



**Pengaruh Intensitas Bermain Game Mobile Legends Bang Bang Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar, Riau**

**Sinta Rahmayeni<sup>1\*</sup>, Salmainsi Yeli<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Fakultas Ushuluddin, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

<sup>2</sup> Fakultas Ushuluddin, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

\*Email: [Rahmayenisinta36@gmail.com](mailto:Rahmayenisinta36@gmail.com)

**Abstrak**

*Game mobile Legends Bang Bang merupakan salah satu permainan game online yang paling banyak di gemari oleh remaja. Game mobile legends bang bang ini memberikan sensasi yang menarik bagi para remaja yaitu seperti pertarungan untuk menghancurkan musuh, selain itu juga game ini memerlukan kerjasama tim untuk dapat mengalahkan tim lawan. Remaja akan senantiasa bermain game mobile legends bang bang ini karena sensasi yang menarik demikian. Dengan adanya fenomena ini maka bisa saja ada pengaruh intensitas bermain game mobile legends bang bang ini dengan perilaku keagamaan remaja. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh intensitas bermain game mobile legends bang bang ini terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Provinsi Riau. Metode yang di gunakan adalah metode kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang di gunakan adalah kuesioner yang di bagikan kepada sampel penelitian yakni Remaja di Desa Tarai Bangun. Teknik Analisis data yang di gunakan adalah Korelasi Pearson Product Moment yaitu suatu analisis yang di gunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.*

**Kata kunci**— *Game Mobile Legends Bang Bang, Perilaku keagamaan, Remaja*

**Pendahuluan**

Sebuah teknologi pada hakikatnya di ciptakan untuk membuat hidup menjadi lebih mudah dan nyaman. Kemajuan teknologi yang pesat ini membuat penggunaanya tidak lepas dari penggunaannya baik secara langsung maupun tidak langsung (M. Naufal Annafi dkk, hal. 16). Dari penjelasan di tersebut dapat di ketahui bahwa dengan adanya kemajuan teknologi yang ada sangat mempermudah manusia baik dalam pekerjaannya maupun dalam bidang ilmu pengetahuan. Adapun salah satu alat komunikasi yang berkembang yakni Handphone.

Menurut Thomas J dan Misty E, handphone merupakan telepon yang menyediakan fungsi asisten nasional serta fasilitas *internet connecting* yang bisa menghubungkan

pengguna dengan dunia maya seperti melalui media sosial dan lain-lain. Melalui media sosial ini manusia dapat berinteraksi dengan banyak orang sekaligus (Dede Wahyudin, 2017, hal. 2).

Dengan demikian handphone dapat dikatakan sebagai alat komunikasi elektronik yang dapat di bawa kemana-mana dan tidak perlu di sambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel dan memiliki kemampuan mengirimkan pesan berupa suara.

Handphone pada saat ini sudah di lengkapi dengan jaringan internet yang dapat mempermudah pekerjaan manusia. Adapun internet berasal dari kata interconnected network yang berarti hubungan dari beragam jaringan komputer di dunia yang saling integrasi membentuk suatu komunikasi global. Internet merupakan gabungan dari berbagai LAN dan WAN yang berada di seluruh jaringan komputer di dunia, sehingga terbentuk jaringan dengan skala besar dan luas (Jonathan Lukas, 2006, Hal. 2).

Internet ini merupakan ikon dari perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini, sehingga membuat setiap individu terus berusaha mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Hal ini dapat dilihat sekarang bahwa setiap rumah, perkantoran dan di mana saja banyak menyediakan jaringan internet untuk mempermudah pekerjaan manusia. Selain itu sekarang juga banyak tersedia warung internet ( Warnet ) dan game center yang menjadi pusat bermain anak muda saat ini.

Saat sekarang ini bukan hanya komputer yang dapat mengakses jaringan internet, tetapi handphone juga bisa mengakses jaringan internet. Banyak anak muda sekarang yang menggunakan handphone dalam mengakses internet, mereka menggunakannya dengan mencari sumber pengetahuan untuk mengerjakan tugas tetapi tidak jarang juga para remaja maupun anak-anak sekarang menggunakan handphone untuk bermain Game Online.

Di zaman modern ini, game online sudah tidak asing lagi di telinga kaum remaja. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang di kenal dengan game online ini sudah menjamur dimana-mana. Hal ini di dukung dengan adanya warnet ( warung internet ) yang ada di mana saja. Banyak orang yang menawarkan warnet maupun game center dengan harga yang relative terjangkau sehingga menarik minat para remaja untuk bermain game online.

Menurut Kim dkk, game online adalah permainan dimana banyak orang yang dapat bermain ada waktu yang sama melalui jaringan komunikasi online. Sedangkan menurut Burhan game online adalah game komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet (Andi Arif Kustiawan & Andi Widhiya Bayu Utomo, 2018, hal. 6).

