

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang meningkat dengan sangat cepat pada era globalisasi, internet menjadi bagian krusial yang menyatu dengan aktivitas manusia sehari-hari. Internet mempermudah individu untuk memperoleh informasi terbaru dan membangun koneksi dengan individu dari seluruh penjuru dunia.¹ Menurut survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) 2024, menyatakan bahwa terdapat peningkatan sebesar 1,4% berdasarkan cakupan akses internet di kalangan penduduk Indonesia, yang kini mencapai 79,5%.² Sebanyak 34,4% pengguna internet di Indonesia adalah Generasi Z. Angka ini lebih tinggi dibandingkan dengan Milenial (30,62%), Gen X (18,98%), Post Gen Z (9,17%), *Baby Boomer* (6,58%), dan *Pra-Boomer* (0,24%). Dengan begitu, kemudahan akses internet ini perlu diimbangi dengan penggunaan yang bijak, terutama bagi remaja yang rentan terhadap dampak negatif teknologi.³

Awalnya, *game online* muncul pada tahun 1969, saat permainan dua orang pertama kali dikembangkan dengan tujuan pendidikan. Terdapat sistem Plato pada awal tahun 1970-an yang memungkinkan banyak orang bermain *game* dan belajar di komputer yang sama. Hal ini dirancang untuk membantu siswa dan memungkinkan sejumlah individu menggunakan komputer pada waktu yang sama sesuai dengan kebutuhan. Dua tahun kemudian, Plato IV muncul dengan fitur grafik baru yang diakses dalam permainan *multipemain* yang dapat menjangkau dengan banyak orang dari wilayah yang berbeda.⁴

Pencabutan pembatasan NSFNET (*National Science Foundation Network*) pada tahun 1995 menjadi katalisator pertumbuhan pesat industri *game online*. Kesuksesan finansial yang diraih oleh perusahaan *game* mendorong persaingan yang semakin ketat di sektor ini. Salah satu jenis permainan komputer yang bergantung pada koneksi jaringan komputer, baik

¹ Lowi BR Saragih, Renata Ernawati, and Evi Deliviana, 'Gambaran Kecerdasan Emosi Mahasiswa Asrama Yang Bermain Game Online', *Pendidikan Dan Pengajaran*, 1.1 (2023), 73–91.

² Sofyan Mufti Prasetyo and others, 'Analisis Pertumbuhan Pengguna Internet Di Indonesia', *Jurnal Buletin Ilmiah Ilmu Komputer Dan Multimedia*, 2.1 (2024), 65–71

³ Eryzal Novrialdy, 'Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya', *Buletin Psikologi*, 27.2 (2019), 148

⁴ Irawati, *Analisis Ketergantungan Game Online Budaya Belajar Terhadap Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry* (Aceh, 2022). 8

local area network (LAN) maupun global (internet) adalah *game online*. Permainan jenis ini kerap menawarkan layanan internet sebagai fitur tambahan, atau tersedia langsung melalui server milik pengembang game terkait. Banyak jenis *game online*, bermula dari bentuk teks yang sederhana hingga tampilan grafik yang kompleks, tercipta lingkungan virtual yang memungkinkan banyak pemain berinteraksi secara bersamaan.⁵ Dalam *game online*, dua komponen utama adalah server dan klien. Server berperan sebagai pengelola permainan serta penghubung antar klien, sementara klien merupakan pengguna yang mengakses dan memanfaatkan layanan yang disediakan oleh server. Karena pemain dapat berinteraksi satu sama lain dengan cara virtual, sehingga seringkali membuat komunitas virtual, *game online* dapat dianggap sebagai aktivitas sosial.

