atau pernyataan. Adapun indikator pada penelitian ini yaitu:

a. Indikator Variabel *Game online*

- 1) Intensitas Penggunaan
- 2) Tingkat Ketertarikan
- 3) Reaksi Penggunaan

b. Indikator Variabel Karakter Religius

- 1) Keyakinan
- 2) Peribadatan
- 3) Penghayatan
- 4) Pengetahuan
- 5) Pengalaman

E. Teknik Pengumpulan Data Penelitian

Teknik pengumpulan data adalah metode-metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Pada suatu penelitian dapat menggunakan beberapa metode, agar data yang diperoleh semakin lengkap. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Kuesioner atau Angket

Kuesioner atau angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁶⁰ teknik ini dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pernyataan yang disusun secara sistematis dalam bentuk print out, kemudian diberikan kepada responden untuk diisi. Untuk memudahkan responden

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 142

menjawab item-item angket, maka peneliti memberikan pilihan empat alternatif jawaban dalam setiap butir soal.

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang dilaksanakan secara lisan dalam pertemuan tatap muka untuk mendapatkan informasi langsung dari sumbernya.⁶¹ Alasan peneliti menggunakan metode wawancara yaitu karena metode ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pengetahuan, informasi yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk baku, arsip, dokumen, tulisan dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data kemudian di telaah.⁶² Peneliti menggunakan metode ini untuk mengumpulkan data yang bersifat dokumentar atau mencatat suatu laporan yang sudah tersedia seperti: profil MI Ma'arif NU 02 Tamansari, data siswa yang menjadi subjek penelitian, dan foto kegiatan penelitian.

F. Instrumen Penelitian dan Validitas Instrumen Penelitian

1. Instrument Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket. Jenis angket yang peneliti gunakan adalah angket tertutup. Angket tertutup adalah angket yang sudah tersedia jawabannya, sehingga responden hanya memilih jawaban yang tersedia. Adapun tabel instrument penelitian tersebut dapat dilihat pada lampiran.

⁶¹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian....*, hlm.216

⁶² Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 329

Pernyataan pernyataan yang digunakan dalam instrument disusun berdasarkan skala likert. Adapun petunjuk penilaian yang digunakan pernyataan yaitu sebagai berikut:

a) Angket Favorable

Skor 4 untuk jawaban selalu

Skor 3 untuk jawaban sering

Skor 2 untuk jawaban kadang-kadang

Skor 1 untuk jawaban tidak pernah

b) Angket Unfavorable

Skor 1 untuk jawaban selalu

Skor 2 untuk jawaban sering

Skor 3 untuk jawaban kadang-kadang

Skor 4 untuk jawaban tidak pernah

Untuk mendapatkan data yang lengkap, maka alat instrument harus memenuhi persyaratan yang baik. Instrument yang baik dalam suatu penelitian harus memenuhi dua syarat yaitu validitas dan reliabilitas.

2. Uji Validitas

a. Uji Validitas

Validitas merupakan indeks yang menunjukkan bahwa alat ukur itu memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran atau benar-benar mengukur apa yang hendak diukur. Kuesioner dikatakan valid apabila instrument tersebut dapat mengukur apa yang akan diukur.⁶³ Untuk menghitung koefisien korelasi antara skor butir dengan skor total instrument menggunakan rumus statistika yang sesuai dengan jenis skor butir instrument tersebut. Pengujian validitas dilakukan oleh peneliti setelah pembuatan instrument dan uji coba instrument kepada 40 responden. Rumus yang dapat digunakan untuk

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm.173

menghitung uji validitas dapat dilihat pada lampiran. untuk memperoleh perhitungan maka peneliti menggunakan aplikasi untuk menghitung validitas butir soal yaitu aplikasi SPSS 26. Untuk mengetahui kevalidan butir soal maka harga r_{hitung} dibandingkan dengan r_{tabel} sesuai dengan jumlah responden. $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal tersebut dikatakan Valid. ⁶⁴ dalam pengujian Validitas angket pada penelitian ini diketahui $N=40$, maka r_{tabel} pada taraf kesalahan 0,05 (5%) sebesar 0,312. Untuk rekapitulasi hasil perhitungan uji validitas Angket bisa dilihat pada lampiran 18 dan 19. Hasil perhitungan dengan SPSS 26, maka untuk angket variabel *Game online* diperoleh item yang valid sebanyak 20 item dari 20 item pernyataan yang dibuat. Item yang valid akan dilanjutkan untuk menganalisis data selanjutnya. Hasil perhitungan data dengan program SPSS 26, angket Karakter Religius diperoleh item Valid 20 item dari 20 item pernyataan yang dibuat. Item yang valid akan dilanjutkan untuk menganalisis data selanjutnya.

b. Uji Realiabilitas

Uji realibilitas dilakukan untuk memperoleh gambaran keajegan atau konsistensi suatu instrument penelitian apabila dilakukan pengujian secara berulang. Realibilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan dari suatu instrument tersebut.⁶⁵ Suatu test dapat dikatakan mempunyai tingkat kepercayaan yang tinggi apabila test tersebut memberikan hasil yang tetap seandainya terjadi perubahan hasil, maka perubahan tersebut dapat dikatakan tidak berarti. Rumus yang dapat digunakan uji realibilitas dapat dilihat pada lampiran. Adapun untuk mempermudah perhitungan, maka peneliti menggunakan aplikasi untuk menghitung realibilitas yaitu aplikasi SPSS 26. Suatu angket dikatakan reliabel atau handal

⁶⁴ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan,hlm.182

⁶⁵ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan,hlm.172

jika memberikan nilai cronbach alpha minimal 0,6.⁶⁶ dalam penelitian ini menggunakan SPSS, suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai cronbach alpha > 0,70.

Tabel 4

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.894	20

Uji Reabilitas Variabel *Game online* (X)

Dari tabel hasil analisis instrument diatas dapat diketahui bahwa instrumen pada penelitian ini dengan n kasus adalah 40 responden, N untuk item yang dianalisis ada 40 item. R alpha diperoleh sebesar 0,894. Karena suatu angket dikatakan reliabel atau handal jika memberikan nilai cronbach's Alpha diatas 0,6. Maka dapat disimpulkan bahwa instrument pada penelitian ini adalah reliabel.

Tabel 5

Uji Reabilitas Variabel Karakter Religius (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.888	20

Dari tabel hasil analisis instrument diatas dapat diketahui bahwa instrumen pada penelitian ini dengan n kasus adalah 40 responden, N untuk item yang dianalisis ada 40 item. R alpha diperoleh sebesar 0,888. Karena suatu angket dikatakan reliabel atau handal jika memberikan nilai cronbach's Alpha diatas 0,6. Maka dapat disimpulkan bahwa instrument pada penelitian ini adalah reliabel. Penentuan tingkat reliabilitas dapat diketahui

⁶⁶ Sugiyono, Metode Penelitian Kombinasi, (Bandung: Alfabeta, 2015) hlm 184

melalui tabel di lampiran 20. Berdasarkan nilai r alpha yang sudah didapat variabel X adalah 0, 894 dan variabel Y adalah 0,888 melalui pengujian realibilitas dengan SPSS, maka dapat diketahui instrument tersebut memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi dilihat melalui tabel interpretasi nilai r. jadi dapat disimpulkan instrument pada penelitian ini adalah reliabel dan memiliki tingkat reliabilitas yang Tinggi.

G. Analisis Data Penelitian

1. Uji Prasyarat Analisis

Pengujian prasyarat merupakan suatu pengujian yang harus dilakukan sebelum pengujian hipotesis dilakukan. teknik analisis yang digunakan adalah dengan melakukan uji normalitas, uji linearitas untuk diuji regresi.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal. Distribusi normal adalah didtribusi simetris dengan modus, mean dan median berada di pusat. Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak.⁶⁷ Mengetahui suatu distribusi normal atau tidaknya yang dilakukan dengan melakukan uji normalitas dilihat dari hasil mengujian tersebut yaitu dengan cara membandingkan hasil signifikan variabel dan tingkat signifikansi 0,05 apabila nilai signifikasi variabel $< 0,05$ maka distribusi sampel tersebut tidak normal. Apabila nilai signifikasi vaeiabel $> 0,05$ maka distribusi sampel tersebut dikatakan normal.⁶⁸ Penelitian ini melakukan uji normalitas dengan program SPSS 26.

⁶⁷ Nuryadi, Tutut Dewi Astuti dkk. "Dasar-Dasar Statistik Penelitin" (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017) hlm. 79

⁶⁸ Tedi Rusman, Statistika Penelitian: Aplikasinya dengan SPPS, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2015), hlm.46

Uji normalitas ini menggunakan rumus Chi Kuadrat. Adapun rumus Chi Kuadrat ada pada lampiran.

b. Uji linieritas

Perhitungan uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel bebas dengan variabel terkait bersifat linier atau tidak. Penelitian ini melakukan uji linieritas dengan program SPSS 26. Kedua variabel diuji dengan menggunakan uji F. adapun rumusnya terdapat dilampiran.

2. Uji Hipotesis

Untuk menjawab hipotesis tersebut maka dilakukan beberapa uji yaitu antara lain:

a. Analisis Regresi Linier Sederhana

Regresi linier merupakan suatu alat statistika yang digunakan untuk mencari adanya pengaruh antara satu atau lebih variabel terhadap satu variabel.⁶⁹ Analisis Regresi Linier Sederhana adalah analisis regresi linier yang digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh antara satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Dalam penelitian ini, maka analisis regresi yang dilakukan adalah untuk mengetahui pengaruh *Game online* Terhadap Karakter Religius Siswa MI Ma'arif NU 02 Tamansari. Adapun persamaan regresi linier ada pada lampiran.

b. Uji F (ANOVA)

Analysis of variance (ANOVA) digunakan untuk menguji distribusi atau variabel means dalam variabel penjelas secara simultan atau bersama sama apakah sudah signifikan menjelaskan variasi dari variabel yang di jelaskan.⁷⁰ Uji f menunjukkan apakah dari variabel independen secara bersama sama dapat berpengaruh

⁶⁹ Rohmad dan Supriyanto, *Pengantar statistika: panduan praktis bagi pengajar dan mahasiswa*, (Yogyakarta: kalimedia,2016) hlm. 183

⁷⁰ Ita Rahmawati dan Rissalatul Illiyin, *Pengaruh Motivasi persepsi dan sikap konsumen terhadap keputusan pembelian HP Oppo*, Jurnal Ilmiah Hospitality 103. Vol. 10 No. 1 Juni 2021

secara signifikan terhadap variabel dependen, ada beberapa kriteria sebagai berikut:

1. Taraf signifikan $\alpha=0,05$
2. H_0 akan ditolak jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, artinya variabel independen secara simultan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.
3. H_0 akan diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, artinya variabel independen secara simultan tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen. Adapun rumus uji anova ada pada lampiran.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Penyajian Data

