

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini *game* bisa dikatakan sudah melanda segala lapisan masyarakat, baik dari kalangan muda sampai kalangan tua, masyarakat mampu sampai yang kurang mampu, masyarakat kota hingga masyarakat pedesaan sudah mengenal yang namanya *game*. Munculnya *game* ini tidak lepas dari kecanggihan teknologi suatu bangsa. “Alvin Toffler sebagaimana telah banyak diketahui meramalkan bahwa pada abad ke 21 kehidupan manusia dipengaruhi oleh arus teknologi informasi.”¹

Perkembangan teknologi informasi ini tak pelak menyentuh kelompok dan lapisan sosial masyarakat manapun tanpa bisa dicegah. Kendati akselerasi dan luas cakupannya berbeda-beda, tetapi kehadiran teknologi informasi diakui atau tidak telah terbukti merubah segala sesuatu didalam dunia dimana kita tinggal. Saat ini boleh dibilang bahkan tidak akan ada satu pun dari institusi, orang, dan bahkan pemerintahan yang tidak terkena dan harus menanggung dampak dari perkembangan teknologi informasi.²

Kenyataan yang kita lihat sekarang memang sudah terbukti bahwa kemajuan suatu bangsa tergantung pada tingkat kecanggihan teknologi yang ada pada suatu bangsa tersebut. Teknologi dapat mengangkat harkat martabat bangsa di mata dunia,

¹ Ahmad Mubarak, *Psikologi Dakwah*, (Jakarta:Pustaka Pirdaus,1999), h. 155.

² J. Dwi Narwoko, Bagong Suyanto, *Sosiologi Teks pengantar dan Terapan*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 404.

sehingga negara-negara di dunia berlomba-lomba untuk terus meningkatkan teknologi masing-masing salah satunya teknologi *game*.

Game yang pertama kali muncul di dunia adalah permainan *video* (*video games*). Permainan *video* bukanlah sekedar *joystik* dan tombol. Teknologinya sama dengan teknologi komputer dengan *mouse* dan *keyboard*. Kita bisa memainkan *game* yang sama, dengan grafik dan bunyi yang sama. Perbedaannya tidak pada perangkat keras, melainkan perangkat lunak. Kandungan *video game* yang membuat kita menganggap *video* berbeda dari komputer atau televisi. *Video game* telah ada sejak tahun 1970-an. Ingat permainan tenis meja sederhana berjudul *pong*, dimana bola dipantulkan dari bat satu ke bat lain, atau permainan *Pac-Man* yang muncul kemudian. Ketika bunyi dan grafik semakin baik dan seni rancang permainan berkembang, mesin-mesin permainan *video* segera tersebar luas di toko-toko *video*, dan pusat perbelanjaan.³

Playstation adalah konsol permainan grafis dari era 32-bit. Pertama kali diproduksi oleh *Sony* sekitar tahun 1990. *Playstation* diluncurkan perdana di Jepang pada 3 Desember 1994, di Amerika Serikat 9 September 1995 dan Eropa 29 September 1995. *Playstation* menjadi sangat terkenal sehingga membentuk generasi *playstation*. Dari sekian banyak *game playstation*, beberapa yang terkenal adalah: *Tomb Raider*, *Final Fantasy*, *Resident Evil*, *Tekken*, *Winning Eleven*, *Ridge Racer*, *wipEout*, *Gran Turismo*, *Crash Bandicoot*, *Spyro*, dan seri *Metal Gear Solid*.

³ Milton Chen, *Anak-anak dan Televisi, Buku Panduan Orang tua Mendampingi Anak-anak Menonton TV*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 1996), h. 191-192.

Pada 18 Mei 2004, Sony telah memproduksi 100 juta *playstation* dan PS *One* ke seluruh dunia. Pada Maret 2004, sebanyak 7.300 judul permainan telah tersedia dengan jumlah akumulasi 949 juta.⁴

Dunia *game* memang tidak pernah sepi dari peminat. Mulai dari anak-anak, remaja, sampai dewasa menyukainya. Karena harga dari alat *playstation* ini relatif mahal maka banyak dari pemain *game* lebih suka menyewa alat ini ditempat penyewaan atau rental. Industri *playstation* ini berkembang keseluruh dunia. Salah satunya di Indonesia.

Penyebaran *playstation* keseluruh wilayah Indonesia mendapatkan tanggapan positif dipasaran. Terbukti dengan menjamurnya *playstation* diseluruh wilayah yang ada di Indonesia. Namun, menjamurnya *playstation* ini membuat sebagian orang tua resah dengan keberadaannya. Keresahan para orang tua ini dikarenakan banyak menjamurnya penyedia rental *playstation*. Para pelaku usaha penyedia rental *playstation* ini tidak memikirkan dampak yang buruk untuk masa depan pemuda. Banyak dari mereka memanfaatkan tempat penyedia rental *playstation* ini tidak jauh dari tempat sekolah, ditengah-tengah perkotaan, maupun diperkampungan masyarakat di desa. Mereka hanya memikirkan seberapa besar keuntungan yang akan didapatkan nanti.

