

**PENGARUH ADIKSI *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS*
TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN
PADA KOMUNITAS *MOBILE LEGENDS* YOGYAKARTA**



NASKAH PUBLIKASI

Oleh :

Fera Mei Saroh

NIM :20150710087

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
2019**

ABSTRAK

PENGARUH ADIKSI *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN PADA KOMUNITAS MOBILE LEGENDS YOGYAKARTA

Fera Mei Saroh dan Imam Suprabowo, M.Pd.I

Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Jl Brawijaya (Lingar Selatan), Tamantirto, Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55183

E-mail: ferameisaroh0@gmail.com

imamsuprabowo@yahoo.co.id

Adiksi *game online* adalah situasi dimana bermain *game* menjadi kepuasan dan kesenangan tersendiri, ada perasaan untuk mengulang-ulang bermain *game* karena menyenangkan dan waktunya banyak dihabiskan untuk bermain *game* sehingga individu tersebut tidak dapat mengendalikannya. Perilaku keagamaan yaitu aktivitas seseorang yang terjadi ketika melakukan ibadah/ritual seperti: sholat, puasa, berdoa, dan lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh adiksi *game online mobile legends* terhadap perilaku keagamaan pada Komunitas *Mobile Legends* Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Sampel penelitian ini 25% dari 120 anggota Komunitas *Mobile Legends* Yogyakarta, jadi sampelnya berjumlah 30 responden. Hasil uji hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana, didapati bahwa terdapat pengaruh adiksi *game online mobile legends* terhadap perilaku keagamaan pada Komunitas *Mobile Legends* Yogyakarta, hal ini ditunjukkan dengan hasil nilai signifikansi sebesar 0,005 lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa variabel adiksi *game online mobile legends* memiliki pengaruh pada variabel perilaku keagamaan.

Kata Kunci: *Adiksi Game Online, Mobile Legends, Perilaku Keagamaan*

**THE INFLUENCE OF MOBILE LEGENDS ONLINE GAME ADDICTION
AGAINST RELIGIOUS BEHAVIOR
IN YOGYAKARTA MOBILE LEGENDS COMMUNITY**

ABSTRACT

Online game addiction is a situation where playing games provide satisfaction and pleasure. There is a feeling to keep repeating playing games. Also, much time is spent playing games so that the individual cannot control it. Religious behavior is someone's activity that occurs when performing worship or rituals such as prayer, fasting, and others. This study aims to determine whether or not the influence of mobile legends online game addiction on religious behavior in the Yogyakarta Mobile Legends Community. This study uses a quantitative approach. The sample of this study amounted to 30 respondents representing 25% of the 120 members of the Yogyakarta Mobile Legends Community. The results of hypothesis testing using a simple linear regression test indicate that there is an influence of online mobile legends addiction to religious behavior in the Yogyakarta Mobile Legends Community. This is indicated by the results of a significance value of 0.005 which is smaller than 0.05. Thus, the addiction variable for online game mobile legends influences the variable religious behavior.

Keywords: *Online Game Addiction, Mobile Legends, Religious Behavior.*

PENDAHULUAN

Era globalisasi merupakan bagian dari perkembangan zaman, salah satu yang paling nampak yaitu mulai tergantikannya permainan tradisional oleh permainan moderen. Pada era sekarang ini, banyak anak-anak khususnya remaja yang mulai meninggalkan permainan tradisional dan lebih memilih permainan modern. Hal tersebut dikarenakan permainan modern jauh lebih asyik dan menarik¹. Salah satu *game modern* yang sangat merambah pesat di kalangan anak-anak, remaja dan dewasa adalah *Game online*². Secara sederhana, *game* dipengaruhi *trend* dan teknologi yang semakin berkembang.

Adanya perkembangan teknologi, *Game online* semakin mudah untuk diakses dan dimainkan dengan *gadget*, tidak perlu menggunakan komputer atau kewarnet lagi. Jadi, waktunya lebih bebas dan berleluasa ketika bermain *game* dengan *gadget* bisa dimana saja dan kapan saja. Dilihat dari *chart* di *Sensor Tower*, Indonesia ternyata nempatin urutan ke-2 dalam jumlah pemain *mobile legends* terbanyak. Peringkat pertamanya dipegang oleh Filipina dan ketiga Amerika Serikat. Sehingga Indonesia merupakan salah satu penyumbang kekayaan terbesar Moonton lewat *Mobile Legendsnya*³. Menurut Fendi, *mobile legends*: bang bang sudah diunduh sebanyak 35 juta kali dan ada 8 juta pengguna aktif harian di Indonesia⁴.

¹Tjitra Eka, *Permainan Modern Vs Permainan Tradisional*, diakses melalui <https://www.kompasiana.com/tjitraekapurwati/54f93787a33311ab068b48d6/permainan-tradisional-vs-permainan-modern> pada tanggal 23 Maret 2018 pukul 03.35 WIB.

²Fadil18, *Sejarah Dan Perkembangan Game Online*, diakses dari <https://forum.wavegame.net/showthread.php/30731-Sejarah-dan-perkembangan-game-online> pada 31 Maret 2018 pukul 13.16 WIB.