Data penelitian diperoleh melalui suatu proses pengumpulan data. Pada penelitian ini peneliti mengumpulkan data dengan tiga cara yaitu melalui penyebaran angket, wawancara dengan narasumber dan melalui dokumentasi. Angket disebarakan kepada 65 siswa dan siswi MI Ma'arif NU 02 Tamansari tahun pelajaran 2022/2023. Penyebaran angket dilakukan secara langsung, yaitu peneliti datang langsung ke tempat penelitian tersebut dan membagikan angketnya untuk diisi oleh responden. Penyebaran dilakukan dengan menyebarkan prin out berupa pernyataan-pernyataan kepada responden untuk diisi sesuai dengan apa yang dialami responden. Untuk mempermudah pengisian oleh responden dan proses perhitungan serta analisi oleh peneliti, maka instrument menggunakan penilaian berupa skala likert. Dengan rentang nilai 4-1 dan 1-4. Variabel X yaitu tentang *Game online* yang memiliki jumlah pernyataan sebanyak 20 item, sedangkan variabel Y yaitu Karakter Religius Siswa yang memiliki jumlah pernyataan sebanyak 20 item. Setiap jawaban yang diberikan responden diubah kedalam skala likert sesuai dengan ketentuan penilaian yang sudah dibuat oleh peneliti. Agar data mudah dibaca dan dipahami maka peneliti menyajikan dalam bentuk tabel rekapitulasi hasil pengisian angket oleh responden. rekapitulasi hasil pengisian angket variabel X dan Y adalah sebagai berikut:

Tabel 10
Rekapitulasi Hasil Pengisian Angket Variabel X (*Game online*)

NO	Nama Responden	Nomor Soal																				Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1.	Cahaya R	4	2	2	2	1	1	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
2.	Zilla A	4	3	2	4	1	2	1	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	39
3.	Nur A	4	3	2	4	1	3	1	2	1	1	3	3	3	2	1	3	3	3	1	1	43
4.	Angzar S	4	1	2	2	1	2	1	2	3	1	2	3	1	1	2	2	2	1	1	1	33
5.	Afifa N	3	4	3	2	4	3	2	2	4	4	4	4	4	1	3	2	3	3	3	3	59
6.	Ratna F	3	4	3	2	4	3	3	2	4	4	4	4	4	1	3	2	3	3	3	3	60
7.	Zoya Evi	4	4	4	2	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	73
8.	Wanda C	2	2	4	3	1	4	3	2	2	2	4	3	3	4	1	2	1	3	4	4	52
9.	Revino A	4	4	4	4	2	2	4	2	1	4	4	3	4	1	2	2	4	4	4	4	65
10.	Reliya N	4	4	4	4	2	3	3	2	4	4	4	4	2	1	2	4	4	3	4	4	71
11.	Marwa A	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	4	1	33
12.	Jaka P	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	3	1	1	29
13.	Hafiz Luki	1	1	3	2	1	1	1	2	1	1	2	2	3	2	1	2	2	2	1	1	30
14.	Alienzi A	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	26
15.	Afri Zidan	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	3	3	3	1	2	2	2	1	1	33
16.	Saskia D	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	24
17.	Riffi	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	24
18.	Allyza N	1	2	1	1	1	1	1	3	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	25
19.	Sakilla P	2	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	23
20.	Riski R	2	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	25
21.	Riska F	2	1	3	1	2	2	1	3	1	3	3	3	1	2	4	3	1	1	1	1	38
22.	Rafael D	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	23
23.	Oli Fia S	4	4	4	4	2	3	3	2	4	1	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	74
24.	Nashif K	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	26
25.	Nafisa Nur	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	4	1	33
26.	M. Yusro	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	3	1	2	2	2	1	1	27
27.	Maharani	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	23
28.	Luky M	1	1	3	2	1	1	1	1	1	1	2	2	3	2	1	2	2	2	1	1	31
29.	Keffin F	2	2	4	3	1	4	3	2	1	2	2	4	2	3	1	1	2	1	3	1	57
30.	Hmzah A	1	2	1	1	1	1	1	1	2	4	1	1	2	2	4	2	1	1	1	4	28
31.	Fatih R	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	28
32.	Bintang M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	3	1	1	1	1	24

33.	Azril P	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	27
34.	Asskiya S	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	3	1	1	1	27
35.	Arya D	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	25
36.	Anggun Z	1	1	1	2	1	3	1	2	2	2	1	1	1	3	3	1	4	3	1	35
37.	Anggit F	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	3	2	1	1	1	28
38.	Alfarez S	2	2	2	1	3	4	3	2	4	2	4	4	1	4	4	4	1	1	3	52
39.	Al Fahri	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	26
40.	M. Fikri	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	28
41.	Adin S	1	2	2	2	1	1	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	39
42.	Agung R	1	1	2	2	1	3	1	2	2	2	1	1	3	3	3	1	3	2	4	38
43.	Amelia W	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	4	1	1	2	2	2	1	28
44.	Anesya N	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	4	1	1	2	2	2	2	25
45.	Ardila A	2	1	2	2	1	2	1	2	1	3	1	2	3	1	1	2	2	2	1	34
46.	Arman P	1	1	2	1	1	1	1	2	1	3	2	1	1	1	1	2	2	2	3	28
47.	Dzakiyah	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	25
48.	Elsa R	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	33
49.	M. Sa'ban	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	27
50.	M. Adnan	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	28
51.	Nadhifa R	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	28
52.	Nadine K	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	29
53.	Noviana	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	29
54.	Novinda	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	24
55.	Putra	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	26
56.	Refika R	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	25
57.	Rizal F	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	25
58.	Salwa N	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	28
59.	Velysa E	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	26
60.	Wili Ardi	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	29
61.	Zerlina Mi	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	28
62.	Kalinda A	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	39
63.	Nur O	1	2	2	1	1	1	1	2	2	3	1	1	1	1	1	2	2	2	2	28
64.	Rafan D	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	29
65.	Afina A	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	2

Tabel 11
Rekapitulasi Hasil Pengisian Angket Variabel Y (Karakter Religius)

No	Nama Responden	Nomor Soal																				Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1.	Cahaya R	4	4	3	3	3	2	2	2	2	4	2	3	4	2	3	4	2	2	2	2	41
2.	Zilla A	4	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	3	3	2	2	1	2	46
3.	Nur A	3	2	2	2	2	2	4	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	34
4.	Angzar S	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	4	2	4	2	2	3	2	2	2	2	64
5.	Afifa N	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	64
6.	Ratna F	2	3	4	4	3	2	3	3	1	2	1	1	1	3	4	3	4	2	1	1	77
7.	Zoya Evi	4	1	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	52
8.	Wanda C	4	2	4	4	2	2	3	4	1	2	3	3	2	2	3	4	2	4	4	4	65
9.	Revino A	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	3	1	2	3	2	2	2	2	71
10.	Reliya N	4	3	4	4	4	2	4	4	2	3	3	2	4	3	4	3	2	1	1	1	33
11.	Marwa A	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	4	4	4	1	2	4	4	3	4	4	29
12.	Jaka P	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	30
13.	Hafiz Luki	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	3	3	2	2	1	2	26
14.	Alienzi A	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	33
15.	Afri Zidan	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24
16.	Saskia D	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	24
17.	Riffi	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	24
18.	Allyza N	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	25
19.	Sakilla P	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	23
20.	Riski R	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	25
21.	Riska F	2	1	3	1	2	2	1	1	1	3	3	1	2	4	3	1	1	1	1	1	38
22.	Rafael D	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	23
23.	Oli Fia S	4	4	4	4	2	3	3	1	4	2	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	74
24.	Nashif K	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	26
25.	Nafisa Nur	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	4	1	1	33
26.	M. Yusro	1	2	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	3	1	2	2	2	1	1	1	27
27.	Maharani	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	23
28.	Luky M	1	1	3	2	1	1	1	1	1	1	2	3	2	1	2	2	2	1	1	1	31
29.	Keffin	2	2	4	3	1	3	1	1	2	2	2	2	3	4	1	2	1	3	4	4	57
30.	Hmzah	1	2	1	1	1	1	3	1	1	4	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	28

31.	Fatih R	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	28
32.	Bintang	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	24
33.	Azril P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	27
34.	Asskiya	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	27
35.	Arya D	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	25
36.	Anggun Z	1	1	2	2	1	3	1	2	2	1	1	3	3	3	1	2	4	4	1	1	35
37.	Anggit F	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	28
38.	Alfarez S	2	2	1	1	3	4	3	4	2	4	4	1	4	4	4	2	1	1	3	2	52
39.	Al Fahri	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	26
40.	M. Fikri	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	28
41.	Adin S	1	2	2	2	1	1	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	39
42.	Agung R	1	1	2	2	1	3	1	2	2	1	1	3	3	3	1	3	2	2	1	1	38
43.	Amelia W	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	2	2	2	2	1	1	28
44.	Anesya N	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	25
45.	Ardila A	2	1	2	2	1	2	3	1	3	1	2	3	1	1	2	2	2	1	1	1	34
46.	Arman P	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	28
47.	Dzakiyah	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	25
48.	Elsa r	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	33
49.	Sa'ban	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	4	1	1	27
50.	M. Adnan	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	28
51.	Nadhifa R	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	28
52.	Nadine K	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	1	29
53.	Noviana	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	1	25
54.	Novinda	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	24
55.	Putra	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	26
56.	Refika R	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	25
57.	Rizal Felix	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	25
58.	Salwa	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	28
59.	Velysa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	26
60.	Wili Ardi	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	29
61.	Zerlina Mi	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	28
62.	Kalinda A	1	2	2	2	1	1	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	39
63.	Nur O	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	28
64.	Rafan	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	29
65.	Afina	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	27

Dari hasil rekapitulasi diatas, data penelitian yang dihasilkan berdasarkan pengisian angket oleh responden dapat dilihat secara keseluruhan. Menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *game online* yaitu 45,3% jawaban “selalu”, 24,4% jawaban “sering” dan sisanya menunjukan

jawaban kadang-kadang. Untuk tingkat ketertarikan *game online* yaitu 23,3% jawaban “selalu”, 44,3% jawaban “sering” dan sisanya adalah jawaban kadang-kadang. Untuk tingkat reaksi penggunaan yaitu 31,7% jawaban “selalu”, 31,3% jawaban sering dan sisanya adalah jawaban kadang-kadang.

Terkait dengan Pengaruh karakter Religius Siswa yang diwakilkan dengan pertanyaan-pertanyaan dalam angket menunjukkan bahwa keyakinan religius siswa sebanyak 10,1% jawaban selalu, 31,6% jawaban sering, sisanya adalah jawaban kadang-kadang dan tidak pernah. Untuk peribadatan tingkat religius siswa yaitu 20,9% jawaban selalu, 17,7% jawaban sering dan sisanya adalah jawaban kadang-kadang dan tidak pernah. Untuk penghayatan tingkat religius siswa yaitu 28,4% jawaban selalu, 16,0% jawaban sering dan sisanya adalah jawaban kadang-kadang dan tidak pernah. Untuk pengetahuan tentang karakter religius adalah 17,6% jawaban selalu, 16,7% sering. Untuk tingkat pengalaman karakter religius siswa yaitu 23,35% jawaban selalu, 18,0% jawaban sering, sisanya adalah jawaban kadang-kadang dan sering.

2. Uji Asumsi Dasar

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Suatu data dilakukan uji normalitas agar kesimpulannya dapat dipertanggung jawabkan yaitu dengan mengetahui jumlah sampel yang yang ambil sudah representative atau belum. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji One Sample Kolmogorov-smirnov dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05. Data dikatakan bertaraf normal apabila signifikansi lebih besar dari 0,05. Peneliti menggunakan Aplikasi SPSS 26 untuk melakukan uji normalitas pada data penelitian.