⁴ Wikipedia, *Playstation (konsol)*, https://id.wikipedia.org/wiki/PlayStation_%28konsol%29, Diakses pada tanggal 15 November 2015 pukul 11.00 WIB.

Adanya penyediaan rental *Playstation* (PS) yang ada di Desa Kangkung Ilir Kecamatan Semendawai Barat Kabupaten OKU Timur membuat remaja dan anak-anak ketagihan untuk bermain. Bahkan tidak hanya remaja dan anak-anak saja, orang dewasa juga ada yang ketagihan dengan permainan *playstation*. Ketika tempat rental yang ada di desa tersebut penuh dipakai orang lain bermain, mereka mencari tempat rental *playstation* di desa sebelah atau di desa seberang. Karena begitu banyaknya penyediaan rental *playstation* yang ada disana, membuat mereka tidak kesulitan mencari tempat rental *playstation* untuk bermain. Pada hari biasa, remaja-remaja disana bermain *playstation* setelah jam sekolah selesai. Untuk hari libur waktu bermain mereka lebih lama, biasanya mereka menghabiskan waktu dari pagi sampai sore, bahkan ada juga sampai dengan larut malam.⁵

Sesuai dengan teori kultivasi yang mengatakan bahwa, “orang yang menonton televisi selama 1 jam sampai dengan 2 jam itu belum termasuk kategori pecandu berat televisi. Orang yang berhadapan didepan televisi sampai dengan 4 jam atau lebih maka itu termasuk pecandu berat televisi.”⁶ Setelah peneliti melakukan observasi di lapangan, rata-rata remaja di desa Kangkung Ilir ini menghabiskan 1 jam sampai dengan 4 jam lebih setiap harinya untuk bermain *game playstation* ini. Jika seseorang menghabiskan 1 jam saja di depan layar televisi setiap harinya maka bisa dikatakan orang tersebut pecandu ringan. Akan tetapi, jika seseorang menghabiskan waktunya

⁵ Observasi Awal, Mulai tanggal 17 Desember - 29 Desember 2015

⁶ Isti Nursih Wahyuni, *Komunikasi Massa*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), h. 23-28.

di depan layar televisi selama 3 jam sampai dengan 4 jam lebih maka orang tersebut termasuk kecanduan berat.

Setiap remaja yang sudah kecanduan *game playstation* ini, rata-rata mereka menghabiskan uang sebanyak Rp 3000 setiap harinya sesuai dengan bayaran penyewaan rental *playstation* selama 1 jam, bahkan bisa menghabiskan uang lebih dari itu. Uang tersebut biasa diperoleh dari pemberian orang tua, sisa uang jajan disekolah, ada juga yang mencari uang sendiri dengan bekerja menjadi apa saja yang penting mereka bisa menghasilkan uang. Karena *playstation* ini bisa dimainkan dua orang maka mereka biasanya mencari pasangan atau lawan main untuk menyewa *playstation* ini. Ada juga yang lebih dari dua pasang untuk meringankan beban biaya yang harus dikeluarkan untuk membayar *playstation* ini.

Dampak negatif bagi para pecandu *game playstation* ini adalah dapat mengganggu kehidupan sehari-hari, seperti malas belajar, bolos sekolah, pola makan dan tidur yang tidak teratur, mengganggu kesehatan, lupa beribadah, timbul perilaku agresif dengan temannya yang memicu timbulnya dorongan untuk melakukan kekerasan setelah bermain, mengisolasi diri sendiri, menghindari kegiatan-kegiatan yang bermanfaat dan lebih fokus menyelesaikan permainan dalam *playstation* tersebut.

Bagi mereka yang memang sudah ketagihan atau kecanduan *game playstation* ini, mereka tidak lagi memikirkan waktu dan uang yang harus mereka keluarkan. Bahkan mereka juga melalaikan kewajiban mereka untuk melakukan shalat lima waktu dan kegiatan keagamaan lainnya seperti mengaji hanya untuk bermain *playstation* saja.

Semestinya dengan waktu yang diberikan oleh Allah SWT kita gunakan untuk meningkatkan keimanan kita, meningkatkan ibadah kita, menebarkan kebaikan dan berusaha untuk menjadi manusia yang bermanfaat bagi orang lain. Malah kenyataan yang kita lihat sekarang adalah banyaknya orang yang menghabiskan waktunya dengan sia-sia untuk kesenangan sesaat saja tanpa memikirkan kehidupan akhirat kelak.