Game online seperti *Mobile Legends* (ML), *Arena of Valor* (AoV), *Clash of Clans* (CoC), *Fortnite*, *Dota 2*, dan *Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) telah menjadi salah satu aktivitas *healing* sangat mudah dilakukan remaja saat ini. Menurut Jordan dan Andersen, fase remaja merupakan fase ketidakstabilan, dimana mereka lebih mudah untuk melakukan hal-hal baru, seperti bermain *game*.⁶ *Game online* ini dapat membantu individu memperluas wawasan bahasa. Tentu saja, ini berkaitan dengan permainan *online* yang berinteraksi dalam berbagai macam bahasa. Meskipun *game online* dapat memenuhi berbagai kebutuhan, tetapi jika menjadi kecanduan, akan berdampak buruk pada individu, terutama pada remaja, dan dapat mengganggu kesehatan mental mereka.⁷

Masa remaja berlangsung pada usia antara 11 hingga 21 tahun dikenal sebagai fase remaja, yaitu masa yang ditandai dengan berbagai transformasi dalam aspek fisik, emosional, serta sosial. Isu mengenai keterlibatan remaja dalam *game online* menjadi sorotan yang cukup signifikan di tengah masyarakat. *Game online* bisa dimainkan oleh siapapun dari berbagai wilayah sekaligus melalui internet. *Game online* menjadi terkenal dan mudah diakses sejak kemunculannya.⁸ “Di Indonesia, banyak sekali remaja, baik laki-laki maupun perempuan, yang suka bermain *game online*. Data menunjukkan bahwa 64,45% remaja laki-laki dan 47,85%

⁵ Reza Riskuna and Loeziana Uce, ‘Studi Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa’, *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 333, 2024, 10–12.

⁶ Muh Arib Al-Azhari Hamdani, Ahmad Razak, and Faradillah Firdaus, ‘Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja’, *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2020), 287.

⁷ Zufiya Hadiani and others, ‘Edukasi Kesadaran Bahaya Kecanduan Game Online Dan Dampaknya Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa’, *Darma Diksani*, 2024, 98.

⁸ Sapto Irawan and Dina Siska W., ‘Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik’, *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7.1 (2021), 9–10.

remaja perempuan berusia 12-22 tahun sering bermain *game online* dan mengalami kecanduan.”⁹

Individu dapat memainkan *game online* di berbagai jenis *gadget* seperti ponsel, PC, dan konsol *game*.¹⁰ Kecanggihan *smartphone* membuat *game online* dapat diakses secara fleksibel, bahkan di lokasi yang dulunya dianggap terpencil. Tidak seperti permainan komputer konvensional yang hanya dapat diakses melalui perangkat di rumah atau di warung internet (*warnet*), kemunculan *game online* telah menciptakan fenomena baru yang membawa pengaruh ganda bagi para pemainnya. Dampak tersebut mencakup aspek positif maupun negatif dalam kehidupan sehari-hari, termasuk nilai moral dan karakter individu. Dampak positif *game online* dapat mengembangkan kemampuan bekerja dalam tim, memperluas wawasan bahasa, mendorong kreativitas, memberikan hiburan, serta membantu mengurangi tingkat stres. Namun demikian, dampak negatifnya juga tidak dapat diabaikan, salah satunya adalah potensi kecanduan yang dapat mengganggu aktivitas dan keseimbangan hidup para pemain.¹¹

Menurut Khairiah dkk., kecanduan *game online* dipengaruhi oleh kurangnya hubungan sosial yang dimiliki seseorang dalam kehidupan nyata. Karena itu, individu yang kesepian, menjadikan *game online* sebagai pelampiasan, dari *game online* tersebut individu dapat berteman dengan orang-orang dari berbagai daerah bahkan negara. Sisi positifnya, individu dapat belajar banyak bahasa dan memiliki banyak teman *online*. Stereotip remaja yang cenderung ingin bereksperimen seringkali mendorong mereka untuk mencoba berbagai aktivitas baru, termasuk *game online*. Kecanduan *game online* dapat mengakibatkan penurunan minat pada aktivitas lain dan memicu kecemasan ketika akses untuk bermain *game* terhambat.¹²

Game online membuat *gamers* membuang waktu berjam-jam di depan layar dan menjadi kebiasaan. Setelah menyelesaikan satu level, mereka cenderung langsung melanjutkan ke level selanjutnya. Kebiasaan ini menimbulkan para *gamer* mengalami kesulitan untuk menghentikan permainan dan beralih ke aktivitas yang seharusnya menjadi prioritas. Akibatnya, mereka kerap menunda kewajiban seperti mengerjakan tugas

⁹ Ngurah Rangga Wiwesa and others, *Promed's Dissemination 2024* (Klaten: PT. Nas Media Indonesia, 2024). h.3

¹⁰ Ria Safaria Sadif and Rasmi, 'Dampak Kecanduan Game Online Pada Remaja', *Pendidikan Dan Konseling*, 5.1 (2023), 6123.