³ Feedme, Gila, *Penghasilan Mobile Legends Bisa Setengah Miliar Sehari*, diakses dari <https://www.feedme.id/gaya/40368/gila-penghasilan-mobile-legends-bisa-setengah-miliar-sehari> pada 31 Maret 2018 pukul 16.30 WIB.

⁴ Kumparan Tech, *Di Indonesia Mobile Legends di mainkan 8 Juta Pengguna Aktif*, diakses dari <https://kumparan.com/@kumparantech/di-indonesia-mobile-legends-dimainkan-8-juta-pengguna-aktif> pada 31 Maret 2018 pukul 15.30 WIB

Menurut Okezone, beberapa fakta dan alasan mengapa *game mobile legend* bisa menjadi fenomenal di dalam dan luar negeri yaitu, pertama, kapasitas penyimpanan *game* yang kecil sehingga dapat dimainkan di *smartphone* yang memiliki spesifikasi rendah. Kedua, memiliki grafik yang terbilang cukup baik dari segi karakter, *item*, *maps*, dan efek *skill* sehingga orang akan tertarik dan bersemangat untuk memainkan *game* tersebut. Ketiga, mudah dimainkan. Keempat, dapat dimainkan bersama teman. Kelima, terdapat karakter dari berbagai Negara misalnya, dari *Yun Zhao* yang diadaptasi dari *Zhao Yun (Samkok)*, *Yi Sun Shindari* Korea Selatan, hingga *LapuLapu* dari Filipina.

Lalu bagaimana dengan orang yang terus menerus bermain *game*? Menurut Lemmens, Valkenburg, dan Peter orang yang terus menerus bermain *game* akan merasa adiksi. Mereka mendefinisikan adiksi adalah kecanduan *game online* karena penggunaan yang berlebihan pada *video game* atau *game* komputer yang menyebabkan masalah sosial atau emosional⁵. Menurut Ayu, orang yang kecanduan *game online* akan cenderung malas, mengabaikan kewajibannya dan mengabaikan orang disekitarnya. Selain itu juga dapat berkurangnya waktu untuk belajar, pemborosan untuk membayar biaya internet atau untuk membeli kuota, mempersingkat umur *smartphone*, merusak mata karena radiasi *handphone*, dan ada kemungkinan orang yang kecanduan *game online* demi memenuhi rasa kecanduannya melakukan tindakan pidana seperti mencuri, merampok, atau melaukan tindakan kekerasan karena menerapkan karakter- karakter tokoh yang ada didalam *game online* tersebut didalam kehidupannya⁶.

Terkait dengan adiksi *mobile legends* penulis menemukan beberapa kasus. Pertama, kasus yang pernah viral yaitu seorang wanita terkapar di rumah sakit akibat ketagihan *mobile*

⁵ Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., & Peter, J, *Development And Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescents*.(Media Psychology: 2009), Hlm. 78.

⁶ Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*, (Jakarta:Pustaka Mina, 2011), Hlm .28.

legends. Dilansir dari TribunBatam seorang wanita yang bernama Mhary Mundoc Idanan asal Filipina terkena stroke akibat bermain *mobile legend*. Diduga Mhary terobsesi dalam bermain *mobile legend* agar jagoannya terus bisa naik level, maka ia mengorbankan jam tidurnya untuk bermain *game* tersebut selama 8 jam dan tidak berhenti hingga matanya berair sekalipun ia tetap melanjutkan permainannya⁷.

Kedua, kasus seorang Bapak yang nekat mencuri 10 ponsel karena kecanduan *mobile legends*. Menurut Fani Fadillah, seorang Bapak yang bernama Nur Huda dituduh polisi lantaran mencuri 10 ponsel. Hasil pencurian tersangka digunakan untuk bermain *mobile legends* di Warung Internet (Warnet) dan sebagian digunakan untuk memenuhi kebutuhan keluarga⁸.

Ketiga, kasus seorang Pemuda yang kecanduan *mobile legend* nekat main *game mobile legend* sambil mengendarai sepeda motor di jalan dan menjadi Viral karena video tersebut diunggah pada akun *instagram*. Video tersebut seketika menjadi sorotan dan dibanjiri dengan komentar-komentar *nitizen* sekitar 3.600 komentar dan 37.931 *like*⁹.

Dalam ceramahnya Ustadz Abdul Somad di Jambi, ia menegaskan larangan bermain *game online*. Menurutnya, orang yang kecanduan bermain *game* mubazir waktunya. Orang yang mubazir adalah saudara setan. Maka orang yang sudah kecanduan *game online* tidak lagi digoda setan karena saudara dengan setan. Selain itu Ustad Abdul Somad juga berpesan untuk generasi Indonesia, berhentilah kalian bermain *game*, isi waktu dengan aktivitas lain, sesekali main *game*

⁷ TribunBatam, *Kisahanya Viral! Akibat Ketagihan Game Mobile Legends, Wanita ini Terkapar di Rumah Sakit*, diakses melalui <http://batam.tribunnews.com/2018/06/08/kisahanya-viral-akibat-ketagihan-game-mobile-legends-wanita-ini-terkapar-di-rumah-sakit?page=2> pada tanggal 31 Januari 2018 pukul 12.51.