Salah satunya kegiatan bermain *playstation* yang ada di desa Kangkung Ilir membuat remaja cenderung menghabiskan waktunya di tempat penyediaan rental *playstation*. Akibatnya berpengaruh terhadap perilaku keagamaan mereka yang terus menurun seperti kelalaian dalam beribadah, sehingga berpotensi menurunkan kualitas keimanannya kepada Allah SWT. Tidak hanya itu saja akibat dari kecanduan *game playstation* ini maka seseorang akan menghambur-hamburkan uangnya secara boros hanya untuk menyewa *playstation* di tempat rental *playstation*.

Begitu banyaknya remaja laki-laki yang ada di desa Kangkung Ilir menggunakan waktu dengan sia-sia hanya untuk bermain *playstation* membuat penulis tertarik untuk meneliti dan menjadikan sebagai objek penelitian guna penulisan skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 dengan judul : **“PENGARUH KECANDUAN *GAME PLAYSTATION* TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN REMAJA DI DESA KANGKUNG ILIR KECAMATAN SEMENDAWAI BARAT KABUPATEN OKU TIMUR”**.

B. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perilaku kecanduan *game playstation* remaja di Desa Kangkung Ilir Kecamatan Semendawai Barat Kabupaten OKU Timur?
2. Bagaimana pengaruh kecanduan *game playstation* terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Kangkung Ilir Kecamatan Semendawai Barat Kabupaten OKU Timur?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah membahas tentang pengaruh kecanduan *game playstation* terhadap perilaku keagamaan remaja. Untuk menghindari terlalu luasnya dalam penelitian ini penulis hanya membatasi penelitian terhadap remaja laki-laki yang berusia antara 12 sampai 21 tahun.

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Ada pun tujuan dan kegunaan dari diadakan penelitian ini, yakni :

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui bagaimana perilaku remaja yang kecanduan *game playstation* di desa Kangkung Ilir Kecamatan Semendawai Barat Kabupaten OKU Timur.
- b. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh kecanduan *game playstation* terhadap perilaku keagamaan remaja di desa Kangkung Ilir Kecamatan Semendawai Barat Kabupaten OKU Timur.

2. Kegunaan Penelitian

- a. Kegunaan secara teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dan wawasan pengetahuan baru bagi pembaca tentang bagaimana pengaruh kecanduan *game playstation* terhadap perilaku keagamaan remaja.

- b. Kegunaan secara praktis

Hasil penelitian ini akan saya jadikan bahan untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat terutama kepada remaja tentang betapa banyaknya pengaruh kecanduan *game playstation* itu terhadap perilaku keagamaan.

E. Tinjauan Pustaka

Berkaitan dengan penelitian ini, sebelumnya sudah ada hasil penelitian yang berkaitan dengan materi ini. Diantaranya yaitu Yobi Suprayoga (09522018) skripsi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Raden Fatah Palembang jurusan Bimbingan

Penyuluhan Islam tahun 2013 yang berjudul “Peranan Dakwah Islam dalam Mengatasi Kecendrungan *Game online* (Studi Kasus Remaja di Kelurahan Air Lintang Kecamatan Muara Enim Kabupaten Muara Enim). Menurut Yobi Suprayoga dampak kecendrungan bermain *game online* yaitu adanya daya saing dalam bermain *game online*, sehingga sering kali remaja disini melakukan hal-hal yang merugikan diri sendiri dan orang lain. Peran dakwah Islam dalam mengatasi kecendrungan *game online* adalah mengajak remaja untuk mengikuti kegiatan gotong royong, pembuatan pupuk kompos dilingkungan kelurahan, memberikan pemahaman tentang agama dan mengajak remaja dalam kegiatan keagamaan.

Kemudian skripsi Tuti Sapta Priani (0352039) mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Raden Fatah Palembang Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam tahun 2008 yang berjudul “Pengaruh Perilaku Agama Orang Tua Terhadap Moralitas Anak di Desa Ujung Tanjung Kecamatan Banyuasin III Kabupaten Banyuasin”. Menurut Tuti sapta Priani, betapa pentingnya pengaruh perilaku keagamaan orang tua terhadap moralitas anak. Karena agama merupakan pondasi dan pedoman bagi perkembangan perilaku anak baik semasa hidupnya di dunia maupun bekal untuk akhirat.

Selanjutnya, Geniofam dalam bukunya yang berjudul “99 Tips Mencegah anak kecanduan *Game*” penerbit Leutika tahun 2010. Buku ini menjelaskan tentang bagaimana memilih jenis *game* yang baik, dampak *game* bagi kesehatan anak, dan bagaimana cara mengalihkan perhatian mereka agar tidak terlena dengan bermain *game*.

Sedangkan pembahasan yang akan saya teliti adalah memfokuskan pada masalah pengaruh kecanduan *game playstation* terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Kangkung Ilir Kecamatan Semendawai Barat Kabupaten OKU Timur.