Tabel 12
Hasil Uji Normalitas
One Sample Kolmogorov-Smirnov Test
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		X	Y
N		35	35
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	37.74	42.31
	Std. Deviation	16.765	10.090
Most Extreme Differences	Absolute	.245	.248
	Positive	.245	.248
	Negative	-.190	-.178
Test Statistic		.245	.248
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000 ^c	.000 ^c
Exact Sig. (2-tailed)		.024	.022
Point Probability		.000	.000

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Dari tabel uji normalitas diatas diperoleh angka probabilitas atau signifikansi (exact Sig.(2-tailed)) sebesar 0,024. Nilai yang dihasilkan lebih dari 0,05 ($0,024 > 0,05$). Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa nilai residual tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah antara variabel mempunyai hubungan yang linier atau tidak secara signifikan. Uji linearitas dilakukan pada aplikasi SPSS 26 dengan taraf signifikan 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linier apabila memiliki nilai signifikan lebih besar dari 0,05.

Tabel 13
Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
karakter religius * <i>game online</i>	Between Groups	(Combined)	2770.28	23	120.447	3.306	.000
			4				
	Linearity		1259.20	1	1259.20	34.56	.000
			3		3	7	
Deviation from Linearity		1511.08	22	68.686	1.885	.039	
		1					

Dari tabel output diatas, diperoleh nilai deviation from linearity sig adalah 0,039, dan memiliki arti lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan linier secara signifikan antara variabel *game online* (X) dan variabel Karakter Religius (Y).

3. Uji Hipotesis

a. Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana adalah analisis yang digunakan untuk mengetahui pengaruh satu variabel independent (x) terhadap satu variabel dependen (y). untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel X terhadap variabel Y dalam analisis regresi linier sederhana maka berpedoman pada nilai R Square yang terdapat pada output SPSS Bagian model Summary

Tabel 14
Koefisian

Model Summary

Model	R	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.543 ^a	.295	6.906

a. Predictors: (Constant), *game online*

Melalui tabel diatas dapat diperoleh nilai R Square atau koefisien determinasi (KD) sebesar 0,295. Nilai ini mengandung arti bahwa pengaruh variabel *game online* (X) terhadap variabel Karakter Religius (Y) adalah sebesar 29,5%. Sedangkan 71,6% variabel Karakter Religius dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Tabel 15
Uji Nilai Signifikansi

ANOVA^a

	Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1259.203	1	1259.203	26.402	.000 ^b
	Residual	3004.644	63	47.693		
	Total	4263.846	64			

a. Dependent Variable: karakter religius

b. Predictors: (Constant), *game online*

Tabel uji signifikansi diatas digunakan untuk menentukan taraf signifikansi atau linearitas dari regresi. Kriteria dapat ditentukan berdasarkan uji nilai signifikansi (sig), dengan ketentuan jika nilai sig < 0,05, berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai sig= 0,00, berarti sig < dari kriteria signifikan (0,05). Dengan demikian model persamaan regresi berdasarkan data penelitian adalah signifikan atau memenuhi kriteria.

Tabel 16
Koefisien Regresi Sederhana

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		

1	(Constant)	28.501	2.340		12.178	.000
	<i>game online</i>	.329	.064	.543	5.138	.000

a. Dependent Variable: karakter religius

Hasil perhitungan koefisien regresi sederhana diatas menunjukkan nilai koefisien konstanta sebesar 28,501. Memiliki arti bahwa jika tidak ada *Game online* (X) maka nilai konsisten Karakter Religius (Y) adalah sebesar 28, 501 nilai koefisien regresi X sebesar 0,239 yang memiliki arti setiap penambahan 1% *game online* (X) maka Karakter Religius siswa (Y) akan meningkat 0,329. Sehingga persamaan regresi yang terbentuk adalah $Y = 28,501 + 0,329 X$.

Berdasarkan persamaan diatas, diketahui nilai konstantanya adalah 28.501 yang secara matematis nilai konstanta ini menyatakan bahwa pada saat *game online* 0 maka tingkat karakter religius memiliki nilai 28, 501.

Nilai positif pada koefisien regresi variabel *game online* (X) menggambarkan bahwa arah hubungan antara variabel bebas (*game online*) dan variabel terikat (Tingkat karakter religius) adalah searah yaitu setiap kenaikan satu satuan variabel *game online* akan menyebabkan kenaikan tingkat Karakter Religius.

Tabel 17
Hasil Korelasi
Correlations

		<i>game online</i>	karakter religius
<i>game online</i>	Pearson Correlation	1	.543**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	65	65
	Pearson Correlation	.543**	1
karakter religius	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	65	65

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

Dari analisis diatas, dapat diketahui bahwa responden sebanyak 65 dihasilkan nilai korelasi sebesar 0,543. Untuk melakukan interpretasi kekuatan hubungan antara dua variabel dilakukan dengan melihat angka koefisien korelasi hasil perhitungan dengan menggunakan interpretasi nilai r adalah sebagai berikut.⁷¹

Tabel 18
Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

⁷¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 257

Dari data diatas, dapat disimpulkan bahwa antara variabel *game online* (X) dengan variabel tingkat religius siswa (Y) mempunyai hubungan yang sedang karena mempunyai nilai korelasi sebesar 0,543.

b. Uji F (Uji Simultan)

Model Korelasi yang diperoleh selanjutnya diuji kebermaknaanya menggunakan uji simultan menggunakan statistik Fisher atau uji F. Uji simultan ini bertujuan untuk menguji apakah ada hubungan yang kuat secara bersama-sama antara *Game online* dan Tingkat Karakter Religius.

Hasil uji F dengan bantuan Program SPSS versi 26 dapat dilihat pada tabel berikut:

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1259.203	1	1259.203	26.402	.000 ^b
	Residual	3004.644	63	47.693		
	Total	4263.846	64			

a. Dependent Variable: karakter religius

b. Predictors: (Constant), *game online*

Dari tabel diatas dapat diketahui nilai sig untuk pengaruh (Simultan) X terhadap Y adalah sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai F hitung $26.402 > F$ tabel 0,2441 sehingga dapat disimpulkan bahwa H1 diterima yang berarti terdapat pengaruh *Game online* secara simultan terhadap Karakter Religius Siswa.

B. Pembahasan

1. Interpretasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara oleh peneliti kepada salah satu guru di MI Ma'arif NU 02 Tamansari dapat diambil pemahaman bahwa dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin maju

dan pesat saat ini, khususnya *game online*. Rata-rata dan hampir semua siswa MI Ma'arif NU 02 Tamansari sudah bermain *game online*. Pak amin selaku guru yang menjadi narasumber di penelitian ini, mengatakan bahwa “hampir 95% siswa MI banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online*. Kebanyakan dari mereka bermain *game online* setelah pulang sekolah,” zaman sekarang keberadaan gadget sudah sangat banyak, hampir semua orang mempunyai gadget. Pak amin juga mengatakan bahwa banyak dari mereka yang berkumpul bersama teman teman hanya untuk bermain *game online*.

Game online memiliki banyak ragam dan jenisnya, yaitu ada peperangan petualangan seperti haverst moon, GRA dan lain-lain. Sedangkan jenis peperangan seperti Free Fire, PUBG, dan lain-lain. Namun, dengan adanya *game online* yang ada, menggemari jenis game itu sendiri, seperti yang disampaikan oleh salah satu murid dia hanya bermain Free Fire, PUBG, dan terkadang mobil Legend. Tanpa dipungkiri jenis game tersebut memang sedang trending-trending nya di era zaman sekarang. Sehingga hampir semua kalangan bermain game tersebut.

Game online satu dari berbagai komoditi yang tidak saja memanjakan penggemarnya dalam suatu sensasi, ekstansi permainan simulasi simulasi yang menghanyutkan. Tetapi tentu saja mampu membuat kecanduan bagi pemakainya. Tidak mengherankan jika munculnya *game online* disambut dengan berbagai sikap yang beragam oleh berbagai kalangan, termasuk di Indonesia.

Bermain *game online* telah menjadi salah satu hiburan paling populer didunia, jauh mengungguli bentuk-bentuk permainan dan hiburan anak lainnya. Hal ini terjadi karena *game online* menawarkan banyak pilihan dimana para pemain game diajak untuk menghadapi dilemma moral, interaksi sosial dan memecahkan masalah yang sering terjadi dalam kehidupan nyata. Sehingga mereka selalu terlatih dengan

hal-hal baru. Dalam hal ini, anak selalu ingin bermain game dan akhirnya menjadi kecanduan *game online*.

Dari Pernyataan diatas, peneliti menghubungkan dengan teori yang ada yaitu menurut Samuel Henry Yang mendefinisikan bahwa *Game online* Adalah bagian yang tak terpisahkan dari keseharian anak, dan juga menurut Fauzi A bahwa *Game online* merupakan suatu bentuk hiburan yang serinkali dijadikan penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktifitas dan rutinitas.

Jika anak-anak menjadi kecanduan bermain *game online*, sudah dapat dipastikan waktu mereka akan banyak dihabiskan untuk bermain *game online*, sehingga waktu untuk melakukan hal-hal lain tidak ada. Jadi, hal ini dapat mempengaruhi kepribadian anak. Kehadiran *game online* dengan berbagai jenis dan tema sudah lama disinyalir membawa dampak buruk terhadap kepribadian siswa. Banyak orang yang mengamati bahwa anak yang gemar bermain game berubah menjadi anak yang berperilaku agresif, cuek kepada sesama. Abdul Majid Dalam bukunya yang berjudul Pendidikan Karakter Perpektif Islam, bahwa pada hakikatnya karakter adalah sifat, watak, akhlak dan budi pekerti yang menjadi ciri khas bagi setiap individu dan dapat membedakan seseorang dengan orang lain. Pak amin mengatakan ada beberapa mengenai dampak atau pengaruh *game online* terhadap Karakter religius siswa diantaranya:

1. Menurunnya kegiatan ibadah sholat lima waktu

Perkembangan informasi dan komunikasi membuat orang dengan sangat mudah mengakses informasi termasuk para siswa. perkembangan teknologi yang sedang pesat ahir-ahir ini adalah *game online*. Bagi kebanyakan siswa, *game online* bukan lagi hal yang baru. Namun perkembangan *game online* tidaklah selalu baik, apabila tidak bisa mengontrol diri, *game online* bisa menimbulkan dampak yang buruk bagi perkembangan religius siswa.

Bermain game dengan frekuensi dan intensitas yang besar dapat memberikan efek samping kecanduan dan ketergantungan, sehingga mengabaikan hal-hal yang menjadi kewajiban yang harus dilaksanakan termasuk kewajiban dalam menjalankan ibadah Sholat. Adapun akibat yang dimunculkan individu akan ditantang terus menerus untuk menekuninya. Bila seorang anak memainkan game yang membutuhkan konsentrasi, maka dampak psikologi yang dirasakan adalah anda akan merasakan peasaran sehingga mengabaikan apa saja demi memenangkan permainan itu. Anak yang kecanduan game menjadi sering lupa dengan kewajiban seperti lupa atau malas melaksanakan sholat, baik di masjid maupun di rumah. Hal itu dikarenakan anak yang sedang asik bermain *game online* biasanya tidak fokus dengan suara adzan melainkan fokus dengan kegiatan aktifitas bermain game sehingga apabila ada suara adzan, para anak cenderung mengabaikan serta tidak melihat waktu ketika sedang bermain *game online*.