⁸ Fani Fadillah, *Bapak Ini Nekat Curi 10 Ponsel Gara-Gara Kecanduan Mobile Legends*, diakses melalui <https://beritacenter.com/news-198617-bapak-ini-nekat-curi-10-ponsel-gara-gara-kecanduan-mobile-legend.html> pada tanggal 31 Januari 2018 pukul 16.11 WIB.

⁹ Manaberita, *Kecanduan Game, Pemuda Ini Nekat Main Mobile Legend Sambil Mengendarai Sepeda Motor di Jalan Raya*, diakses melalui <https://manaberita.com/2018/02/kecanduan-game-pemuda-ini-nekat-main-mobile-legend-sambil-mengendarai-motor-di-jalan-raya/> pada tanggal 31 Januari 2019 pukul 13.20 WIB

untuk *refresing* saja, tetapi ketahuilah masih banyak kegiatan lainnya seperti olahraga. Olahraga yang dianjurkan dalam islam ada tiga yaitu memanah, berenang, dan berkuda¹⁰.

Perilaku Keagamaan adalah perilaku keagamaan adalah suatu tindakan atau perbuatan yang dilakukan oleh seseorang dalam sebuah prinsip dan kepercayaan. Dalam agama ada ajaran-ajaran yang harus ditaati contohnya dalam islam menjalankan perintah-Nya dan menjauhi larangan- Nya. Ajaran-ajaran yang harus ditaati diantaranya sholat, zakat, puasa, haji, menolong orang lain, dan masih banyak lagi. Sedangkak hal-hal yang dilarang itu seperti, minum-minuman keras, berjudi, berzina, korupsi, dan lain-lain¹¹.

Dari uraian diatas terdapat beberapa kasus akibat adiksi *mobile legends* yang menimbulkan keresaaahan penulis, karena orang yang terkena adisi beberapa sudah berada pada tahap mencuri, meninggalkan aktivitas lain karena fokus pada *gamenya* dan lainnya, sehingga menimbulkan pertanyaan apakah ada pengaruh *adiksi game online mobile legend* terhadap perilaku keagamaan. Berdasarkan pemaparan tersebut, maa penelitian ini berjudul “Pengaruh Adiksi *Game Online Mobile Legends* Terhadap Perilaku Keagamaan Pada Komunitas *Mobile Legends* Yogyakarta” .

HIPOTESIS

Ha : Terdapat Pengaruh Adiksi *Game Online Mobile Legends* (X) Terhadap Perilaku Keagamaan (Y)

Ho : Tidak Terdapat Pengaruh Adiksi *Game Online Mobile Legends* (X) Terhadap Perilaku Keagamaan (Y)

¹⁰ TribunIslam, inilah dosa pecandu game mobile legends menurut ustad somad, diakses melalui <https://www.tribunislam.com/2018/02/inilah-dosa-pecandu-game-mobile-legends-menurut-ustadz-somad.html?m=1> pada 31 Januari 2019 pukul 20.00 WIB

¹¹ Djamaluddin Ancok, dkk., *Psikologi Islam, Solusi Islam dan Problem-problem Psikologi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011) , Hlm.76.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Alasannya, menurut Suharso penelitian kuantitatif adalah penelitian yang spesifikasinya sudah sistematis sejak awal dan variabel terukur dengan skala nominal, ordinal, interval, dan rasio¹². Pendekatan kuantitatif akan nampak dari teknik pengumpulan data yaitu angket/kuesioner untuk menjelaskan tentang ada-tidaknya korelasi antara X dan Y.

Sampel Penelitian

Menurut Arikunto, sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti dan mewakili karakteristik populasi. Apabila populasi penelitian berjumlah kurang dari 100 maka sampel dapat diambil semuanya, namun apabila populasi penelitian berjumlah lebih dari 100 maka sampel dapat diambil antara 10-15% atau 20-25 % dan seterusnya¹³. Pada penelitian kali ini peneliti akan mengambil sampel 25% dari 120 anggota aktif pada komunitas *mobile legends* Yogyakarta yang beragama islam, jadi sampelnya berjumlah 30 responden.

Variabel Dan Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini variabelnya meliputi variabel independent/bebas/yang mempengaruhi (X) dan variabel dependent/terikat/yang terpengaruhi (Y)¹⁴. Variabel X adalah *adiksi game online mobile legend* sedangkan variabel dependent Y adalah Perilaku Keagamaan.

¹² Suharso, Puguh, *Metode penelitian Kuantitatif Untuk Bisnis: Pendekatan Filosofis Dan Praktis* (Jakarta: Penerbit Indeks, 2009), Hlm. 3

¹³ *Ibid.*

¹⁴ Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2007), Hlm .4.

Skala yang digunakan untuk mengukur adiksi *game mobile legends* berdasarkan aspek-aspek teori Lemmens (2009) terdapat 26 item. Sedangkan skala yang digunakan untuk mengukur perilaku keagamaan berdasarkan aspek-aspek yang dikemukakan dalam teori Djameluddin Ancok yang berjumlah 41 item.

Dalam pengukurannya, penelitian ini menggunakan skala Likert, yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang suatu objek atau fenomena tertentu. Skala Likert memiliki 2 jenis pernyataan, yaitu pernyataan positif dan pernyataan negatif. Kedua skala disertai dengan 4 alternatif jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS). Pernyataan pada kuisioner terbagi menjadi dua jenis yakni *vafourable* dan *unvafourable*, dengan besar skor pada masing-masing alternatif jawaban sebagai berikut : *Vafourable*, SS: 4, S:3, TS:2, STS:1, dan *Unvavorabel*, SS:1, S:2, TS:3, STS:4.