F. Kerangka Teoritis

Kerangka teori merupakan landasan pemikiran berdasarkan teori-teori yang telah dikemukakan oleh para ahli yang berkaitan dengan masalah kecanduan *game playstation* terhadap perilaku keagamaan remaja. Pada dasarnya kecanduan *game playstation* ini terbentuk oleh pengaruh lingkungan yang ada disekitarnya. *Stimulus* (rangsangan) yang tidak baik dari *game playstation* ini berpengaruh buruk terhadap perilaku keagamaan remaja dan terus menerus menjadi kebiasaan yang dapat membuat seseorang kecanduan. Bertitik tolak terhadap permasalahan tersebut ada beberapa konsep teori yang dapat dipakai untuk penelitian ini yaitu teori behaviorisme.

Psikologi behaviorisme berpendapat bahwa perilaku terbentuk melalui perkaitan antara *stimulus* (rangsangan) dengan respons (reaksi). Menurut pendekatan ini, perilaku adalah sesuatu yang dapat diamati oleh alat indra. Pembelajaran merupakan proses pembentukan perkaitan antara *stimulus* dan respons. Dengan demikian, perubahan perilaku itu lebih banyak karena pengaruh lingkungan.⁷

⁷ Mohamad Surya, *Psikologi Guru Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 129

Teori pembelajaran behaviorisme dibedakan menjadi 3 bagian,⁸ yaitu sebagai berikut :

1. Teori Pelaziman Klasik

a. Teori IP Pavlov

Pavlov mengemukakan beberapa konsep atau prinsip pembelajaran yaitu:

- 1) Pergetaran (*excitation*) yang menyatakan bahwa suatu rangsangan dapat membangkitkan reaksi sel-sel tertentu sehingga dapat menghasilkan respons.
- 2) Penularan (*irradiation*) yaitu terjadinya reaksi dari sel-sel lain yang berada disekitar kawasan sel-sel yang berkenaan dengan rangsangan tak lazim.
- 3) Generalisasi rangsangan (*stimulus generalization*) yaitu keadaan dimana individu memberikan reaksi yang sama terhadap rangsangan tertentu yang memiliki kesamaan walaupun tidak serupa.
- 4) Penghapusan (*extinction*) yang menyatakan bahwa suatu respons akan hilang secara perlahan-lahan apabila makin berkurangnya keterkaitan dengan rangsangan.

b. Teori JB Watson

Ada dua prinsip dasar yang dikemukakan oleh Watson yaitu :

- 1) Prinsip kekerapan, menyatakan bahwa makin kerap individu merespons suatu rangsangan, maka bila kelak muncul lagi rangsangan itu, maka akan

⁸ *Ibid*, h. 129-137.

lebih besar kemungkinan individu memberikan respons yang sama terhadap rangsangan itu.

- 2) Prinsip kebaruan, menyatakan bahwa apabila individu membuat respons baru terhadap rangsangan, maka apabila muncul lagi rangsangan itu, besar kemungkinan individu akan merespons dengan cara yang serupa kepada rangsangan itu.

c. Teori Edwin Ghutrie

Ghutrie mengemukakan tiga metode mengubah kebiasaan, terutama menghilangkan kebiasaan buruk yaitu :

- 1) Metode ambang, ialah mengubah respons dengan menurunkan atau meningkatkan rangsangan secara berangsur.
- 2) Metode meletihkan, yaitu menghilangkan respons yang tidak diinginkan dengan menyuruh individu mengulangi respons itu sampai akhirnya ia letih dan tidak mau lagi melakukan perbuatannya itu.
- 3) Metode rangsangan tak serasi, yaitu dengan memasang rangsangan yang menimbulkan respons yang tidak diinginkan.

2. Teori Pelaziman Operan

a. Teori Thorndike

Percobaan Thorndike membuktikan terjadinya pembentukan hubungan antara rangsangan dengan perilaku tertentu. Ada tiga hukum pembelajaran dalam teori Thorndike yaitu :

- 1) Hukum hasil (*law of effect*) menyatakan bahwa hubungan antara rangsangan dengan perilaku akan makin kukuh apabila terdapat kepuasan, dan akan melemahkan apabila terdapat ketidakpuasan.
- 2) Hukum latihan (*law of exercise*) menyatakan bahwa suatu hubungan atau rangsangan dan perilaku akan makin kukuh apabila sering dilakukan latihan.
- 3) Hukum kesiapan (*law of readiness*) menyatakan bahwa hubungan antara rangsangan dengan perilaku akan menjadi lebih kokoh apabila disertai dengan kesiapan individu.

b. Teori Skinner

Bila suatu respons memberikan kepuasan, maka respons itu akan mendapatkan penguatan positif yang memungkinkannya makin kuat dan meningkat. Sebaliknya, respons itu memberi hasil tidak memuaskan, maka akan terjadi penguatan negatif sehingga mengurangi atau menghilangkan respons tadi. Ada dua macam penguatan dalam teori Skinner yaitu :

- 1) Penguatan positif, ialah suatu rangsangan yang makin memperkuat atau mendorong suatu respons.
- 2) Penguatan negatif ialah penguatan yang mendorong individu untuk menghindari suatu respons yang tidak memuaskan.