Seperti yang dijelaskan oleh Darwis didalam jurnal Visi Ilmu Pendidikan yang peneliti baca dijelaskan bahwa diantara faktor yang menyebabkan kecanduan game online dimulai dari menjauh dari tuhan, kurangnya aktifitas, jenuh di rumah, dan keinginan untuk mencoba-coba. Orang yang sudah kecanduan game online cenderung lupa waktu sehingga mengabaikan tugas dan kewajibannya termasuk tugas dan kewajibannya salah satunya adalah sholat lima waktu.⁷²

Hasil wawancara dengan pak Pak Amin Sulaiman selaku guru di MI tersebut, dalam wawancara tersebut pak amin mengatakan bahwa bermain game berdampak negative pada siswa, game online ini membuat seseorang kecanduan dan banyak waktu

⁷² Abdul Haris, Daniar Chandra Anggaraini dkk, PengRUH Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malag, Jurnal Visi Ilmu Pendidikan NO. 2 Vol 13 Tahun 2021

yang terbuang sia sia. Pak amin juga menyebutkan bahwa hamper semua siswanya bemain game online, dan beliau juga mengatakan hamper setiap hari waktunya dihabiskan untuk bermain game online. Pak amin melihat dan menilai bahwa game online berdampak negative khususnya berdampak pada kegiatan sholat lima waktu. Banyak siswa-siswanya yang tidak melaksanakan sholat bahkan pada saat pak amin mengetes bacaan-bacaan sholat banyak siswanya yang lupa bahkan ada juga yang tidak bisa. Oleh karena itu, pak amin berharap agar bermain game online jngan sampai berakibat kecanduan yang mengakibatkan melalaikan ibadah sholat yang menjadi kewajiban sebagai seorang muslim.

2. Menurunnya Akhlak

Game online sudah menjadi racun bagi sebagian siswa, ketergantungan yang ditimbulkan akibat keseringan bermain *game online* membuat banyak anak rela mengeluarkan banyak biaya untuk bisa terus bermain *game online*. Hasil observasi peneliti diketahui bahwa rata-rata akhlak anak yang sudah kecanduan *game online* mengalami perubahan dimana anak-anak tidak segan-segan lagi berkata kata kasar, berbohong, sertak melawan perintah orang tua hal itu terjadi dikarenakan para anak terpengaruh dengan perilaku teman-temannya ketika sedang bermain *game online*.

Menurut Al Ghazali didalam jurnal At-Ta'dib yang peneliti baca dijelaskan bahwa akhlak bukan sekedar perbuatan, bukan juga sekedar kemampuan berbuat, juga bukan pengetahuan. Dan perbuatan perbuatan dengan mudah tanpa memerlukan pemikiran maupun pertimbangan. Al Ghazali juga menjelaskan bahwa Akhlak seseorang rentan terhadap faktor luar jika tidak didasari keyakinan yang kokoh. Semakin sering orang bergaul dengan

orang luar tanpa dibekali ilmu agama yang kuat maka dapat dipastikan orang tersebut terkena dampak buruk pergaulan.⁷³

Hasil wawancara dengan pak amin pada saat itu, pak amin juga mengatakan bahwa game online sangat berdampak atau berpengaruh pada akhlak siswa. Banyak siswa yang mengalami penurunan akhlak karena sudah kecanduan game online. Dan belaaau juga menjelaskan penurunan akhlak siswa diantaranya banyak siswa yang berkata-kata kasar atau kotor, berani melawan guru dan orang tuadan masih banyak lagi. Maka dari itu pak amin berharap agar bermain game online tidak sampai kecanduan bahkan sampai menurunnya akhlak siswa. Dan pak amin berharap agar para siswa tetap menjaga sikap sopan santun kepada siapapun dan dimanapun.

3. Menurunnya Nilai Akademik

Kecanduan *game online* dapat membuat performs akademik menurun. Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran disekolah justru lebih sering digunakan untuk bermain *game online*. Daya konsentrasi anak pada umumnya terganggu sehingga kemampuan dalam menyeram pelajaran yang disampaikan guru tidak maksimal. Itu berpengaruh pada nilai akademik yang menurun.

Anak yang kecanduan game online mengalami dorongan untuk melakukan terus-menerus bermain game online, yang bisa membuat lupa waktu, melupakan tugas, serta pekerjaannya. Berlebihan bermain permainan game online tentunya juga berdampak pada hubungan interpersonal, perubahan perilaku, dan kesehatan. Salah satu dampaknya dapat dilihat dari perubahan perilaku anak, perilaku merupakan segala aktivitas, perbuatan, serta penampilan diri seseorang yang dilakukan dalam kehidupan

⁷³ Yoke Suryadarma, dan Ahmad Hifdzil Haq, *Pendidikan Akhlak Menurut Al Ghazali*, Jurnal At-Ta'dib, Vol 10 No. 2 Desember 2015

sehari-hari. Menurut Purwanto didalam jurnal yang peneliti baca bahwa Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah faktor dari luar dan faktor dari dalam. Faktor dari luar siswa meliputi: lingkungan alam dan lingkungan sosial, instrumentasi yang berupa kurikulum, guru atau pelajar, sarana serta fasilitas. Game Online merupakan faktor dari luar yang yang berhubungan dengan prestasi belajar. Banyak yang berasumsi bahwa kecanduan game online dapat menurunkan akademik siswa. Menurut sukmadinata menyatakan bahwa prestasi belajar sebagai realisasi dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang.

Pada wawancara peneliti dengan pak amin, pak amin mengatakan bahwa game online sangat berdampak atau berpengaruh pada akademik siswa. Pak amin mengatakan hampir semua siswa nilai akademinya turun karena mereka sudah kecanduan game online. Karena kebanyakan siswa kalau sudah asyik bermain game online mereka melupakan waktunya untuk belajar. Mereka belum menyadari bahwa belajar adalah hal yang wajib dilakukan oleh mereka sebagai pelajar, banyak dari mereka kalau sudah bermain game online jame malas untuk mengerjakan mengerjakan tugas sekolah sehingga berakibat nilai akademiknya menurun. Maka dari itu pak amin berharap agar siswanya tidak selalu bermain game online dan berharap para orang tua memperhatikan anak-anaknya dalam belajar.

Permainan game online yang berlebihan juga berdampak pada kesehatan anak, misalnya saja siswa merasakan sakit mata/mata kering dan sakit kepala ketika bermain game online terlalu lama, hal ini bisa saja terjadi karena pancaran radiasi dari gadget atau komputer yang digunakan bermain, selain itu siswa merasakan pegal pada leher bagian belakang dan juga punggung, hal ini bisa terjadi karena duduk yang terlalu lama, dan posisi kepala/wajah yang tunduk terus menatap gadget selama bermain game online. Akibat keasyikan bermain game online siswa lambat/malas makan yang menyebabkan siswa menjadi sakit perut/mag, selain itu bermain game online yang terlalu lama akan

mengganggu waktu tidur siswa, sehingga siswa akan memilih begadang untuk bermain game online. Beberapa dampak permainan game online tersebutlah yang mesti diantisipasi dan dievaluasi kembali agar bisa ditanggulangi sehingga mengurangi dampak yang ada.

Namun diluar itu, sebenarnya perkembangan game online juga memiliki dampak yang baik bagi para remaja, jika mereka mampu mengontrol diri dan tidak terjerumus dan kecanduan game online. Dampak positif yang muncul diantaranya para pemain game strategi dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan menganalisa suatu kasus tertentu, permainan game juga mampu membuat remaja menghilangkan stress dan kepenatan dari aktivitas sekolah. Manfaat lainnya yaitu secara tidak langsung pemain game akan menguasai beberapa bahasa asing yang biasanya ada pada dialog game dan prolog game. Apabila setiap hari kita membacanya maka lama-kelamaan akan mengerti maksud dari kosakata yang ada, serta menambah perbendaharaan kata khususnya bahasa asing. Dalam beberapa tipe game seperti game action strategi juga bermanfaat untuk meningkatkan skill dalam bernegosiasi, mengambil keputusan, ataupun melakukan perencanaan, dan berpikir strategis dalam situasi tertentu. Bagi para remaja ini sangatlah bagus, dengan bertambahnya perbendaharaan kata bahasa asing akan meningkatkan kualitas seorang remaja. Selain itu sisi positifnya adalah para remaja tidak suka mabuk karna tidak mungkin seorang (gamer) online memainkannya dalam keadaan mabuk, terhindar dari pergaulan bebas apabila dalam penggunaan game online ini masih dalam tahap yang sepatasnya, kemungkinan hal-hal negatif dapat diminimalisir sekecil mungkin. Untuk itu perlu adanya suatu kontrol atau pengawasan dari diri sendiri, keluarga, sekolah maupun instuisi yang dapat mempengaruhi seorang gamers.

Hasil dari penelitian ini bertolak belakang dengan teori dari Agus Wibowo, yaitu karakter religius diartikan sebagai sikap atau perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang di anut, toleran terhadap pelaksanaan ibadah, dan hidup rukun dengan sesama. Karakter religius adalah berperilaku dan berakhlak sesuai dengan apa yang diajarkan dalam Pendidikan.

Karakter religius merupakan karakter yang paling utama yang harus dikembangkan kepada anak sedini mungkin, karena ajaran agama mendasar setiap kehidupan individu, masyarakat, bangsa dan negara khususnya di Indonesia. Karena Indonesia adalah masyarakat yang beragama, dan manusia bisa mengetahui benar dan salah adalah dari pedoman agamanya.

Pengertian religius berasal dari kata religion yang berarti taat pada agama. Religius adalah nilai karakter dalam hubungannya dengan Tuhan. Agar menunjukkan bahwa pikiran, perilaku, perkataan, dan tindakan seseorang yang diupayakan selalu berdasarkan pada nilai-nilai ketuhanan atau ajaran agamanya. Religius dapat di katakan sebuah proses tradisi sistem yang mengatur keimanan (kepercayaan) dan peribadatan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa serta kaidah yang berhubungan dengan pergaulan manusia dan lingkungan.

Karakter religius adalah sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.

Nilai karakter yang hubungannya dengan Allah adalah nilai religius. Nilai religius merupakan salah satu nilai dari 18 nilai yang ada pada pendidikan karakter. Nilai religius merupakan nilai yang berhubungan dengan Tuhan. Landasan religius dalam pendidikan merupakan dasar yang bersumber dari agama. Tujuan dari landasan

religius dalam pendidikan adalah seluruh proses dan hasil dari pendidikan dapat mempunyai manfaat dan makna hakiki.