Validitas Dan Reliabilitas

Berikut merupakan hasil uji validitas dan reliabilitas skala adiksi *game online mobile legends* dan perilaku keagamaan.

Tabel 1. Uji Validitas dan Reliabilitas

Skala	Total Item	Jumlah Item yang Valid	Skor Validitas	Skor Reliabilitas
Adiksi <i>game online mobile legends</i>	26	23	0.654 - 0.952	0.981
Perilaku keagamaan.	41	34	0,643 - 0,974	0.987

Sumber: Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas menggunakan *software SPSS 21*

Analisis Data

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah Statistik deskriptif . Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untu menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi¹⁵. Selain itu penelitian ini juga menggunakan uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Pada umumnya uji normalitas dilakukan dengan menggunakan teknik *One sample Kolmogorov-Smirnov test*, melalui cara ini diharapkan dapat menunjukkan normal atau tidaknya distribusi data yang digunakan sebagai alat ukur penelitian.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 31 Januari - 23 Febuari 2019, dengan lokasi penelitian di Daerah Istimewa Yogyakarta. Kriteria responden dari penelitian ini adalah laki-laki dan perempuan yang *bermain mobile legends*, bergabung dalam komunitas *mobile legends* Yogyakarta, dan beragama islam, dengan jumlah responden sebanyak 30 responden.

Tabel 2. Gambaran Umum Responden

	Kategori	Jumlah	PERSENTASE
Jenis kelamin	Laki-laki	28	93,3%
	Perempuan	2	6,7%
Usia	14-18 Tahun	10	33,3%
	19-24 Tahun	16	53,3%
	≥ 25 Tahun	4	13,3%
Profesi	Pelajar	10	33,3%
	Mahasiswa	16	53,3%
	Pegawai Swasta	4	13,3%

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), Hlm.89.

Tempat Tinggal	DIY	17	56,7%
	Luar DIY	13	43,3%
Waktu Yang Dhabiskan Untuk Bermain <i>Mobile Legends</i>	1-2 jam per hari	4	13,33 %
	3-4 jam per hari	18	60 %
	≥ 5 jam per hari	8	26,67%
Total		30	100%

Sumber: Data Primer Anget dan Hasil Wawancara Responden 2018

Berdasarkan tabel diatas gambaran umum responden dietahui berdasarkan jenis kelamin, usia, profesi, tempat tinggal dan watu yang dihabisan untu bermain *Mobile Legends*. Masing-masing gambaran umum memiliki jumlah frekuensi dan presentase yang berbeda-beda dan apabila diakumulasikan total responden menjadi 30 orang atau sebesar 100%.

Tabel 3. Deskriptif Statistik

Variabel	N	Minimum	Maxsimum	Mean	Std. Deviation
Adiksi Game Mobile Legends	30	39	94	68.50	10.50
PerilakuKeagamaan	30	75	160	123.53	21.63

Sumber : Hasil Analisis Deskriptif Statistik Skala Penelitian

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa N=30, N adalah jumlah responden penelitian. Skor minimum dari variabel adiksi *game mobile legends* sebesar 39 dan skor maksimumnya sebesar 94. Variabel perilaku keagamaan memiliki skor minimum sebesar 75 dan skor maksimum sebesar 160. Skor rata-rata pada variabel adiksi *game mobile legends* sebesar 68.50 dan pada variabel perilaku keagamaan sebesar 123.53. Standar deviasi dari variabel adiksi *game mobile legends* 10.50, sedangkan untuk variabel perilaku keagamaan sebesar 21.631.

Tabel 4. Kategori Adiksi *Game Mobile Legends*

Variabel	Kategori	Kriteria	Frekuensi	(%)
Adiksi <i>Game Mobile Legends</i>	Tinggi	$X > 79$	7	23,33%
	Sedang	$58 \leq X \leq 79$	22	73,33%
	Rendah	$X < 58$	1	3,33%
Jumlah			30	100%

Berdasarkan table diatas diperoleh data kategori adiksi *game mobile legends*, yang masuk dalam kategori tinggi yaitu sebanyak 7 responden atau 23,33%, kategori sedang yaitu sebanyak 22 responden atau 73,33%, dan pada kategori rendah 1 responden atau 3,33%. Dari tabel tersebut terlihat bahwa frekuensi terbanyak adalah pada karegori sedang Hal ini menunjukkan bahwa sebagian responden memilki adiksi *game mobile legends*.

Tabel 5. Kategori Perilaku Keagamaan

Variabel	Kategori	Kriteria	Frekuensi	(%)
Perilaku keagamaan	Tinggi	$> 145,16$	5	16,67%
	Sedang	$101,9 \leq X \leq 145,16$	19	63,33%
	Rendah	$< 101,9$	6	20%
Jumlah			30	100%

Berdasarkan table diatas, diperoleh data kategori perilaku keagamaan, yang masuk dalam kategori tinggi yaitu sebanyak 5 responden atau 16,67%, kategori sedang yaitu sebanyak 19 responden atau 63,33% dan pada kategori rendah 6 responden atau 20%. Hal ini menunjukkan

bahwa perilaku keagamaan yang terdapat dalam 30 responden komunitas *mobile legends* rata-rata pada tingkat sedang yaitu sebanyak 63,33% .