¹¹ Dewi Mariana, 'Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar', *Jurnal Of Educational Review and Research*, 3.2 (2020), 103.

¹² Khairiah, Said Nurdin, and Rezki Saifam, 'Kontrol Diri Mahasiswa Yang Kecanduan Game Online Di Asrama Kaway XVI', *Bimbingan Konseling Universitas Syiah Kuala*, 4 (2019), 38-43.

sekolah maupun melaksanakan ibadah, hanya demi melanjutkan permainan.¹³ Allah berfirman dalam Al-Qur'an surat Maryam: (19) ayat 59.

فَخَلَفَ مِنْ بَدْرِهِمْ خَلْفٌ أَضَاعُوا الصَّلَاةَ وَاتَّبَعُوا الشَّهْوَاتِ فَسُوفَ يَلْقَوْنَ غِيًّا ﴿٥٩﴾

“Kemudian datanglah setelah mereka pengganti yang mengabaikan salat dan mengikuti keinginannya, maka mereka kelak akan tersesat.” (QS. Maryam: 59)

Apabila seorang remaja tidak mampu mengamalkan nilai-nilai *religius* yang terjaga dengan baik berpotensi meningkatkan ketaatan mereka dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam melaksanakan kewajiban keagamaan seperti salat lima waktu, berpuasa, menghadiri majelis taklim, maupun berpartisipasi dalam kegiatan keagamaan yang diadakan oleh komunitas remaja masjid (RISMA). Oleh karena itu, penting bagi remaja untuk memiliki tingkat *religiusitas* yang tinggi, karena semakin kuat pemahaman dan penerapan nilai-nilai agama, maka semakin besar pula kecenderungan mereka untuk menaati perintah-Nya dan menjauhi segala larangan-Nya serta perilaku sehari-hari yang dilakukan selaras dengan ajaran agama, hal ini yang menjadikan remaja merasa tenang karena kebutuhan rohaniah selalu terpenuhi.¹⁴

Religiusitas merujuk pada sikap serta perilaku individu yang mencerminkan kepatuhan terhadap ajaran agama yang diyakininya. Nilai ini tertanam dalam diri seseorang dan tampak melalui sikap toleransi serta keharmonisan dalam berinteraksi dengan penganut agama lain, sekaligus menjadi bentuk nyata dari ketaatan terhadap nilai-nilai keagamaannya. Dalam situasi di mana kondisi moral bangsa mengalami penurunan, *religiusitas* berperan penting dalam membimbing individu untuk memahami dan menerapkan perilaku yang sejalan dengan nilai-nilai keagamaan.¹⁵ Keberadaan nilai-nilai *religius* dalam diri seseorang memungkinkan individu Guna mengidentifikasi perbedaan antara perilaku yang sesuai dan yang menyimpang secara moral sesuai dengan prinsip-prinsip ajaran agama.

Fenomena yang ditemukan di Kp. Luwung Sawo, RT.01 RW.07, Kel. Kebonsari, Kec. Citangkil, Kota Cilegon Banten, kini marak *game online* terutama pada kalangan remaja. MAM, salah satu remaja laki-laki Kp. Luwung Sawo mengatakan bahwasannya MAM beserta teman-teman

¹³ Asep Apandi Noval, *Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Siswa Kelas XI Di MAN 1 Tangerang* (Jakarta, 2022). 11

¹⁴ Zemi Sulastrri, ‘Religiusitas Remaja Yang Kecanduan Game Online (Studi Kasus Di Desa Selali Kecamatan Pino Raya Bengkulu Selatan)’, 2021, 5.