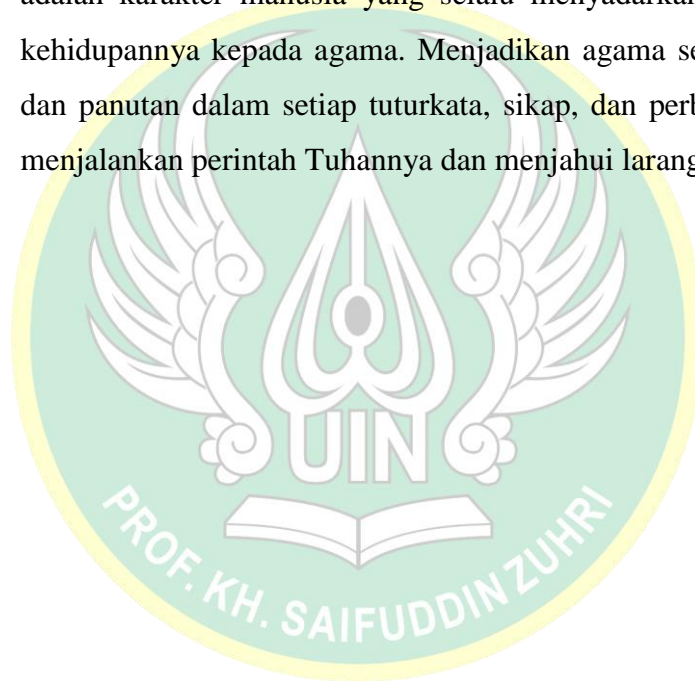
Nilai religius merupakan nilai yang melandasi pendidikan karakter karena pada dasarnya Indonesia adalah negara yang beragama. Konsep manusia beragama ditandai kesadaran meyakini dan melaksanakan ritual keagamaan secara konsisten di kehidupan sehari-hari. Karakter beragama memiliki tanda berbeda dengan karakter seseorang yang tidak menjalankan ajaran-ajaran agamanya.

Dalam penanaman karakter religius juga banyak faedahnya: (1) anak didik dapat mengetahui berbagai contoh, dapat membedakan, tahu apa saja dampaknya mengenai perilaku yang baik dan buruk. (2) Dapat memberikan keyakinan kepada anak bahwa Allah satu-satunya Tuhan Yang Maha Esa. (3) Dapat mengarahkan langkah ke jalan kebaikan untuk dirinya sendiri maupun orang lain. (4) Tidak hanya itu dalam penanaman karakter ini juga dapat memberikan suatu habit kepada anak usia dini karena usia tersebut pasti selalu ingat dan selalu diulang-ulang dalam menjalankan suatu hal hingga dewasa kelak.

Nilai karakter religius dalam kehidupan seorang insan sangat penting sebagai pondasi dalam bertopang untuk beribadah. Maka dari itu penanaman karakter religius ini sangat dibutuhkan terutama di implementasikan pada diri anak yang masih berusia dini agar mampu menopang kehidupan di masa depannya kelak. Dalam pengimplementasian karakter religius ini diharapkan anak didik dapat menjalankan amar ma'ruf dan menjauhi yang munkar dalam artian meninggalkan suatu hal yang dilarang oleh ajaran agama. Dasar penanaman karakter religius yakni (1) Al-Qur'an, kitab suci yang dijadikan pedoman atau petunjuk hidup bagi umat manusia baik di dunia akhirat; (2) Hadits, yang mana berarti segala perkataan, perbuatan serta taqirir Nabi Muhammad Shalla Allahu

Alaihi Wa Salam yang dijadikan pedoman panutan setelah al-Qur'an; (3) Teladan para sahabat Nabi dan Tabiin yang mana selama tidak bertentangan atau menyeleweng dari kitab suci al-Qur'an dan Hadits; (4) Ijtihad para ulama', jika suatu kasus tersebut tidak ada permasalahan atau hukum yang dijelaskan dalam tiga hal di atas.

Karakter religius bukan hanya terkait hubungan vertikal antara manusia dengan Tuhannya, tetapi juga menyangkut hubungan horizontal antara sesama manusia. Karakter religius adalah karakter manusia yang selalu menyadarkan segala aspek kehidupannya kepada agama. Menjadikan agama sebagai panutan dan panutan dalam setiap tuturkata, sikap, dan perbuatannya, taat menjalankan perintah Tuhannya dan menjahui larangannya.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

skripsi ini berisi tentang Pengaruh Game Online Terhadap Karakter Religius Siswa MI, dimana dapat dilihat dari aktifitas siswa yang menjadi informan dari penelitian ini. Dari penelitian yang dilakukan diperoleh beberapa faktor yang mempengaruhi para siswa tertarik untuk mengakses Game Online. Dimana para siswa dipengaruhi oleh faktor internal (Dalam Diri) siswa yang berangkat dari ketertarikan, penasaran serta hobi, serta faktor eksternal (dari luar) seperti teman sebaya, media internet serta tersedianya sarana yang memudahkan para siswa yang mengakses Game Online

Berdasarkan hasil analisis data dan penyajian hipotesis yang dilakukan oleh peneliti, serta hasil pembahasan yang telah di kemukakan oleh peneliti tentang Pengaruh *Game online* Terhadap Karakter Religius Siswa MI Ma'arif NU 02 Tamansari Kecamatan Karangmoncol, Kabupaten Purbalingga, maka dapat diambil kesimpulan bahwa variabel *game online* variabel memiliki pengaruh terhadap Karakter Religius siswa. berkaitan dengan penelitian ini maka hipotesis yang telah dirumuskan terjawab yaitu: (1) Terdapat Pengaruh *Game online* Terhadap Karakter Religius Siswa MI Ma'arif NU 02 Tamansari Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga. (2) Besar pengaruh *Game online* Terhadap Karakter Religius Siswa adalah sebesar 29,5%. Dan sisanya sebesar 71,6% variabel karakter religius dipengaruhi variabel lain yang tidak diteliti.

B. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan pada pengalaman langsung peneliti dalam proses penelitian ini, ada beberapa keterbatasan yang dialami dan dapat menjadi beberapa faktor yang agar dapat untuk lebih diperhatikan bagi peneliti-peneliti yang akan datang dalam lebih menyempurnakan penelitiannya karna penelitian ini sendiri tentu memiliki kekurangan yang perlu terus diperbaiki dalam penelitian-penelitian kedepannya. Beberapa keterbatasan dalam penelitian tersebut, antara lain: (1) Jumlah responden yang hanya 65

orang, tentunya masih kurang untuk menggambarkan keadaan yang sesungguhnya. (2) Objek penelitian hanya di fokuskan pada *game online* dan karakter religius. (3) Dalam proses pengambilan data, informasi yang diberikan responden melalui angket terkadang tidak menunjukkan pendapat responden yang sebenarnya, hal ini terjadi karena kadang perbedaan pemikiran, anggapan dan pemahaman yang berbeda tiap responden, juga faktor lain seperti faktor kejujuran dalam pengisian pendapat responden dalam angketnya.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan diatas, maka saran yang dapat di berikan adalah sebagai berikut: (1) Meningkatkan pengawasan terhadap anak, baik dalam bentuk perhatian maupun sikaptegas kepada anak seperti membatasi penggunaan *smartphone*, memberikan uang saku seperlunya, dan membatasi anak dalam bermain *game online*, (2) Memberikan pengertian tentang penggunaan *game online* dari sisi dampak bahaya *game online*, seperti membuat anak jadi malas belajar, malas beribadah, dan mengganggu kesehatan mata anak itu sendiri karena radiasi yang disebabkan pada layar *smartphone* itu tersebut, (3) Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan menambahkan variabel lainnya yang mempengaruhi religius siswa, (4) Bagi guru, diharapkan mampu berperan aktif dan inovatif untuk memberikan arahan bagi siswa atau anak didiknya yang gemar bermain *game online*, salah satunya dengan membuat model pembelajaran yang lebih variatif sehingga siswa memiliki ketertarikan atau rasa ingin tahu yang lebih, yang berkaitan dengan materi keagamaan. Selain itu guru juga diharapkan mampu menanamkan dan membangun kesadaran dalam diri siswa akan pentingnya aspek spiritual dalam menjalani kehidupan.

Alhamdulillah puji syukur Peneliti panjatkan kepada Allah SWT. Karena rahmat,taufik dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Peneliti sadar bahwa apa yang telah dipaparkan dalam skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan baik dari segi penulisan, bahasa, maupun isi yang terkandung Kekurangan dan kekhilafan sebagai manusia

menyadarkan kesempurnaan skripsi ini. Oleh karena itu, tegur dan sapa saran kritik yang konstruktif sangat peneliti harapkan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan peneliti demi kesempurnaan penulisan berikutnya. Semoga penelitian ini bisa bermanfaat khususnya bagi peneliti Dan umumnya bagi pembaca.



DAFAR PUSTAKA

- Agustina Lebho Maria, M Dinah Charlota dan Lerik, R Pasifikus, Serli, “*Perilaku Kecanduan Game online ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafilisasi Pada Remaja*”. *Jurnal Of Health and Behavioral Science* Vol. 2 No.2, 2020.
- Almadi dan Sholeh, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Bina Aksara, 2007).
- Amburika, Bania dkk, Teknik Vector Space model (VSM) dalam penentuan penanganan dampak *game online* pada anak. *Jurnal jurusan informatika, fakulta MIPA. Universitas Jendra Ahmad Yani*.
- Ariantoro dan Tri Rizki, dampak *game online* terhadap prestasi belajar pelajar. *Jurnal curure*, vol 1 hal 1 2016.
- Arikunto Suharsimi, *Menejemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005).
- Arikunto Suharsimi, *prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006).
- Arikunto Suharsini, *Prosedur Penelitian Suatu Praktik*, (Jakarta Rineka Cipta, 2010).
- Baihaki Firman, *Dampak Game online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Desa Bhakti Idaman Tanjung Jabung Timur Provinsi Jambi*, Jambi: Skripsi Strata Satu Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Shaifuddin Jambi, 2021.
- Damayanti Deni, *Panduan Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*, (Yogyakarta: Araska, 2014).
- Darmawan Deni, *Teknologi Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rodaskarya 2011).
- Dian Popi Oktar dkki, *Pendodokan Karakter Religius*. *Jurnal pendidikan ilmu sosial*, vol 28. No 1, juni 2019.
- Dokumentasi Arsip MI Ma’arif NU 02 Tamansari Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga.
- Dokumentasi MI Ma’arif NU 02 Tamansari pada tanggal 15 Oktober 2022.
- Dokumentasi MI Ma’arif NU 02 Tamansari Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga.

- Fadillah Muhammad dan Mualifatu Khorida Lilif, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini: Konsep&Aplikasinya dalam PAUD* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013).
- Fauziah Mar'ie dan Eni Fariyatul Fahyuni, *Analisis Pengaruh Game online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja*, Jurnal ilmiah kajian islam vol 5 no 2 Februari 2021
- Febriany, *Sejarah Transformasi dan konsekuensi dari Game online*, Jurnal selasar KPI: Referensi Media Komunikasi dan Dakwah, Vol 2 No 1 juni 2022.
- Izza Faiq Khoridatul, *Dampak Game online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Modopuro Mojosari*, Surabaya: Skripsi Strata Satu Jurusan Studi-Studi Agama, Fakultas Ushuluddin dan Filsafat, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, 2019.
- Jannah Miftahul, *Metode dan Strategi Pembentukan Karakter Religius yang diterapkan di SDTQ-T AN NAJAH PONDOK PESANTREN CINDAI ALUS MARTAPURA*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah. Vol 4 No 1 tahun 2019
- M. Mahbubi. Cet. 1 *Pendidikan Karakter: Implementasi Aswaja Sebagai Nilai Pendidikan Karakter*, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2012).
- Majid Abdul dan Dian Andayani, *Pendidikan Karakter Perpektif Islam*, (Bandung:PT Remaja Rodaskarya, 2011).
- Martika dan Mariana Dewi. "*Fenomena Game online di Kalangan Sekolah Dasar*", Journal of Education Review and Research. Vol, 3 No, 2 (2020).
- Mayrahma Swastika Vanessa, *Perkembangan Teknologi di Indonesia*, dalam https://www.kompasiana.com/vanessams/perkembangan-teknologi-diindonesia_55547634b67e615e14ba545b, diakses 26 Mei 2022.
- Mertika dan Dewi Mariana, "*Fenomena Game online dikalangan sekolah dasar*" Journal of education review and research. Vol 3 no 2 Desember 2020.
- Munir Amin Samsul, *Menyiapkan Masa Depan ANAK Secara Islami*, (Jakarta: Amzah, 2017).
- Mustari Mohamad, *Nilai Karakter Refleksi Untuk Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014).
- Ngali Muhammad, *Religiusitas Remaja Yang Kecanduan Game online Mobile Legends di Desa Sriwedari Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah*, Yogyakarta: Skripsi Strata Satu Jurusan Studi

Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2020.