Tabel 6. Uji Normalitas Variabel Penelitian

	Adiksi Game Mobile Legends	PerilakuKeagamaan
N	30	30
Normal Parameter s ^{a,b}	Mean Std. Deviation	123.53 21.631
Most Extreme Difference s	Absolute Positive Negative	.117 .117 -.109
Kolmogorov-Smirnov Z	1.332	.639
Asymp. Sig. (2-tailed)	.058	.808

Sumber: Hasil Uji normalitas menggunakan SPSS 21

Berdasarkan tabel diatas hasil uji normalitas *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan bahwa **skala Adiksi Game Mobile Legends** berdistribusi normal dengan hasil Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.058, begitu pula dengan **skala Perilaku Keagamaan** dengan hasil Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.808. Syarat data dikatakan berdistribusi normal adalah apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 (Sig. > 0.05).

Tabel 7. Uji Linieritas

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
PerilakuK	(Combined)		6239.383	14	445.670	.912	.566
eagamaan	Between Groups	Linearity	3391.352	1	3391.352	6.940	.019
* Adiksi		Deviation from	2848.031	13	219.079	.448	.923
Game		Linearity					
Mobile	Within Groups		7330.083	15	488.672		
Legends	Total		13569.467	29			

Sumber: Hasil Uji Linieritas Data menggunakan SPSS 21

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai signifikasi pada *linearity* sebesar 0.019. Karena signifikasinya kurang dari 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel adiksi game mobile legends dan perilaku keagamaan terdapat hubungan yang linier.

Tabel 8. Persamaan Regresi Linier Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	194.079	23.357		8.309	.000
Adiksi Game Mobile Legends	-1.030	.337	-.500	-3.054	.005

a. Dependent Variable: PerilakuKeagamaan

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa nilai konstan memiliki angka 194,079 dan koefisiensi untuk adiksi *game mobile legends* sebesar -1,030 sehingga model persamaan regresinya diperoleh:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 194,079 + (-1,030)X$$

Hasil dari pengujian menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar -3,054 dengan signifikansi sebesar 0,005 lebih kecil dari 0,05 sehingga, dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa variabel adiksi *game mobile legends* memiliki pengaruh yang negatif pada variabel perilaku keagamaan. Dikatakan negatif karna koefisien regresi bernilai (-). Jadi dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi variabel adiksi *game mobile legends* maka akan menurunkan variabel perilaku keagamaan.

Kemudian, untuk mengetahui seberapa besar pengaruh adiksi *game mobile legends* terhadap perilaku keagamaan pada komunitas *mobile legends* Yogyakarta, penguji melakukan analisis regresi linier sederhana, berikut ini adalah analisis regresi linier sederhana:

Tabel 4.18.
Analisis Regresi Linier Sederhana
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.500 ^a	.250	.223	19.066

a. Predictors: (Constant), Adiksi Game Mobile Legends

Tabel diatas menunjukkan besarnya nilai korelasi (R) yaitu 0,500. Dalam tabel tersebut juga didapati koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,250. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel independen (adiksi *game mobile legends*) terhadap variabel dependen (perilaku keagamaan) yaitu sebesar 25% sedangkan sisanya 75% dipengaruhi oleh variabel lain.

PEMBAHASAN

Adiksi *game mobile legends* dari 30 responden muslim yang diukur menggunakan skala Lemmens dan dilihat dari beberapa teori dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4.19.
Pola Adiksi *Game Mobile Legends*

No	Kategori Adiksi	Pola
1.	Tinggi	Seseorang yang sudah berada pada kategori tinggi adiksi <i>game mobile legendsnya</i> maka orang tersebut sudah berada pada skala kecanduan yang berlebih. Apabila ditinjau dari skala kecanduan <i>game online</i> menurut Lemmens, orang pada tahap ini berada pada skala modifikasi mood hingga konflik dan masalah. Misalnya: orang tersebut banyak menghabiskan waktunya untuk bermain <i>game mobile legends</i> , kesulitan berhenti dan menambah waktunya untuk bermain <i>game</i> , lupa sholat dan makan karena fokus bermain <i>game</i> hingga mencapai pada skala konflik dan masalah akibat bermain <i>mobile legend</i> dimana orang tersebut sudah pernah mencuri, berkelahi, berdebat, mengabaikan orang lain atau sebaliknya, dan juga bermasalah dengan pekerjaan atau aktifitasnya karena bermain <i>game mobile legends</i> . Sedangkan dalam penelitian Pradipta, dkk., menurut Young orang yang kecanduan <i>game online</i> banyak menghabiskan waktunya untuk bermain mencapai 39 jam per minggu atau 5 jam atau lebih dari 5 jam per harinya.
2.	Sedang	Seseorang yang kecanduan <i>game mobile legends</i> pada kategori sedang, jika ditinjau dari skala kecanduan <i>game online</i> menurut Lemmens, orang pada tahap ini sudah berada pada skala toleransi hingga menarik diri. Misalnya: Orang tersebut kesulitan berhenti bermain <i>game</i> dan menambah waktu bermainnya, tidak ingat kegiatan lainnya (sholat, makan, membantu orang