¹⁵ Rahayu Dian Ananda, *Pengaruh Game Online Terhadap Karakter Religius Siswa MI Ma'arif NU 02 Tamansari Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga* (Purwokerto, 2023). 23-24

lainnya suka berkumpul di satu tempat yang terdapat *Wifi* untuk mempermudah mereka mengakses *game online*. Selain itu, mereka juga bermain *game online* hingga menginap di satu rumah yang dijadikannya *base camp* bersama teman-temannya. Hal ini biasa disebut mereka “Main bersama-sama” atau dapat disingkat menjadi (mabar). Ketika mereka bermain *game online*, mereka sering kali lupa waktu. Siang dijadikan malam, malam dijadikannya siang, artinya, pola tidur dan makan berantakan, jarang mandi, jarang membantu orang tua, menunda ibadah bahkan meninggalkannya.¹⁶

Adapun BME remaja perempuan Kp. Luwung Sawo yang memainkan *game* jenis *valorant* mengatakan *game online* itu sangat menyenangkan, membuat dirinya merasa selalu ingin bermain dan sulit untuk berhenti apalagi ketika ia mengalami kekalahan. Selain itu, bermain *game online* membuatnya nyaman berada di dalam kamarnya sehingga enggan untuk bersosialisasi ke luar rumah. Dirinya juga sering emosi saat bermain *game online* kemudian di panggil oleh orang tuanya untuk beribadah, makan ataupun mandi, menurutnya itu sangat mengganggu fokus bermain *game* nya.¹⁷ ZD, selaku RT setempat mengatakan bahwa saat ini remaja jarang sekali mengikuti ibadah bersama di masjid, apalagi mengikuti kegiatan keagamaan di masyarakat. Saat shalat tarawih di bulan ramadhan, masjid diramaikan oleh orang tua dan anak-anak, sedangkan remaja hanya beberapa saja yang datang di awal ramadhan, selebihnya banyak dari mereka yang menghabiskan waktunya dirumah untuk mabar *game online* terkadang sampai waktu sahur. ZD sangat mengharapkan remaja aktif dalam kegiatan keagamaan ataupun ibadah bersama di masjid, karena para orang tua tidak selamanya hidup, remaja kelak akan menjadi penerus mereka.¹⁸ Hal tersebut, sependapat dengan penelitian Usman bahwa kehadiran remaja sangat diharapkan di setiap bidang, terutama partisipasi mereka dalam rutinitas keagamaan yang diharapkan mempengaruhi kepercayaannya, akan tetapi *game online* telah meracuni mereka.¹⁹

Dari permasalahan yang sudah dipaparkan tersebut, penelitian ini dilatarbelakangi oleh ketertarikan penulis terhadap topik yang berjudul

¹⁶ MAM, *Remaja Laki-Laki Di Kp. Luwung Sawo, RT.01/RW.07, Kel. Kebonsari, Kec. Citangkil, Kota Cilegon, Banten, Diwawancarai Oleh Peneliti*. 13 November 2024

¹⁷ BME, *Remaja Perempuan Di Kp. Luwung Sawo, RT.01/RW.07, Kel. Kebonsari, Kec. Citangkil, Kota Cilegon, Banten, Diwawancarai Oleh Peneliti*. 13 November 2024

¹⁸ ZD, *Rukun Tetangga Kp. Luwung Sawo, RT.01, Diwawancarai Oleh Peneliti*. 13 November 2024

¹⁹ Usman, ‘Dampak Intensitas Game Online Terhadap Remaja Desa Pohsangit Lor Kecamatan Wonomerto Kabupaten Probolinggo’, *Jurnal Studi Agama*, 8.1 (2022). 48

“Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan *Religiusitas* Ditinjau Dari Jenis Kelamin Remaja”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pembahasan pada bagian latar belakang masalah, sejumlah permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Perkembangan teknologi membuat remaja mudah mengakses *game online*
2. Tingginya tingkat kecanduan *game online* di kalangan remaja
3. Dampak negatif kecanduan *game online* terhadap *religiusitas*
4. Perbedaan hubungan kecanduan *game online* berdasarkan jenis kelamin
5. Kecanduan *game online* membuat remaja kehilangan kontrol atas aktivitas sehari-hari

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penulis menyatakan bahwa tidak semua permasalahan dapat diselesaikan. Hal ini disebabkan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya. Oleh karena itu, penulis menetapkan batasan sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan difokuskan pada remaja akhir usia 17-21 tahun yang kecanduan *game online*, dan tinggal di Kampung Luwung Sawo, RT.01 RW.07, Kelurahan Kebonsari, Kecamatan Citangkil, Kota Cilegon, Banten.
2. Fokus penelitian akan terbatas pada *game online* yang populer di kalangan remaja seperti *Mobile Legends*, *PUBG*, dan *game* sejenisnya yang dapat dimainkan melalui *smartphone* dan komputer.
3. Penelitian akan dilakukan untuk membandingkan hubungan kecanduan *game online* dengan *religiusitas* antara remaja laki-laki dan perempuan.

D. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah yang akan dikaji adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kecanduan *game online* dan *religiusitas* remaja di Kampung Luwung Sawo, RT.01 RW.07, Kelurahan Kebonsari, Kecamatan Citangkil, Kota Cilegon, Banten?
2. Apakah terdapat perbedaan kecanduan *game online* dengan *religiusitas* antara remaja laki-laki dan perempuan?

3. Apakah terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan *religiusitas* remaja?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui tingkat kecanduan *game online* dan *religiusitas* remaja di Kampung Luwung Sawo, RT.01 RW.07, Kelurahan Kebonsari, Kecamatan Citangkil, Kota Cilegon, Banten.
2. Mengetahui perbedaan kecanduan *game online* dengan *religiusitas* antara remaja laki-laki dan perempuan
3. Mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan *religiusitas* remaja.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Secara teoritis hal ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman masyarakat khususnya para orang tua dan kalangan remaja tentang kemajuan teknologi di bidang *game online* serta potensi dampak buruknya terhadap remaja, agar tidak sampai melemahkan nilai-nilai *religiusitas* remaja di Kp. Luwung Sawo, RT.01 RW.07. Kel.Kebonsari, Kec. Citangkil, Kota Cilegon, Banten.
- b. Hasil dari penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai dasar atau rujukan bagi peneliti selanjutnya yang akan mempelajari lebih jauh tentang hubungan kecanduan *game online*, aspek sosial atau psikologis lainnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi para orang tua, temuan ini dapat dijadikan sebagai panduan untuk mengawasi dan mengarahkan aktivitas anak, khususnya terkait penggunaan *game online*, mengingat hal tersebut berpotensi menurunkan tingkat *religiusitas* seseorang.
- b. Bagi penulis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam menerapkan pengetahuan tentang hubungan kecanduan *game online* dengan *religiusitas* ditinjau dari jenis kelamin remaja.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pembaca tentang hubungan kecanduan *game online* dengan *religiusitas* ditinjau dari jenis kelamin remaja.

G. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berdasarkan penelitian dan pengalaman yang penulis lakukan, peneliti telah mengidentifikasi sejumlah kajian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian ini. Walaupun ada hubungan dalam aspek pembahasan, penelitian ini tetap menunjukkan perbedaan dari penelitian sebelumnya. Berikut merupakan penelitian terdahulu yang relevan:

1. Penelitian oleh Anggi Farasagita Putri (2024) dengan judul skripsi “Perbedaan Kecanduan *Game Online* Ditinjau Dari Jenis Kelamin dan Implikasi Layanan Konseling di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 di Kecamatan Pasir Penyu”.²⁰

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi perbedaan kecanduan game online pada siswa berdasarkan jenis kelamin dan dampak layanan konseling di SMP Negeri 3 Salt Pond. Metode campuran kualitatif dan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Hasilnya menunjukkan bahwa ada perbedaan kecanduan game online pada siswa laki-laki dan perempuan di SMP Negeri 3 Pasir Penyu, dengan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,05$), kemudian guru BK disarankan untuk memprioritaskan kecanduan *game online* yang dialami siswa laki-laki, selain itu kunjungan rumah juga diperlukan supaya orang tua terlibat dalam mengawasi anak mereka.