Nurbaiti, "*Kecanduan bermain game online dan hubungannya dengan karakter islami siswa*" jurnal kajian ilmu dan budaya islami. Vol, 3 No, 1 (2020).

Nuryadi, Tutut Dewi Astuti dkk. "*Dasar-Dasar Statistik Penelitian*" (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017) hlm. 79

Pendidikan Agama Islam Angkatan 2017 & 2018 Universitas Islam Indonesia Yogyakarta", Skripsi, Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2019.

Pramudia Trisnani Rischa, Silvia Yula Wardani, *Stop Kecanduan Game online* (Madiun: Unipma Press, 2018).

Pratiwi, Digital Repository, (Jakarta: Erlangga 2012).

Purwanto, *Tekhnik Penyusunan Instrument Uji Validitas Dan Reliabilitas Penelitian Ekonomi Syariah*, (Magelang: Staial Ppress, 2018).

Rahmawati Ita dan Illiyin Rissalatul, Pengaruh Motivasi persepsi dan sikap konsumen terhadap keputusan pembelian HP Oppo, Jurnal Ilmiah Hospitality 103. Vol. 10 No. 1 Juni 2021.

Ridoi Mokhammad, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2: Tutorial Sederhana*, (Malang: Maskha, 2018).

Rifatul Alfi, "Pengaruh Karakteristik Generasi Z Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa

Rohmad dan Supriyanto, *Pengantar Statistika: Panduan Praktis Bagi Pengajar Dan Mahasiswa*, (Yogyakarta: kalimedia, 2016).

Rusman Tedi, *Statistika Penelitian: Aplikasinya dengan SPSS*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2015).

Sahlan Asmaun, *Mewujudkan Budaya Religius di Sekolah*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2009).

Samani Muchlas dan Hariyanto, *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013).

Samrin, "*Pendidikan Karakter*". Jurnal Al-Ta'dib, vol 9 No 1 Januari-Juni 2016.

Satria Sagara dan Achmad Mujab Masykur. "*Gambaran Online Game*". Jurnal Empati. Vol, 7 No, 2 (2020).

Siyoto Sandu, Ali Sodik. *“Dasar Metodologi Penelitian”* (Sleman: Literasi Media,2015).

Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi*, (Bandung: Alfabeta, 2015).

Surbakti Krisna Surbakti. *Pengaruh Game online Terhadap Remaja*, Jurnal of Health and Behavioral Science, Vol 2 (2), 2020.

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Ketiga (Jakarta Balai Pustaka, 2002), hlm. 943.

Umiarso dan asnawan, *Kapita Selekta Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kencana 2017).

Wawancara dengan Bapak Amin Sulaiman, salah satu Guru di MI Ma’arif NU 02 Tamansari.

Zayadi, *Desain Pendidikan Karakter*, (Jakarta: Kencana Prenada media Group, 2011).



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1: Foto Dokumentasi Penelitian

Responden Sedang mengisi angket








Foto Dokumentasi bersama Salah satu guru MI Ma'arif NU 02 Tamansari



Foto Dokumentasi Tempat Penelitian







Lampiran 2: Blangko Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Jenderal A. Yani No. 40A Purwokerto 53126
 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
 www.uinmas.ac.id













BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI


Nama : Rahayu Dian Ananda
 No. Induk : 1817405038
 Fakultas/Jurusan : FTIK/Pendidikan Madrasah
 Pembimbing : Abu Chery, M.Pd
 Nama Judul : Pengaruh Game Online Terhadap Karakter Religius Siswa MI Ma'arif NU 02 Tamansari Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga

No	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
1	Selasa/17 Mei 2022	Bab 1: -jajar belakang masalah ditambah data/data. Ditambah kondisi MI/kondisi siswa, dan diperkuat dengan fakta. Bab 2: -teori diperbanyak dan cari referensi sebanyak banyaknya. Bab 3: -isi-isi instrument dan indikator ditambah.		
2	Jum'at/ 08 Juli 2022	penulisan judul dibenarkan -rumusan masalah dibalik -hipotesisnya diganti. Bukan tidak terdapat/terdapat tetapi diganti tidak ada da nada. -bab 3 indikator variabelnya ditambah, lihat teori di bab 2.		

Scanned by TapScanner



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Jenderal A. Yani No. 40A Purwokerto 53126
 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
 www.uinmas.ac.id

3.	Senin/18 Juli 2022	penulisan judul dibenarkan lagi -di bab satu jangan ada teori, teorinya dipindah ke bab 2 -bab tiga ditambah rumus-rumus		
4.	Selasa/30 Agustus 2022	penulisan hipotesis revisi angket		
5.	Senin/5 September 2022	Anc angket untuk disebarakan -Melaanjutkan dan menyelesaikan bab 3 untuk uji validasi		
6.	Jum'at/23 September 2022	REVISI BAB 3 Uji VALIDITAS		
7.	Jum'at/ 28 September 2022	Anc bab 3, lanjut bab berikutnya		
8.	Kamis/ 27 Oktober 2022	Anc bab 4 dan 5, untuk dimunajabakkan		

Dibuat di Purwokerto
 Pada tanggal 28 Oktober 2022
 Dipan Pembimbing

 Abu Chery, M.Pd
 NIP.19741202211011001

Scanned by TapScanner

Lampiran 3: Surat Keterangan Seminar Proposal


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Jenderal A. Yani No. 40A Purwokerto 53126
 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
 www.uinmas.ac.id

SURAT KETERANGAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI
 Nomor e-4021/Un-19/Koor-PGMI/PP-05.3/9/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Jurusan Prodi PGMI pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menerangkan bahwa proposal skripsi berjudul **PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KARAKTER RELIGIUS SISWA MI MA'ARIF NU 02 TAMANSARI KECAMATAN KARANGMONCOL KABUPATEN PURBALINGGA**.

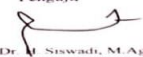
Sebagaimana disusun oleh:

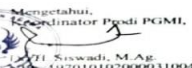
Nama : RAHAYU DIAN ANANDA
 NIM : 1817405038
 Semester : 9 (SEMBILAN)
 Jurusan/Prodi : PGMI A

Benar-benar telah diseminarkan pada tanggal : 11 Februari 2022


Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 30 September 2022
Penguji,


 Dr. H. Siswadi, M.Ag
 NIP. 197010102000031004


 H. Siswadi, M.Ag
 NIP. 197010102000031004

Lampiran 4: Surat Keterangan Lulus Ujian Komprehensif



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN
No.4311 /UN.19/WD.I.FTIK/PP.05.3/11/2022


Yang bertanda tangan di bawah ini Wakil Dekan Bidang Akademik, menerangkan bahwa :

Nama : Rahayu Dian Ananda
NIM : 1817405038
Prodi : PGMI

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan ujian komprehensif dan dinyatakan **LULUS** pada :

Hari/Tanggal : Jum'at, 4 November 2022
Nilai : B-(66)

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 7 November 2022
Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dr. Suparjo, M.A.
NIP. 19730717 199903 1 001

Scanned by TapScanner

Lampiran 5: Surat Rekomendasi Ujian Munaqosah



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

REKOMENDASI MUNAQOSYAH

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi dari mahasiswa :

Nama : Rahayu Dian Ananda
NIM : 1817405038
Semester : 9
Jurusan/Prodi : Pendidikan Madrasah/PGMI
Angkatan Tahun : 2018
Judul Skripsi : Pengaruh Game Online Terhadap Karakter Religius Siswa MI Ma'arif NU 02 Tamansari Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga

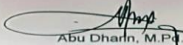
Menerangkan bahwa skripsi mahasiswa tersebut telah siap untuk dimunaqosahkan setelah mahasiswa yang bersangkutan memenuhi persyaratan akademik yang ditetapkan. Demikian rekomendasi ini dibuat untuk menjadikan maklum dan mendapatkan penyelesaian sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alikum Wr. Wb.

Dibuat di : Purwokerto
Tanggal : 28 Oktober 2022

Mengetahui,
Koordinator Prodi PGMI

Dr. H. Siswadi, M.Ag.
NIP : 197010102000031004

Dosen Pembimbing

Abu Dharin, M.Pd.
NIP : 19741202201101 1 001

Lampiran 6: Sertifikat Pengembangan Bahasa Inggris


 MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS OF THE REPUBLIC OF INDONESIA
 STATE ISLAMIC UNIVERSITY PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
 TECHNICAL IMPLEMENTATION UNIT OF LANGUAGE
 Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia | www.uinsatza.ac.id | www.stb.uinsatza.ac.id | +62 (281) 635624

وزارة الشؤون الدينية بجمهورية إندونيسيا
 جامعة الأستاذ كياهي الحاج سيق الدين زهري الإسلامية الحكومية بـوروكرتو
 وحدة اللغة

CERTIFICATE
الشهادة
 No. B-1772/Un.19/UPT.Bhs/PP.009/921/IX/2022

This is to certify that
 Name : RAHAYU DIAN ANANDA : منحت إلى الاسم
 Place and Date of Birth : Purbalingga, 6 Desember 1999 : محل وتاريخ الميلاد
 Has taken : IQLA : وقد شارك/ت الاختبار
 with Computer Based Test, organized by : : على أساس الكمبيوتر
 Technical Implementation Unit of Language on: 26 September 2022 : التي قامت بها وحدة اللغة في التاريخ
 with obtained result as follows : : مع النتيجة التي تم الحصول عليها على النحو التالي :
Listening Comprehension: 57 **Structure and Written Expression: 60** **Reading Comprehension: 63**
 فهم السموع فهم العبارات والتراكيب فهم المقروء

Obtained Score : 600 المجموع الكلي :

The test was held in UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto. تم إجراء الاختبار بجامعة الأستاذ كياهي الحاج سيق الدين زهري الإسلامية الحكومية بـوروكرتو.