Dari teori-teori tersebut, maka teori pengaruh kecanduan *game playstation* ini pada intinya pembelajaran yang merupakan proses pembentukan *stimulus* dan

respons. Jika stimulus yang diberikan itu baik, maka responsnya akan menjadi kebiasaan yang baik. Sebaliknya jika stimulus yang diberikan itu buruk, maka responsnya akan menjadi kebiasaan yang buruk. Seperti *game playstation* ini, *stimulus* yang diberikan akan menjadi kebiasaan dan berdampak buruk terhadap perilaku keagamaan remaja. Perilaku keagamaan dalam Islam akan muncul apabila seseorang mempunyai rasa keimanan dalam dirinya.

Menurut Rohmalina Wahab dalam bukunya yang berjudul Psikologi Agama, perilaku keagamaan muslim kaffah,⁹ yaitu:

1. Perasaan sangat cinta kepada Allah
2. Perasaan takut mendapat azab Allah
3. Perasaan satu dengan sesama mukmin

Rohmalia Wahab juga berpendapat bahwa : "Perilaku beriman itu meliputi 4 hal yaitu, aqidah yang sempurna, akhlaknya dibenarkan oleh Allah SWT, ibadahnya taat kepada Allah, hubungan satu sama lain sesama manusia juga dibenarkan oleh Allah."¹⁰ Karena *game playstation* ini berpotensi besar mempunyai dampak yang negatif, maka pengaruh kecanduan *game playstation* ini akan berdampak negatif terhadap aqidah, akhlak, ibadah, dan muamalah remaja kepada Allah SWT.

⁹ Rohmalina Wahab, *Psikologi Agama*, (Palembang: Grafika Telindo Press, 2011), h. 189.

¹⁰ *Ibid*, h. 188.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan rumusan awal tentang kesimpulan dari suatu permasalahan penelitian. Annur mengemukakan, Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap suatu masalah penelitian, yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris.¹¹ Menurut Sudjana, hipotesis adalah asumsi atau dugaan mengenai satu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal itu yang sering dituntut untuk melakukan pengecekannya.¹²

Memperhatikan beberapa teori di atas jelas bahwa hipotesis merupakan dugaan awal atau jawaban sementara terhadap suatu permasalahan penelitian, yang masih perlu diuji dan dibuktikan kebenarannya. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah : Ada pengaruh kecanduan *game playstation* terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Kangkung Ilir Kecamatan Semendawai Barat Kabupaten OKU Timur.

H. Variabel Penelitian

Variabel merupakan suatu unsur yang tidak dapat ditinggalkan dalam suatu penelitian. Tanpa variabel suatu permasalahan tidak dapat dikenal dengan baik. Variabel adalah “sesuatu yang mempunyai variasi nilai”.¹³ Variabel juga dapat

¹¹ Syaiful Annur, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Palembang: IAIN Raden Fatah Press, 2006), h. 66.

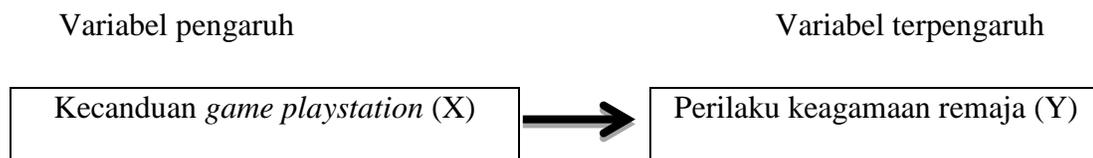
¹² Riduwan, *Dasar-dasar Statistika*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h.162.

¹³ Masri Singarimbun, Sofyan Efendi, *Metodologi Penelitian Survei*, (Jakarta: LP3ES,1989), h. 42.

dipahami sebagai “Objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.”¹⁴

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua variabel pokok yakni, “variabel pengaruh (*Independent Variable*) dan variabel terpengaruh (*Dependent Variable*).¹⁵ Adapun yang menjadi variabel pengaruh (bebas) dalam penelitian ini adalah pengaruh kecanduan *game playstation* sedangkan yang menjadi variabel terpengaruh adalah pengaruh terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Kangkung Ilir Kecamatan Semendawai Barat Kabupaten OKU Timur.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan berikut ini :



1. Definisi Operasional Variabel

- a. Variabel X : Kecanduan *game playstation*
- b. Variabel Y : Perilaku keagamaan remaja

Kecanduan *game playstation* merupakan perilaku yang dilakukan seseorang untuk bermain *playstation* tanpa terkontrol oleh dirinya sendiri sehingga bisa berdampak buruk baginya sendiri baik secara fisik ataupun psikisnya. Sedangkan perilaku keagamaan remaja ialah suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang

¹⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 96.

¹⁵ *Ibid.* h. 97.

atau individu yang mendorong mereka untuk berperilaku sesuai dengan ajaran agama.