Persamaan penelitian ini dengan penulis yaitu meneliti kecanduan *game online* ditinjau dari jenis kelamin,. Kemudian perbedaannya yaitu pada tempat penelitian, metode penelitian penulis menggunakan metode kuantitatif sedangkan penelitian Anggi menggunakan *mix metode*, penulis menggunakan responden remaja usia 11-21 tahun (remaja awal, tengah dan akhir) sedangkan penelitian Anggi menggunakan responden remaja awal, serta penelitian Anggi terdapat implikasi layanan konseling.

2. Penelitian oleh Nurul Hidayatul Isnaeni (2023) dengan judul skripsi “Pengaruh Intensitas Penggunaan *Game Online* Terhadap Tingkat *Religiusitas* Siswa MTS Buluspesantren Kebumen”.²¹

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan intensitas penggunaan *game online* dan tingkat religiusitas, serta hubungan antara intensitas penggunaan *game online* dan tingkat *religiusitas* siswa. Studi

²⁰ Anggi Farasagita Putri, *Perbedaan Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Jenis Kelamin Dan Implikasi Layanan Konseling Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Di Kecamatan Pasir Penyu*, 2024.

²¹ Nurul Hidayatul Isnaeni, *Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Online Terhadap Tingkat Religiusitas Siswa MTS Buluspesantren Kebumen*, 2023.

ini menggunakan metode kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *game online* berdampak positif pada tingkat *religiusitas* siswa kelas VIII MTs Buluspesantren Kebumen, hasil persamaan regresi adalah $Y = 19,143 + 0,671X$, yang berarti bahwa setiap penambahan 1% pada intensitas penggunaan *game online* akan menghasilkan peningkatan tingkat *religiusitas* siswa 0,671. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa dapat menghabiskan waktu dengan baik dan menggunakan *game online* dengan bijak dan seperlunya.

Adapun persamaan penelitian ini dengan penulis yaitu terdapat pada permasalahan yang diangkat, dan menggunakan metode kuantitatif, perbedaannya terdapat pada responden, tempat penelitian dan jenis penelitian ini meneliti regresi sedangkan penulis korelasi.

3. Penelitian oleh Rahayu Dian Ananda (2023) dengan judul skripsi “Pengaruh *Game Online* Terhadap Karakter *Religius* Siswa MI Ma’arif NU 02 Tamansari Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga”.²²

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah *game online* memengaruhi karakter religius siswa MI Ma'arif NU 02 Tamansari Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga dan seberapa besar pengaruh *game online* terhadap karakter *religius* siswa tersebut. Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap karakter *religius* siswa, termasuk penurunan kegiatan shalat lima waktu, penurunan akhlak, dan banyak siswa yang berkata kasar. Pengaruh *game online* terhadap karakter *religius* siswa adalah sebesar 29,5%.

Adapun persamaan penelitian ini dengan penulis yaitu terdapat pada permasalahan yang diangkat, dan menggunakan metode kuantitatif sedangkan perbedaannya terdapat pada responden, tempat penelitian, dan jenis penelitian ini meneliti regresi sedangkan penulis korelasi.

4. Penelitian oleh Usman (2022) dengan judul artikel “Dampak Intensitas *Game Online* terhadap Remaja Desa Pohsangit Lor Kecamatan Wonomerto Kabupaten Probolinggo”.²³

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa intens remaja Desa Pohsangit Lor Kec. Wonomerto bermain *game online* dan bagaimana intensitas *game online* berdampak pada

²² Rahayu Dian Ananda, ‘Pengaruh Game Online Terhadap Karakter Religius Siswa MI Ma’arif NU 02 Tamansari Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga’, 2023.