 EPTUS
 English Proficiency Test of UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri
 IQLA
 Iktibārāt al-Qudrah 'alā al-Lughah al-'Arabiyyah


 Purwokerto, 26 September 2022
 The Head,
 رئيسة وحدة اللغة

 Dr. Ade Ruswati, M. Pd
 NIP. 19860710015003000

Scanned by TapScanner

Lampiran 7: Sertifikat Pengembangan Bahasa Arab


 MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS OF THE REPUBLIC OF INDONESIA
 STATE ISLAMIC UNIVERSITY PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
 TECHNICAL IMPLEMENTATION UNIT OF LANGUAGE
 Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia | www.uinsatza.ac.id | www.stb.uinsatza.ac.id | +62 (281) 635624

وزارة الشؤون الدينية بجمهورية إندونيسيا
 جامعة الأستاذ كياهي الحاج سيق الدين زهري الإسلامية الحكومية بـوروكرتو
 وحدة اللغة

CERTIFICATE
الشهادة
 No. B-1858/Un.19/UPT.Bhs/PP.009/921/X/2022

This is to certify that
 Name : RAHAYU DIAN ANANDA : منحت إلى الاسم
 Place and Date of Birth : Purbalingga, 06 Desember 1999 : محل وتاريخ الميلاد
 Has taken : EPTUS : وقد شارك/ت الاختبار
 with Computer Based Test, organized by : : على أساس الكمبيوتر
 Technical Implementation Unit of Language on: 10 Oktober 2022 : التي قامت بها وحدة اللغة في التاريخ
 with obtained result as follows : : مع النتيجة التي تم الحصول عليها على النحو التالي :
Listening Comprehension: 46 **Structure and Written Expression: 55** **Reading Comprehension: 48**
 فهم السموع فهم العبارات والتراكيب فهم المقروء

Obtained Score : 497 المجموع الكلي :

The test was held in UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto. تم إجراء الاختبار بجامعة الأستاذ كياهي الحاج سيق الدين زهري الإسلامية الحكومية بـوروكرتو.


 EPTUS
 English Proficiency Test of UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri
 IQLA
 Iktibārāt al-Qudrah 'alā al-Lughah al-'Arabiyyah


 Purwokerto, 10 Oktober 2022
 The Head,
 رئيسة وحدة اللغة

 Dr. Ade Ruswati, M. Pd
 NIP. 19860710015003000

Scanned by TapScanner

Lampiran 8: Sertifikat BTA-PPI



Lampiran 9: Sertifikat Aplikom



Lampiran 10: Sertifikat PPL



Lampiran 11: Sertifikat KKN



Lampiran 12: Soal Angket

Angket siswa

Petunjuk pengisian:

Dibawah ini terdapat beberapa pernyataan yang berkaitan dengan *game online* dan religius. jawablah sesuai dengan keadaan yang adik-adik rasakan dengan cara memberi tanda \surd (Ceklist).

IDENTITAS PRIBADI

Nama :

Jenis Kelamin:

Kelas :

Variabel X (*Game online*)

No	Pernyataan	Selalu	Sering	Kadang -kadang	Tidak Pernah
1.	Saya membagi waktu antara bermain <i>game online</i> dengan kegiatan yang lain				
2.	Saya tidak bermain <i>game online</i> setiap hari				
3.	Meskipun sedang asyik bermain, jika merasa capek saya akan meninggalkan permainan <i>game online</i> dan untuk beristirahat sebentar				
4.	Saya lebih senang bermain yang lain bersama teman-teman dari pada bermain <i>game online</i>				
5.	Setiap hari saya bermain <i>game online</i>				
6.	Ketika saya tidak bermain <i>game online</i> saya merasa gelisah				
7.	saya rela berlama-lama menetap gadget hanya untuk bermain <i>game online</i>				
8.	Saya bermain <i>game online</i> hingga larut malam				
9.	Saya lebih memilih bermain game yang lain daripada bermain <i>game online</i>				
10.	Saya lebih senang membaca buku daripada bermain <i>game online</i>				
11.	Saya lebih senang membantu orang tua daripada bermain <i>game online</i>				

12.	Saya lebih memilih bermain <i>game online</i> dari pada mengerjakan tugas yang lain				
13.	Saya lebih memilih bermain <i>game online</i> daripada beraktifitas bersama keluarga				
14.	Saya membeli aitem untuk bermain <i>game online</i>				
15.	Walaupun sedang asyik bermain game, saya tidak mengabaikan orang lain				
16.	Saya berhenti bermain <i>game online</i> ketika orang tua membutuhkan bantuan saya walaupun sedang asyik bermain <i>game online</i>				
17.	Saya berhenti bermain <i>game online</i> ketika waktunya untuk belajar				
18.	Saya lebih senang bermain <i>game online</i> daripada membantu orang lain				
19.	Saya lupa waktu ketika sudah asyik bermain <i>game online</i>				
20.	Setiap hari saya lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game dari pada belajar				

Variabel Y (Tingkat Religius Siswa)

No	Pernyataan	Selalu	Sering	Kadang -kadang	Tidak Pernah
1.	Saya percaya kepada tuhan, malaikat, surga dan neraka				
2.	Saya meyakini bahwa <i>game online</i> melemahkan iman saya				
3.	Saya lebih percaya kepada orang lain daripada kepada Allah SWT				
4.	Saya tidak percaya bahwa Allah selalu bersama kita				
5.	Walaupun sedang asyik bermain <i>game online</i> , saya selalu berhenti bermain ketika tiba waktunya sholat dan mengaji				

6.	Saya selalu sholat lima waktu				
7.	Ketika sudah asyik bermain <i>game online</i> , saya melupakan waktu sholat				
8.	Saya tidak berangkat ngaji ketika sudah asyik bermain <i>game online</i>				
9.	Saya membaca Al-qur'an setelah sholat				
10.	Saya berusaha tenang dan khusyuk dalam melaksanakan sholat				
11.	Saya tergesa gesa dalam sholat dan berdoa				
12.	Ketika sedang melaksanakan sholat berjama'ah saya tidak bisa fokus dan khusyuk				
13.	Saya mengerti bahwa meninggalkan sholat adalah perbuatan dosa				
14.	Saya mengetahui pengetahuan tentang pengamalan ibadah sholat				
15.	Saya belum memahami tentang hukum-hukum agama				
16.	Saya tidak percaya bahwa Allah dan Malaikat selalu bersama kita				
17.	Saya menjalankan perintah Allah dan menjauhi larangannya				
18.	Saya melaksanakan puasa wajib dan sunnah				
19.	Saya melanggar peraturan yang berlaku				
20.	Saya melawan perintah orang tua				

Lampiran 16: Profil MI Ma'arif NU 02 Tamansari

1. Sejarah Berdirinya MI Ma'arif NU 02 Tamansari

Berdirinya MI Ma'arif NU 02 Tamansari bermula dari Bapak Kyai Sidehi yang merupakan seorang tokoh agama di dusun Bantarwaru Desa Tamansari, pada tahun 1960an mendidik anak-anak di sekitar rumahnya untuk belajar membaca Al-Qur'an pada malam hari. Semakin hari anak-anak yang mengikuti belajar semakin bertambah banyak. Bahkan yang mengikuti tidak hanya dari kalangan anak-anak, tetapi juga dari kalangan orang tua dan masyarakat

sekelilingnya. Karena peserta didiknya bertambah banyak, Bapak Kyai Sidehi yang semula hanya mengajar sendirian, mulai saat itu dibantu oleh Bapak Sujito.

Kegiatan tersebut ternyata mendapat sambutan yang positif dari masyarakat, melihat dari jumlah peserta yang cukup banyak. Maka dari itu untuk meningkatkan kualitas pengajarannya maka pada tahun 1968 sistem pendidikan ditingkatkan menjadi sistem sekolah, walaupun keadaan belum memenuhi syarat untuk dijadikan sebuah lembaga pendidikan. Di samping pelajaran mengaji, anak-anak juga diajarkan baca tulis huruf arab. Sejak saat itu sekolah masuk pada sore hari dengan nama Madrasah Diniyah. Pengelolaan madrasah dilakukan oleh Organisasi Nahdlatul Ulama Ranting Tamansari 2. Seiring dengan perkembangan zaman, pada tahun 1972 diadakan perubahan waktu belajar, yang semula sekolah masuk pada sore hari, berubah menjadi pagi hari. Dengan perubahan tersebut nama sekolah juga mengalami perubahan menjadi Madrasah Ibtudaiyah. Untuk sementara tempat belajar berada di rumah-rumah penduduk sekitar, karena pada waktu itu belum mempunyai gedung sendiri. Kemudian Bapak Kyai Sidehi mewakafkan tanah untuk bangunan Madrasah Ibtidaiyah tersebut, bertempat di Jalan Bantarwaru. Pada tahun 1975 madrasah mendapat pengakuan dari Kementerian Agama RI dengan surat keputusan no. K/2584/III/75 tertanggal 1 Januari 1975 dengan nama Madrasah Ibtidaiyah Yappi, dengan Bapak Imam Mahdi sebagai Kepala Madrasah Ibtidaiyah pertama.

Kemudian seiring perkembangan zaman nama Madrasah mengalami beberapa perubahan di antaranya MI Al Huda, MI Tamansari 2 dan sekarang menjadi MI Ma'arif NU 02 Tamansari yang sudah mengalami perkembangan bangunan, penambahan sarana dan prasarana dan juga guru yang sudah sesuai dengan perkembangan zaman. Sehingga pada tahun 2019 kemarin MI Ma'arif NU 02 Tamansari melaksanakan kegiatan akreditasi dengan predikat A

2. Profil MI Ma'Arif NU 02 Tamansari

Nama Madrasah	: MI Ma'arif NU 02 Tamansari
Alamat Lengkap Madrasah	: Jalan Bantarwaru, rt 01 RW 15 Tamansari
a. Desa	: Tamansari
b. Kecamatan	: Karangmoncol
c. Kabupaten	: Purbalingga
d. Provinsi	: Jawa Trngah
Nama Yayasan/Penyelenggara	: Lembaga Pendidikan Ma'arif NU

NSS/NSM	: 111233030118
Status Akreditasi	: A
Tahun Didirikan	: 1970
Tahun Beroperasi	: 1970
Nama Kepala Madrasah	: Slamet Thohirin M.Pd
NPWP Madrasah	:31.435.457.2-529.000
No. Telp/HP:-	
Status Tanah	: Wakaf
b. Surat Kepemilikan Tanah	: Sertifikat/ Akte/Nomor 1130
c. Luas Tanah	: 575m ²
Status Bangunan	: Milik Yayasan
a. Surat Izin Bangunan	: Nomor 648.1.92/2012
Luas Bangunan	: 325 m ²

1. Letak Geografis MI Ma'arif NU 02 Tamansari

MI Ma'arif NU 02 Tamansari dikelilingi oleh rumah-rumah penduduk dengan akses jalan yang mudah dijangkau. MI ini memiliki tanah seluas 575 m² dengan luas bangunan 325 m². Adapun letak geografis MI Ma'arif NU 02 Tamansari adalah sebagai berikut:

Sebelah Utara	: Jalan Raya Bantarwaru
Sebelah Selatan	: Perumahan Penduduk
Sebelah Barat	: Tanah milik penduduk
Sebelah Timur	: Jalan Setapak

2. Visi, Misi Tujuan dan Program Prioritas MI Ma'arif NU 02 Tamansari

a. Visi Madrasah

Islami, Berputu Populis

Indikator Visi

- 1) Adanya pembelajaran yang mengaitkan nilai-nilai Keagamaan dan penguatan iman, taqwa bagi warga madrasah
- 2) Adanya pembelajaran yang efektif dan inovatif
- 3) Adanya kegiatan ekstrakurikuler
- 4) Adanya suasana kehidupan dimadrasah yang kondusif dan harmonis