I. Metodologi Penelitian

Data yang diperlukan sebagai jawaban penelitian tersebut diperoleh dengan menggunakan metode :

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian berdasarkan tempat penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu di Desa Kangkung Ilir Kecamatan Semendawai Barat Kabupaten OKU Timur, maka penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) yang mengamati langsung kelapangan guna memperoleh informasi dan data.

2. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan yang dijadikan objek penelitian.¹⁶ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja laki-laki di Desa Kangkung Ilir Kecamatan Semendawai Barat Kabupaten OKU Timur. Jumlah remaja laki-laki yang ada di desa Kangkung Ilir Kecamatan Semendawai Barat Kabupaten OKU Timur yaitu berjumlah 131 orang dengan rincian sebagai berikut:

¹⁶ *Ibid*, h. 107.

TABEL I
JUMLAH REMAJA LAKI-LAKI DESA KANGKUNG ILIR

No	Usia Remaja Laki-laki	Jumlah
1	12-15 tahun	36 orang
2	16-18 tahun	52 orang
3	19-21 tahun	43 orang
Total		131 orang

Sumber : Arsip Desa Kangkung Ilir

b. Sampel

“Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.”¹⁷ Menurut Suharsimi Arikunto, apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya, jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih.¹⁸ Karena jumlah sampel diatas 100 orang, maka dalam penelitian ini penulis mengambil sampel sebesar 25% sehingga jumlah sampel adalah $25\% \times 131 = 32,75$ dibulatkan menjadi 33 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *sampling random* (sampel acak atau sampel campur). “Teknik sampling ini diberi nama demikian karena didalam pengambilan sampelnya, peneliti mencampur subjek-subjek didalam populasi sehingga semua subjek dianggap

¹⁷ *Ibid*, h. 81.

¹⁸ *Ibid*, h. 112.

sama. Dengan demikian maka peneliti memberi hak yang sama kepada setiap subjek untuk memperoleh kesempatan (*chance*) dipilih menjadi sampel.”¹⁹

3. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Data

Adapun jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Data kuantitatif berhubungan dengan pengaruh kecanduan *game playstation* remaja di desa Kangkung Ilir Kecamatan Semendawai Barat Kabupaten OKU Timur, dalam hal ini kecanduan *game playstation* dalam hubungannya dengan perilaku keagamaan remaja. Kemudian untuk mengetahui bagaimana pengaruh kecanduan *game playstation* terhadap perilaku keagamaan remaja di desa Kangkung Ilir Kecamatan Semendawai Barat Kabupaten OKU Timur.

b. Sumber Data

1) Data Primer (Data pokok)

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari objek penelitian dengan menggunakan alat pengukur atau alat pengambilan data secara langsung pada objek sebagai sumber informasi untuk data yang dicari.²⁰

Data yang diambil dari sumber utama yang berupa hasil angket yang disebarkan kepada remaja untuk keterangan tentang pengaruh kecanduan

¹⁹ *Ibid*, h. 111.

²⁰ Gendro Wiyono, *Merancang Penelitian Bisnis dengan Alat Analisis SPSS dan SmartPLS*, (Yogyakarta: Unit Penerbit dan Percetakan STIM YKPN Yogyakarta, 2011), h. 131.

game playstation terhadap perilaku keagamaan remaja di desa Kangkung Ilir Kecamatan Semendawai Barat Kabupaten OKU Timur.

2) Data Sekunder

Data sekunder merupakan pihak akan data yang diperoleh lewat pihak lain, dan tidak langsung didapatkan oleh peneliti dari subyek penelitiannya. Data sekunder biasanya berwujud dokumentasi atau data laporan yang sudah tersedia. Data sekunder ini biasanya diperoleh dari pihak yang memiliki kewenangan.²¹

4. Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data atau informasi yang konkrit, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

a. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan aktivitas pencatatan fenomena yang dilakukan secara sistematis.²² Observasi digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data sebagai pengamatan bagaimana pengaruh kecanduan *game playstation* terhadap perilaku keagamaan remaja di desa Kangkung Ilir Kecamatan Semendawai Barat Kabupaten OKU Timur. Dalam observasi data yang diharapkan adalah sarana dan prasarana, jumlah penduduk, pekerjaan penduduk, sejarah desa, dan lain-lain yang menyangkut dengan proses penelitian.

²¹ *Ibid*, h. 131.

²² Muhammad Idrus, *Metode Penelitian Ilmu Sosial Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif Edisi Kedua*, (Yogyakarta: Penerbit Erlangga, 2009), h. 101.

b. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.²³ Teknik ini digunakan oleh penulis untuk mendapatkan informasi tentang pengaruh kecanduan *game playstation* terhadap perilaku keagamaan remaja di desa Kangkung Ilir Kecamatan Semendawai Barat Kabupaten OKU Timur.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara pengumpulan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip, termasuk juga buku tentang teori, pendapat, dalil, atau hukum, dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian.²⁴ Dokumentasi juga diartikan mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, leger, agenda, dan sebagainya.²⁵ Teknik ini digunakan untuk pengambilan data profil dan sejarah desa, program pemerintah desa, administrasi pemerintah desa, sarana prsarana yang diperlukan dalam proses penelitian.