²³ Usman, ‘Dampak Intensitas Game Online Terhadap Remaja Desa Pohsangit Lor Kecamatan Wonomerto Kabupaten Probolinggo’, *Jurnal Studi Agama*, 8.1 (2022).

religiusitas remaja Desa Pohsangit Lor Kec. Wonomerto Kab. Probolinggo. Penelitian lapangan deskriptif kualitatif digunakan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan (observasi), wawancara, dan dokumentasi. Hasilnya menunjukkan bahwa bermain game online membutuhkan waktu yang lama untuk memenangkan game. Remaja di Desa Pohsangit Lor, Kecamatan Wonomerto, Kabupaten Probolinggo, mengalami dampak negatif karena mereka mulai meninggalkan shalat lima waktu, tidak mengikuti aturan, malas beraktivitas, berbohong kepada orang lain, dan membentak orang tua mereka.

Persamaan penelitian ini yaitu terdapat pada permasalahan yang diangkat dan berfokus kepada remaja. Perbedaannya yaitu pada tempat penelitian, kemudian penelitian ini berfokus pada dampak dari kecanduan *game online*, metode penelitian penulis menggunakan kuantitatif sedangkan penelitian Usman menggunakan metode kualitatif.

5. Penelitian oleh Penelitian oleh St Latifah, et al. (2022) dengan judul artikel “Hubungan Antara *Religiusitas* dengan Perilaku Kecanduan *Game online* pada Mahasiswa di Makassar”.²⁴

Studi ini bertujuan untuk menentukan bagaimana religiusitas memengaruhi perilaku siswa Makassar yang kecanduan *game online*. Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa H_0 ditolak dengan koefisien korelasi (r) $-0,720$, dan nilai signifikansi (p) diperoleh sebesar $0,000$ ($p < 0,05$). Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada korelasi negatif antara religiusitas dan perilaku siswa Makassar yang kecanduan *game online*. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat religiusitas yang lebih rendah dikaitkan dengan tingkat perilaku kecanduan *game online*, sementara tingkat religiusitas yang lebih tinggi dikaitkan dengan tingkat perilaku kecanduan *game online* yang lebih rendah.

Persamaan penelitian ini dengan penulis yaitu meneliti hubungan kecanduan *game online* dengan *religiusitas*, dan menggunakan metode kuantitatif. Perbedaannya yaitu pada tempat penelitian, responden dan penelitian ini tidak membahas kecanduan *game online* dengan *religiusitas* dari aspek jenis kelamin.

²⁴ St Latifah Ainun Besari Lapena, Ahmad Yasser Mansyur, and Nur Akmal, ‘Hubungan Antara Religiusitas Dengan Perilaku Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Di Makassar’, *Jurnal Psikologi Talenta Mahasiswa*, 2.2 (2022)

H. Definisi Operasional

Dua variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat. Kecanduan *game online* adalah variabel bebas, dan *religiusitas* adalah variabel terikat. Huruf X menunjukkan variabel bebas, dan huruf Y menunjukkan variabel terikat..

1. Kecanduan *game online*

Lemmens menyatakan bahwa kecanduan terhadap *game online* merupakan bentuk penggunaan komputer atau video *game* secara berlebihan dan tidak terkendali, yang pada akhirnya dapat memicu gangguan dalam aspek sosial maupun emosional.²⁵ Yee mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai kecenderungan untuk selalu bermain *game online*, yang menghabiskan banyak waktu dan sampai tidak dapat dikontrol atau dihentikan. Sedangkan Young mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai kecenderungan untuk terus bermain *game online*, meskipun tidak dapat dikontrol atau dihentikan.²⁶

Kecanduan *game online* yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan individu yang sering bermain *game online* (apapun jenisnya) dengan waktu yang berlebihan atau tidak normal, sehingga individu tidak dapat mengontrol perilakunya yang menimbulkan individu mengabaikan kegiatannya yang lain terutama kegiatan keagamaan. Dalam penelitian ini, kecanduan *game online* dapat diukur dengan beberapa indikator dari Lemmens yaitu *salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict, dan problems*.