- 5) Adanya peningkatan kompetensi dan pengembangan keprofesian guru sesuai dengan tugas dan fungsinya.
 - 6) Adanya pembudayaan nilai-nilai kepedulian sosial dan lingkungan
 - 7) Adanya pembelajaran yang menanamkan nilai kemandirian
 - 8) Adanya keterenalan nama baik Madrasah di Masyarakat.
- b. Misi Madrasah
- 1) Memotivasi Peserta Didik, Guru Untuk menggali potensi diri dalam KBM yang bernuansa Islami dalam Wadah Aswaja
 - 2) Melaksanakan Pembelajaran, Bimbingan Pengayaan dan Pembinaan secara Efektif, kreatif dan inovatif di Lingkungan Madrasah.
 - 3) Melaksanakan KBM yang efektif agar mempunyai lulusan yang punya daya saing terkenal dan berahlakul karimah.
- c. Tujuan Madrasah
- 1) Terwujudnya generasi yang religius, beriman dan bertaqwa pada Tuhan YME.
 - 2) Tetwujudnya peningkatan prestasi belajar siswa.
 - 3) Terciptanya pembelajaran yang efektif dan inovatif serta terbentuknya sifat peduli dan mandiri.
 - 4) Terwujudnya prestasi bidang akademik maupun non akademik.
 - 5) Tercapainya peningkatan kompetensi guru.
 - 6) Terpenuhinya sarana dan prasarana pembelajaran dimadrasah.
- d. Program Prioritas
- 1) Menyelenggarakan pembelajaran dan pembiasaan dalam mempelajari Al-Qur'an dan menjalankan ajaran agama islam.
 - 2) Meningkatkan pembentukan karakter islami yang mampu mengaktualisasikan diri dalam masyarakat.
 - 3) Menyelenggarakan pendidikan yang berbasis pengalaman ahlussunnah Waljamaan annahdiyah.
 - 4) menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas dalam pencapaian Prestasi akademik dan non akademik.
 - 5) Meningkatkan pengetahuan dan profesionalisme tenaga kependidikan sesuai dengan perkembangan dunia pendidikan.
 - 6) Meningkatkan kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan potensi dan bakat siswa.

3. Keadaan Pendidik dan Peserta Didik MI Ma'arif NU 02 Tamansari

Jumlah tenaga pendidik MI Ma'arif NU 02 Tamansari adalah 10 orang, satu orang penjaga sekolah, 1 orang pustakawan dan 1 orang lagi sebagai tenaga administrasi. Adapun rinciannya sebagai berikut:

Tabel 7
Daftar Nama Guru dan Karyawan MI Ma'arif NU 02 tamansari

No	Nama/NIP	Status Pegawai	Pendidikan	Tugas Utama	Status Sertifikasi
1.	H. Slamet Tohirin, M.Pd NIP.1968051719960310003	PNS	S1	Kepala Madrasah	Sudah
2.	Sarwono Zuhdi, S.Pd.I NIP. 198010202007011012	PNS	S1	Guru Mapel	Sudah
3.	Widati, S.Pd.I NIP. 197301182007012016	PNS	S1	Guru Kelas	Sudah
4.	Sulis Fatimah, S.Pd.I NIP. 197512092007012020	PNS	S1	Guru Kelas	Sudah
5.	Amin Sulaiman, S.Pd.I NIP.-	Non PNS	S1	Guru Kelas	Sudah
6.	Rofiatun Akhiroh, S.Pd.I NIP.-	Non PNS	S1	Guru Kelas	Sudah
7.	Ika Partiningsih, S.Pd.I NIP.-	Non PNS	S1	Guru Kelas	Sudah
8.	Suryati, S.Pd.I NIP.-	Non PNS	S1	Guru Mapel	Sudah
9.	Irwandi, S.Pd.I NIP.-	Non PNS	S1	Guru Mapel	Sudah
10.	Ade Trihastowo, S.Pd Nip.-	Non PNS	S1	Guru Penjas	Belum
11.	Rohman, A.Ma Nip.-	Non PNS	D1	Penjaga	Belum
12.	Apriyanti Kusumasari,A.Ma NIP.-	Non PNS	D2	Pustakawan	Belum
13.	Lili Anisa	-	-	Staff Tata Usaha	Belum

Seiring berkembangnya zaman, dari tahun ketahun jumlah siswa MI Ma'arif NU 02 Tamansari mengalami kemajuan karena banyak orang tua yang mempercayai lembaga pendidikan berbasis agama tersebut untuk mendidik anak-anak mereka agar kelak menjadi manusia yang pandai dan memiliki karakter religius. Adapun rincian jumlah siswa MI Ma'arif NU 02 Tamansari dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8
Daftar Peserta Didik MI Ma'arif NU 02 Tamansari Tahun Ajaran 2022/2023

No	Kelas	Jumlah Siswa		
		Laki- laki	Perempuan	Jumlah
1	I	16	13	29
3	II	14	7	21
4	III	6	5	11
5	IV	17	11	28
6	V	7	10	17
7	VI	9	15	24
	Jumlah Total	69	61	130

4. Sarana dan Prasarana MI Ma'arif NU 02 Tamansari

Mi Ma'arif NU 02 Tamansari memiliki saran dan prasaran yang cukup banyak. Hanya saja, tidak terdapat tempat ibadah dan tempat olahraga. Adapun sarana dan prasarana yang dimiliki oleh MI Ma'arif NU 02 Tamansari adalah sebagai berikut:

Tabel 9
Daftar Jumlah Sarana Dan Prasarana MI Ma'arif NU 02 Tamansari

No	Nama Gedung, Sarana dan Prasarana	Jumlah	Kondisi Ruang		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1	Ruang Kelas	8	5	1	2
2	Ruang Perpustakaan	1	-	1	-
3	Ruang Kepala Sekolah	1	1	-	-
4	Ruang Guru	1	-	1	-
5	Toilet Guru	1	-	-	1
6	Toilet Siswa	2	-	1	1
7	Ruang TU	1	1	-	-
8	Ruang UKS	1	1	-	-
9	Meja	218	171	46	1
10	Kursi	309	232	71	6
11	Papan Tulis	15	11	3	1
12	Lemari	22	17	5	-
13	Komputer	6	3	2	1
14	Printer	6	2	1	3
15	Scanner	1	-	1	-
16	Rak	10	3	6	1
17	Tempat Sampah	35	33	1	1
18	Tempat Cuci Tangan	19	17	1	1
19	Jam Dinding	22	22	-	-
20	Simbol Kenegaraan	21	21	-	-
21	Filling Kabinet	1	-	1	-
22	Tempat Tidur	2	2	-	-
23	Perlengkapan P3K	5	1	3	1
24	Lainnya	9	9	-	-

Lampiran 17 :

Kisi-kisi instrument penelitian variabel X dan variabel Y

No	Variabel	Indikator	Nomor soal
1.	<i>Game online</i>	Intensitas Penggunaan	1-8
		Tingkat ketertarikan	9-14
		Reaksi penggunaan	15-20
2.	Tingkat Religius Siswa	Keyakinan	1-4
		Peribadatan	5-8
		Penghayatan	9-12
		pengetahuan	13-16
		Pengalaman	17-20

Lampiran 18 :

**Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji Validitas
Instrument Variabel *Game online* (X)**

No	rtabel	rhitung	keterangan
1.	0,312	0,628	Valid
2.	0,312	0,650	Valid
3.	0,312	0,595	Valid
4.	0,312	0,382	Valid
5.	0,312	0,643	Valid
6.	0,312	0,459	Valid
7.	0,312	0,581	Valid
8.	0,312	0,551	Valid
9.	0,312	0,650	Valid
10.	0,312	0,591	Valid
11.	0,312	0,393	Valid
12.	0,312	0,560	Valid
13.	0,312	0,586	Valid
14.	0,312	0,470	Valid

15.	0,312	0,469	Valid
16.	0,312	0,439	Valid
17.	0,312	0,410	Valid
18.	0,312	0,388	Valid
19.	0,312	0,595	Valid
20.	0,312	0,368	Valid

Lampiran 19 :

Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji Validitas

Instrument Variabel Karakter Religius (Y)

No	rtabel	rhitung	keterangan
1.	0,312	0,492	Valid
2.	0,312	0,563	Valid
3.	0,312	0,591	Valid
4.	0,312	0,463	Valid
5.	0,312	0,539	Valid
6.	0,312	0,579	Valid
7.	0,312	0,520	Valid
8.	0,312	0,312	Valid
9.	0,312	0,539	Valid
10.	0,312	0,465	Valid
11.	0,312	0,457	Valid
12.	0,312	0,450	Valid
13.	0,312	0,413	Valid
14.	0,312	0,566	Valid
15.	0,312	0,495	Valid
16.	0,312	0,615	Valid
17.	0,312	0,585	Valid
18.	0,312	0,377	Valid
19.	0,312	0,582	Valid
20.	0,312	0,638	Valid

Lampiran 20 :

Tabel Interpretasi Nilai r

Koefisien r	Reliabilitas
0,8000-1,0000	Sangat Tinggi
0,6000-0,7999	Tinggi
0,4000-0,5999	Sedang/cukup
0,2000-0,3999	Rendah
0,0000-0,1999	Sangat Rendah

Lampiran 21: Rumus-Rumus yang digunakan

Rumus uji validitas

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi antara variabel X dan Variabel Y
N : Jumlah sampel

X : skor butir soal

Y : Skor Soal

Rumus Reliabilitas

$$r_{11} = \left(\frac{k}{(k-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = realibilitas instrument

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

Rumus Chi Quadrat

$$X^2 = \sum (fo - fh)^2$$

fh

Keterangan:

X^2 = Chi Kuadrat

f_o = frekuensi yang diperoleh dari sampel

f_h = frekuensi harapan (frekuensi yang diharapkan)

Rumus Linieritas

$$\text{Freg} = \frac{\text{RK reg}}{\text{RK res}}$$

Keterangan:

Freg = harga bilangan untuk garis regresi

RKreg = rerata kuadrat garis regresi

RKres = rerata kuadrat garis residu



Lampiran 22: Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Rahayu Dian Ananda
2. NIM : 1817405038
3. Tempat/ Tgl. Lahir : Purbalingga/ 06 Desember 1999
4. Alamat Rumah : Tamansari, RT. 01 RW. 15
Kecamatan Karangmoncol
Kabupaten Purbalingga
5. Nama Ayah : Suprpto
6. Nama ibu : Muryatiningsih

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. SD/MI, tahun lulus : MI Ma'arif NU 02 Tamansari, 2012
 - b. SMP/SMA, tahun Lulus : SMP N 1 Karangmoncol, 2015
 - c. SMA/MA, tahun Lulus : SMA Ma'arif Karangmoncol, 2018
 - d. S1, tahun Masuk : IAIN Purwokerto, 2018

C. Pengalaman Organisasi

1. PMII Rayon Tarbiyah Komisariat Walisongo IAIN Purwokerto
2. Komunitas Sanggar Atap Langit PGMI IAIN Purwokerto
3. Dewan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto

Purwokerto, 3 Januari 2023



(Rahayu Dian Ananda)