5. Teknik Uji Coba Instrumen

Uji coba yang dilakukan adalah uji validitas dan uji reliabilitas instrumen. Uji coba ini dilakukan untuk melihat tingkat validitas dan reliabilitas instrumen yang akan dipergunakan dalam penelitian. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui

²³ Suharsimi, *Op.Cit.*, h. 128.

²⁴ *Ibid*, h. 191.

²⁵ *Ibid*, h. 106.

validitas dan reliabilitas dari 30 butir soal angket yang dijadikan instrumen dalam penelitian ini yaitu mengenai pengaruh kecanduan *game playstation* terhadap perilaku keagamaan remaja di desa Kangkung Ilir kecamatan Semendawai Barat kabupaten OKU Timur. Uji coba dilakukan pada 20 orang yang diambil dari populasi dan diluar sampel penelitian. Pelaksanaannya pada tanggal 28 April 2016.

a. Validitas

Validitas adalah alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid, yang berarti instrumen tersebut dapat dipergunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur.²⁶ Dalam menentukan validitas digunakan rumus *product moment* sebagai berikut :

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

Keterangan:

r_{xy} = validitas instrumen

n = jumlah sampel

$\sum X$ = jumlah skor total x

$\sum Y$ = jumlah skor tota y

²⁶ Syofian Siregar, *Statistik Deskriptif Untuk Penelitian Dilengkapi Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 162.

1) **Validitas hasil uji coba butir angket variabel kecanduan *game playstation* (X)**

Perhitungan analisis butir angket variabel kecanduan *game playstation* (X) dengan menggunakan rumus *korelasi product moment*. Untuk mengetahui validitas instrumen yang di dapat dibandingkan dengan harga tabel *r product moment*. Harga *r* tabel dihitung dengan taraf signifikan 0,05 dan *n* sesuai dengan jumlah remaja laki-laki di desa Kangkung Ilir. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dapat dinyatakan butir soal angket tersebut valid. Adapun rekapitulasi hasil uji validitas instrumen dapat dilihat pada tabel berikut:

TABEL II
HASIL PENGUJIAN VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN VARIABEL
KECANDUAN GAME PLAYSTATION

Nomor Soal	R_{hitung}	R_{tabel}	Kriteria	Keterangan
1	0,54	0,44	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
2	0,54	0,44	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
3	0,55	0,44	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
4	0,57	0,44	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
5	0,53	0,44	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
6	0,51	0,44	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
7	0,53	0,44	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

8	0,52	0,44	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
9	0,60	0,44	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
10	0,48	0,44	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
11	0,50	0,44	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
12	0,73	0,44	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
13	0,49	0,44	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
14	0,81	0,44	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
15	0,65	0,44	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

2) Validitas hasil uji coba butir angket variabel perilaku keagamaan remaja (Y)

Perhitungan analisis validitas butir angket variabel perilaku keagamaan (Y) dengan menggunakan rumus *korelasi product moment*. Adapun rekapitulasi hasil uji validitas instrumen dapat dilihat pada tabel berikut:

TABEL III
HASIL PENGUJIAN VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN VARIABEL PERILAKU KEAGAMAAN REMAJA

Nomor Soal	R_{hitung}	R_{tabel}	Kriteria	Keterangan
1	0,69	0,44	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
2	0,49	0,44	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
3	0,49	0,44	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

4	0,57	0,44	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
5	0,53	0,44	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
6	0,54	0,44	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
7	0,51	0,44	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
8	0,49	0,44	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
9	0,52	0,44	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
10	0,51	0,44	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
11	0,60	0,44	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
12	0,53	0,44	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
13	0,50	0,44	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
14	0,84	0,44	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
15	0,50	0,44	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

b. Reliabilitas

Reliabilitas adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.²⁷ Dalam reliabilitas tes dianalisis dengan menggunakan rumus *spearman brown*, yaitu dengan rumus sebagai berikut:

$$r_i = \frac{2r_b}{1 + r_b}$$

²⁷ *Ibid*, h. 173.

Keterangan:

r_i = reliabilitas internal seluruh instrumen

r_b = korelasi product moment antara belahan pertama dan kedua.²⁸

1) Reliabilitas butir angket variabel kecanduan *game playstation*

Untuk menghitung koefisien r_b digunakan rumus *korelasi product moment* sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{n(\sum XY) - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \\
 r_b &= \frac{20(10344) - (504) \cdot (402)}{\sqrt{\{20 \cdot 12926 - (504)^2\} \cdot \{20 \cdot 8364 - (402)^2\}}} \\
 &= \frac{206880 - 202608}{\sqrt{\{258520 - 254016\} \cdot \{167280 - 161604\}}} \\
 &= \frac{4272}{\sqrt{4504.5676}} \\
 &= \frac{4272}{\sqrt{25564704}} \\
 &= \frac{4272}{5056,15} \\
 &= 0,84
 \end{aligned}$$

²⁸ *Ibid*, h. 184.