2. *Religiusitas*

Menurut Glock dan Stark, *religiusitas* diartikan sebagai sejauh mana seseorang memiliki pengetahuan dan pemahaman yang mendalam terhadap ajaran agama yang dianutnya. Dalam konsep *religiusitas*, umumnya terdapat seperangkat aturan dan kewajiban yang berfungsi untuk mempererat hubungan individu atau kelompok dengan Tuhan, sesama manusia, serta lingkungan alam di sekitarnya.²⁷

Religiusitas yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan kondisi individu dalam beragama. Keyakinan yang mendasari pilihan seseorang terhadap agama tertentu akan mendorongnya untuk

²⁵ Ruslia Isnawati, *Pentingnya Problem Solving Bagi Seorang Remaja* (Surabaya: CV. Jakad Media Publishing, 2019). h.65

²⁶ Andri Arif Kustiawan and Andy Widhia Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online : Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan* (Jawa Timur: CV.AE MEDIA GRAFIKA, 2022). h.16-17

²⁷ Bambang Suryadi, *Religiusitas Konsep, Pengukuran, Dan Implementasi Di Indonesia* (Jakarta Pusat: Bibliosmia Karya Indonesia, 2021). h.11

menjalankan ajaran-ajaran agama tersebut dalam bentuk praktik nyata. Praktik yang dilakukan mencerminkan komitmen pribadi terhadap ajaran agama yang dianut. Melalui pelaksanaan praktik tersebut, seseorang memperoleh pengalaman spiritual yang memperkaya kehidupan keagamaannya. Pengalaman ini kemudian akan terus dipertahankan seiring dengan pengetahuan yang dimiliki tentang ajaran agama. Tingkat pemahaman terhadap doktrin agama turut membentuk konsistensi dan kesinambungan dalam menjalani pengalaman religius sehari-hari. Jadi, seseorang akan lebih mudah terpengaruh oleh kenikmatan dunia seperti mengabaikan aktivitas lain saat bermain *game online*. Dalam penelitian ini, *religiusitas* seseorang diukur dengan beberapa indikator dari Glock dan Strak yaitu keyakinan, praktik agama, pengalaman, pengetahuan agama, dan konsekuensi.

3. Jenis kelamin remaja

Jenis kelamin merupakan data sekunder yang merepresentasikan perbedaan biologis antara laki-laki dan perempuan. Perbedaan secara fisik ini kemudian turut memengaruhi perbedaan dalam aspek psikologis. Secara umum, laki-laki sering diasosiasikan dengan karakteristik yang kuat, berdaya tahan tinggi, tidak mudah mengeluh, serta berpikir logis dan rasional. Sebaliknya, perempuan kerap dipersepsikan memiliki sifat yang lebih lembut, emosional, penuh empati, bersifat keibuan, serta lebih perhatian dalam berinteraksi sosial.²⁸

Remaja merupakan masa peralihan antara masa anak-anak dan masa dewasa yakni antara 11 sampai 21 tahun. Pada masa ini, remaja mengalami pubertas. Masa pubertas adalah masa perkembangan dan pematangan organ reproduksi dan fungsinya. Misalnya terjadinya menstruasi pada perempuan dan mimpi basah pada laki-laki. Kemudian, perubahan fisik juga terjadi pada remaja yang mengalami pubertas.²⁹

Jenis kelamin remaja yang dimaksud dalam penelitian ini adalah remaja akhir laki-laki dan perempuan berusia 17-21 tahun yang kecanduan *game online* dan tinggal di Kp. Luwung Sawo, RT.01 RW.07, Kel. Kebonsari, Kec. Citangkil, Kota Cilegon, Banten.

²⁸ Haris Herdiansyah, *Gender Dalam Perspektif Psikologi* (Jakarta: Salemba Humanika, 2016).

²⁹ Puspita Sukmawaty Rasyid, Rabia Zakaria, and Ade Zakiya Tasman Munaf, *Remaja Dan Stunting*, 2022. h. 4