		tua,dll.) karena bermain <i>game</i> , kesulitan dalam mengurangi waktu bermain dan akan merasa tidak nyaman jika tidak bermain <i>game mobile legends</i> . Namun pada kategori sedang ini belum mencapai pada tahap konflik dan masalah, seperti: mencuri, berkelahi,penipuan dan pengabaian. Kemudian dalam penelitian Pradipta, dkk., menurut <i>Chen&Chou</i> orang yang kecanduan <i>game online</i> rata-rata menghabiskan waktunya untuk bermain mencapai 20-25 jam per minggu atau 3-4 jam per harinya.
3.	Rendah	Seseorang yang kecanduan kecanduan <i>game mobile legends</i> pada kategori rendah, jika ditinjau dari skala kecanduan <i>game online</i> menurut Lemmens, orang pada tahap masih berada pada skala Kepentingan. Dimana <i>game</i> mendominasi pemikiran seseorang untuk berfikir bahwa <i>game</i> mengasyikkan sehingga sebagian waktunya untuk bermain <i>game</i> . Orang pada kategori rendah ini bisa dibilang masih pemula yang belum terlalu kecanduan <i>game</i> dan belum mencapai pada skala toleransi hingga konflik dan masalah. Kemudian dalam penelitian Pradipta, dkk., menurut <i>Kusumadewi</i> orang yang kecanduan <i>game online</i> dapat menghabiskan waktunya untuk bermain mencapai 2-10 jam per minggu atau 1-2 jam per harinya.

Sedangkan Perilaku keagamaan dari 30 responden muslim yang diukur menggunakan lima dimensi menurut Glock&Stark dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4.20.
Pola Perilaku Keagamaan

No.	Kategori	Pola Perilaku Keagamaan
1.	Tinggi	Responden yang termasuk kategori tinggi dalam perilaku keagamaan menunjukkan bahwa orang tersebut memahami,mengerti dan menerapkan kelima dimensi Glock&Stark, yaitu: 1. Dimensi keyakinan, pada dimensi ini muslim yang memiliki tingkat keyakinan tinggi terhadap ajaran-ajaran di dalam agamanya. Misalnya:

		<p>keyakinan terhadap Allah, surga dan neraka, nabi dan rasul, qodho dan qodhar, dan lainnya.</p> <p>2. Dimensi Peribadatan, Misalnya, mengerjakan Sholat lima waktu, puasa sunnah, selalu berdoa,selalu berzikir, rutin membaca Al-Qur'an, dan lainnya.</p> <p>3. Dimensi Pengalaman, misalnya: suka tolong menolong, bekerjasama, berlaku jujur, menjaga lingkungan sekitar, tidak mencuri dan tidak berjudi.</p> <p>4. Dimensi Pengetahuan Agama, orang tersebut memahami isi Al-Qur'an, mengetahui tentang sejarah islam, mengetahui rukun iman dan rukun islam, hukum-hukum islam.</p> <p>5. Dimensi Penghayatan, pada dimensi ini orang tersebut dapat khusuk ketika melaksanakan sholat dan berdoa, perasaan dekat dengan Allah, perasaan bergetar ketika mendengar azan, dan lainnya.</p>
2.	Sedang	<p>Responden yang termasuk kategori sedang dalam perilaku keagamaan menunjukkan bahwa orang tersebut cukup memahami kelima dimensi Glock&Stark, yaitu:</p> <p>1. Dimensi keyakinan, misalnya: keyakinan terhadap Allah, surga dan neraka, nabi dan rasul, qodho dan qodhar, dan lainnya.</p> <p>2. Dimensi Peribadatan, Misalnya, mengerjakan Sholat lima waktu, jarang puasa sunnah, selalu berdoa,selalu berzikir, tidak rutin membaca Al-Qur'an,.</p> <p>3. Dimensi Pengalaman, misalnya: suka tolong menolong, bekerjasama, berlaku jujur, menjaga lingkungan sekitar, tidak mencuri dan tidak berjudi.</p> <p>4. Dimensi Pengetahuan Agama, orang tersebut cukup memahami isi Al-Qur'an, cukup mengetahui tentang sejarah islam, cukup mengetahui rukun iman dan rukun islam, dan cukup tahu hukum-hukum islam.</p> <p>5. Dimensi Penghayatan, pada dimensi ini orang tersebut terkadang dapat khusuk ketika melaksanakan sholat dan berdoa, terkadang perasaan dekat</p>