Koefisien *korelasi product moment* antara belahan pertama dan kedua variabel kecanduan *game playstation* sebesar 0,84 dikategorikan tinggi. Koefisien korelasi 0,73 disubsitusikan dalam rumus *spearman brown*.

$$\begin{aligned} r_i &= \frac{2r_b}{1 + r_b} \\ &= \frac{2(0,84)}{1 + 0,84} \\ &= \frac{1,68}{1,84} \\ &= 0,91 \end{aligned}$$

“Instrumen dinyatakan reliabel jika paling tidak mempunyai koefisien sebesar 0,60.”²⁹ Hasil analisis reliabelitas butir angket variabel kecanduan *game playstation* dinyatakan $r_i = 0,91 > 0,60$ sehingga butir angket dikategorikan reliabel.

2) Reliabelitas butir angket variabel perilaku keagamaan remaja

Untuk menghitung koefisien r_b digunakan rumus *korelasi product moment* sebagai berikut:

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

²⁹ *Ibid*, h. 175.

$$\begin{aligned}
 r_b &= \frac{20(7757)-(405).(372)}{\sqrt{\sqrt{\{20.8503-(405)^2\}}.\{20.7216-(372)^2\}}} \\
 &= \frac{155140-150660}{\sqrt{\sqrt{\{170060-164025\}}.\{144320-138384\}}} \\
 &= \frac{4480}{\sqrt{6035.5936}} \\
 &= \frac{4480}{\sqrt{35823760}} \\
 &= \frac{4480}{5985,29} \\
 &= 0,74
 \end{aligned}$$

Koefisien *korelasi product moment* antara belahan pertama dan kedua variabel perilaku keagamaan remaja sebesar 0,74 dikategorikan tinggi. Koefisien korelasi 0,74 disubstitusikan dalam rumus *spearman brown*.

$$\begin{aligned}
 r_i &= \frac{2r_b}{1+r_b} \\
 &= \frac{2(0,74)}{1+0,74}
 \end{aligned}$$

$$= \frac{1,48}{1,74}$$

$$= 0,85$$

Instrumen dinyatakan reliabel jika paling tidak mempunyai koefisien 0,60. Hasil analisis reliabelitas butir angket variabel perilaku keagamaan remaja dinyatakan $r_i = 0,85 > 0,60$ sehingga butir angket dikategorikan reliabel.

6. Teknik Analisis Data

Setelah data yang diperlukan terkumpul, maka perlu dilakukan analisis data. Untuk menganalisis data dalam penelitian ini penulis menggunakan Regresi Sederhana,³⁰ dengan rumus sebagai berikut.

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan :

\hat{Y} = Subjek variabel terikat yang diproyeksikan

X = Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diprediksikan

a = Nilai konstanta harga Y jika X = 0

b = Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau nilai penurunan (-)

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$a = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

³⁰ Riduwan, *Pengantar Statistik Sosial*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 270

Kemudian menguji signifikansi dengan rumus :

$$F_{hitung} = \frac{RJK_{Reg(b|a)}}{RJK_{Res}}$$

Kaidah pengujian signifikansi :

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka tolak H_0 (signifikan)

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka tolak H_a (tidak signifikan)

J. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah pembahasan agar sistematis maka dalam penyusunan skripsi ini, penulis membagi dalam bab sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan yang berisikan Latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori, hipotesis penelitian, variabel penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penelitian.

Bab II : Landasan Teori yang meliputi tentang kecanduan *game playstation* yang terdiri dari: pengertian kecanduan *game playstation*, perkembangan seri *game playstation*, penyebab kecanduan *game*, dan kecanduan *game playstation* ditinjau dari perspektif Islam. Kemudian perilaku keagamaan remaja yang terdiri dari: perilaku, keagamaan dan remaja. Serta pengaruh kecanduan *game playstaton* terhadap perilaku keagamaan remaja.

Bab III : Deskripsi wilayah penelitian yang berisikan Sejarah berdirinya desa Kangkung Ilir, letak geografis penelitian, struktur organisasi pemerintahan, keadaan penduduk yang terdiri dari: jumlah penduduk, mata pencarian, tingkat pendidikan, agama yang dianut, dan sosial budaya masyarakat.

Bab IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan yang membahas tentang deskripsi data penelitian, analisis data dan pembahasan.

Bab V : Penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran-saran. Kemudian penulis mencantumkan daftar pustaka yang menjadi sumber referensi penelitian serta lampiran-lampiran.