		dengan Allah, terkadang perasaan bergetar ketika mendegar azan.
--	--	---

3.	Rendah	<p>Responden yang termasuk kategori rendah dalam perilaku keagamaan menunjukkan bahwa orang tersebut kurang dalam memahami kelima dimensi Glock&Stark, yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dimensi keyakinan, misalnya: keyakinan terhadap Allah, surga dan neraka, nabi dan rasul, qodho dan qodhar. Pada dimensi ini responden pada kategori rendah masih dikatakan kurang dalam segi keyakinan. 2. Dimensi Peribadatan, misalnya, tidak mengerjakan Sholat lima waktu, tidak melaksanakan puasa sunnah, tidak berdo'a maupun berzikir, dan tidak membaca Al-Qur'an. 3. Dimensi Pengalaman, misalnya: tidak suka tolong menolong, tidak dapat bekerjasama, tidak jujur, tidak menjaga lingkungan sekitar, pernah mencuri dan pernah berjudi. 4. Dimensi Pengetahuan Agama, orang tersebut tidak memahami isi Al-Qur'an, tidak mengetahui tentang sejarah islam, tidak mengetahui rukun iman dan rukun islam, tidak tahu hukum-hukum islam. 5. Dimensi Penghayatan, pada dimensi ini orang tersebut tidak dapat khusuk ketika melaksanakan sholat dan berdo'a, tidak merasa dekat dengan Allah, hati tidak bergetar ketika mendegar azan.
----	--------	--

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil pengujian yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar -3,054 dengan signifikansi sebesar 0,005 lebih kecil dari 0,05 sehingga, dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa variabel adiksi *game mobile legends* memiliki pengaruh pada variabel perilaku keagamaan. Apabila dilihat dari koefisien determinasi maka didapati koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,250, sehingga variabel dependen (perilaku keagamaan) yaitu sebesar 25% sedangkan sisanya 75% dipengaruhi oleh variabel lain.

Tingkat adiksi *game mobile legends* mayoritas subjek pada penelitian ini adalah sedang dengan skor $58 \leq X \leq 79$, jumlah subjek pada tingkat sedang berjumlah 22 orang atau 73,33%. kemudian pada tingkat perilaku keagamaan mayoritas subjek pada penelitian ini berada pada tingkat sedang yaitu sebanyak 19 responden atau 63,33%. Jadi dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi variabel adiksi *game mobile legends* maka akan menurunkan variabel perilaku keagamaan.

SARAN

Dari hasil kesimpulan penelitian ini, peneliti memiliki saran yang berkaitan dengan kepada penelitian selanjutnya dan kiranya bermanfaat untuk beberapa pihak.

- 1) Untuk penelitian selanjutnya, peneliti menyarankan melakukan penelitian dengan cara membandingkan. Angket/kuisisioner sebaiknya disebarakan bukan hanya kepada para komunitas *mobile legends* saja, alangkah baiknya jika sebagian disebarakan kepada orang yang tidak tergabung dalam komunitas seperti remaja di sekolah dan lainnya yang juga bermain *game mobile legends*.

- 2) Untuk orang tua, sebaiknya mengawasi dan mengingatkan anak-anaknya untuk mengurangi bermain game karena telah terbukti bahwa adiksi game dapat mempengaruhi penurunan pada perilaku keagamaan.

DAFTAR PUSTAKA

Refrensi Buku

- Ahyadi, A. A. (1998). *Psikologi Agama Kepribadian Muslim Pancasila*. Jakarta: Sinar Baru.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamaluddin Ancok, F. N. (1994). *Psikologi Islam, Solusi Islam dan Problem-problem Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djamaluddin Ancok, F. N. (2011). *Psikologi Islam, Solusi Islam dan Problem-problem Psikolog*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hasan, A. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depatemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka.
- Jalaluddin, R. (2005). *Psikologi Agama: Memahami Perilaku Dan Mengaplikasikan Prinsip-Prinsip Psikologi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Jalaluddin, R. (2016). *Psikologi Agama: Memahami Perilaku Dan Mengaplikasikan Prinsip-Prinsip Psikologi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mustafa, E. Z. (2013). *Mengurai Variabel Hingga Instrumentasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Nilwan, A. (1998). *Pemograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta: Media Komputindo.
- Rakhmat, J. (1999). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rini, A. (2011). *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina.
- Samuel, H. (2010). *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharso, P. (2009). *Metode penelitian Kuantitatif Untuk Bisnis: Pendekatan Filosofis Dan Praktis*. Jakarta: Penerbit Indeks.

Refrensi Skripsi

- Almira, B. F. (2015). Hubungan Stres Akademik Dengan Intensitas Bermain Game Pada Mahasiswa Universitas Negeri Makasar. *Doctoral Dissertation, Psikolog*.
- Bahrul, H. (2018). Game “Mobile Legends Bang Bang” di kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dalam tinjauan “One Dimensional Man” Herbert Marcuse. *UIN Sunan Ampel Surabaya* .
- Kumalasari, D. (2018). Hubungan Antara Adiksi Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di SMA Negeri 1 Banguntapan Yogyakarta. *Doctoral dissertation Universitas Mercu Buana Yogyakarta* .
- Sudharto, A. R. (2018). Fenomena Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Sumatera Utara). *Universitas Sumatra Utara* .
- Widiarto, I. K. (2018). Hubungan antara Kesejahteraan Subjektif dan Kecanduan Game Online pada Remaja di Yogyakarta. *Universitas Islam Indonesia* .
- Wisiyawati, R. (2017). Pengaruh Perilaku Keagamaan Orang Tua Terhadap Motivasi Anak Dalam Shalat Berjamaah di Dusun Nongko Sumberagung Ngaringan Grobogan. *Doctotal dissertation UIN Walisongo* .

Refrensi Jurnal

- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda. *Ilmu Komunikasi* .
- Edrizal, E. (2018). Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online) Di Smp N 3 Teluk Kuantan. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran), 2(6)* , 1001-1008.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgrri Yogyakarta. *Jurnal Konseling Gusjigang Vol.3 No.1* .
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., & Peter J. (2009). Developmen And Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescents. *Media Psychology, 12(1)*, 77-95
- Marsia, A. (2018). Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online “Mobile Legends”(Studi Pada Mahasiswa FISIP Universitas Halu Oleo). *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO, 3(1)* .
- Mustafa, A.E., Ulfa, N. S., Herieningsih, S.W., & Pradekso, T. (2015). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak. *Interaksi Online, 3(3)*.
- Rama, D. Y. (2018). Kecanduan Game Online Dan Penyesuaian Sosial Siswa Di Ma Muhammadiyah Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 5(1)* , 40-54.

Rosi Kusumawati, Y. A. (2017). Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan. *Jurnal RAP* 8(1) .

Ulfa, M. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau*, 4(1) , 1-13.

Pradipta, T. &. (2012). Prilaku Adiksi Game Online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Ketrampilan Sosial pada Remaja di Surakarta, *Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa. Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa* (1)2 .

Refrensi Wawancara

Frandi. (2018, Desember 29). Game Mobile Legends. (F. M. Saroh, Pewawancara)

Refrensi Internet

Elfira, T. C. (2018, April 1). *MOBILE LEGENDS: Fenomenal! Ini 5 Alasan 'Mobile Legends' Booming*. Diambil kembali dari Techno.okezone.com: <https://techno.okezone.com/read/2017/07/26/326/1744457/mobile-legends-fenomenal-ini-5-alasan-mobile-legends-booming>

Fadil18. (2018, Maret 31). *Sejarah Dan Perkembangan Game Online*. Diambil kembali dari forum.wavegame.net: <https://forum.wavegame.net/showthread.php/30731-Sejarah-dan-perkembangan-game-online>

Flasher, S. (2018, Oktober 29). *Surya Flasher. Cara Bermain Mobile Legend Bagi Pemula (Tips&Trik)-Mobile Legends Indonesia, diakses Cara Bermain Mobile Legend Bagi Pemula (Tips&Trik)-Mobile Legends Indonesia*. Diambil kembali dari m.youtube.com: <https://m.youtube.com/watch?v=EUzINcCX4IE&t=398s>

Gamers, M. (2018, Oktober 11). *Cara Beli Diamond/Top Up Diamond Mobile Legends Dengan Mudah*. Diambil kembali dari goo.gl: <https://goo.gl/OodUZP>

HandriTV. (2018, Oktober 29). *Cara Beli Diamond Mobile Legend di Unipin*. Diambil kembali dari m.youtube.com: <https://m.youtube.com/watch?v=dUCseYSFqPg>

Indonesia, T. (2019, Januari 26). *15 Game yang Resmi Diblokir Pemerintah*. Diambil kembali dari theasianparent.com: <https://id.theasianparent.com/ini-daftar-15-games-yang-resmi-diblokir-pemerintah/>

Indonesia, W. b. (2018, Maret 9). *Online Gaming*. Diambil kembali dari wikipedia.org: [https://id.wikipedia.org/online_geming_\(permainan_daring\)](https://id.wikipedia.org/online_geming_(permainan_daring))

Januarius, F. (2019, Januari 31). *Pemerintah Gelar Turnamen Mobile Legend Piala Presiden 2019*. Diambil kembali dari nasional.kompas.com: <https://nasional.kompas.com/read/2019/01/28/15413631/pemerintah-gelar-turnamen-mobile-legend-piala-presiden-2019>

- Swaragama. (2018, Desember 28). *Jogja Fact: Seputar Pendetang Jogja*. Diambil kembali dari Swaragamafm.com: <https://swaragamafm.com>
- TECH, K. (2018, Maret 22). *Di Indonesia, Mobile Legends Dimainkan 8 Juta Pengguna Aktif*. Diambil kembali dari Kumparan.com: <https://kumparan.com/@kumparantech/di-indonesia-mobile-legends-dimainkan-8-juta-pengguna-aktif>
- TribunBatam. (2018, Januari 31). *Kisahny Viral! Akibat Ketagihan Game Mobile Legends, Wanita ini Terkapar di Rumah Sakit*. Diambil kembali dari batam.tribunnews.com: <http://batam.tribunnews.com/2018/06/08/kisahny-viral-akibat-ketagihan-game-mobile-legends-wanita-ini-terkapar-di-rumah-sakit?page=2>
- Widiartanto, Y. H. (2018, Oktober 27). *Final Kompetisi "Mobile Legends" Digelar di Indonesia, Hadiah Rp 1,4 Miliar*. Diambil kembali dari tekno.kompas.com: <https://tekno.kompas.com/read/2018/07/03/20070067/final-kompetisi-mobile-legends-digelar-di-indonesia-hadiah-rp-1-4-miliar>
- Yuslianson. (2019, Januari 26). *Kemendikbud larang anak-anak bermain mobile legends*. www.liputan6.com:<https://www.liputan6.com/tekno/read/3265060/kemendikbud-larang-anak-anak-main-gim-mobile-legends>