Game online merupakan jenis game online yang diakses menggunakan jaringan internet dan melibatkan banyak pemain sekaligus untuk berinteraksi antara satu sama lainnya dalam waktu yang bersamaan.

Pemain game online biasanya di dominasi dari kalangan pelajar mulai dari SD, SMP, SMA, sampai ke jenjang perkuliahan bahkan orang dewasa juga memainkannya. Biasanya pemain game online yang masih di jenjang SD, SMP, SMA, mereka akan lebih cenderung kecanduan bermain game online. Dengan efek kecanduan game online yang mereka alami akan membawa dampak negative bagi pelajaran mereka, seperti kurangnya konsentrasi dalam pelajaran bahkan kurangnya prestasi belajar mereka.

Saat ini game online sudah banyak menyediakan fitur komunitas online, yang menjadikan game online sebagai aktivitas sosial. Game semacam ini lah yang sangat di minati daripada single player game, karena ada rasa tantangan di dalam diri pemain untuk saling mengalakan satu sama lain sehingga menimbulkan kepuasan tersendiri bagi dirinya. Game tersebut salah satunya ialah Mobile Legends Bang Bang. Game Mobile Legends Bang Bang ini di rilis di seluruh dunia pada tanggal 14 Juli 2016. Game ini termasuk dalam game MOBA ( Multiplayer Online Battle Arena), dimana game ini bersifat Strategi dan biasanya di mainkan oleh 5-10 Orang dalam satu kali permainan. Dengan demikian banyak para remaja yang menyisihkan uang saku mereka hanya untuk bermain game ini. Mereka bermain game ini bukan hanya sekedar 1 atau 2 jam saja namun bisa sampai berjam-jam yang lama kelamaan akan mengakibatkan kecanduan bagi mereka.

Adapun efek positif dari adanya game ini adalah banyak nya bermunculan komunitas game yang akan memfasilitasi para gamer untuk bertukar cerita satu sama lain seputar game online. Sedangkan efek negative dari game online ini banyak bermunculan permasalahan seperti banyaknya kasus kejahatan yang meresahkan masyarakat seperti

pencurian, gangguan jiwa bagi para pecandu game online bahkan hilangnya rasa hormat kepada orang yang lebih dewasa dari pada dirinya (Ahmad Zarkasih, 2021, Hal. 5).

Menurut Nurghozali Ahmad, Perilaku merupakan seperangkat perbuatan atau tindakan seseorang dalam melakukan respon terhadap sesuatu dan kemudian dijadikan kebiasaan karena adanya nilai yang diyakini. Perilaku atau aktivitas yang ada pada individu atau organisme tidak timbul dengan sendirinya, tetapi sebagai akibat dari adanya stimulus atau rangsangan yang mengenainya, yaitu dorongan untuk bertindak dalam rangka memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan (Nurghozali Muhammad, 2020, hal. 28).

Keagamaan pada masa remaja ini masih perlu dampingan dari orang tua maupun orang sekitar karena pada masa remaja ini masih dalam tahap perkembangan pola pikir dan rasa ingin tahu yang tinggi, hal ini karena pada tahap ini remaja masih mencari jati dirinya kearah mana keinginan remaja. Hal ini dapat mempengaruhi nilai-nilai keagamaan remaja tersebut.

Menurut Nico Syukur Perilaku keagamaan adalah suatu sikap yang menonjol dalam kehidupan beragama yang mempunyai keyakinan terhadap hal-hal ghaib atau supranatural yang memiliki pengaruh dalam kehidupan sehari-hari (Nico Syukur Dister, 1995, hal. 27).

Perilaku tersebut muncul karena adanya konsistensi antara kepercayaan terhadap agama sebagai unsur kognitif, perasaan terhadap unsur agama afektif dan tindakan agama terhadap agama sebagai unsur konatif.

Sedangkan menurut Sururin, perilaku keagamaan merupakan integrasi yang kompleks antara ketiganya. Namun, tidak semua orang mempunyai sikap yang sama dan pengetahuan, perasaan, dan perilaku dalam beragama (Sururin, 2004, hal. 7).

Berdasarkan pernyataan di atas, perilaku keagamaan adalah sikap yang di tunjukkan seorang individu dalam menjalankan keyakinannya masing-masing baik tentang hal-hal ghaib yang dapat mempengaruhi kehidupan sehari-hari. Adapun perilaku keagamaan yang di maksudkan di dalam ini yakni dalam hal ibadah seperti menjalankan shalat, puasa, zakat, dan sebagainya. Selain itu juga meliputi aqidah, akhlak seseorang dalam kehidupan sehari-hari.

Remaja berasal dari kata latin *adolensence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolensence* mempunyai arti yang lebih luas yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik. Pada masa ini sebenarnya tidak mempunyai tempat yang jelas karena tidak termasuk golongan anak tetapi tidak juga golongan dewasa atau tua. Masa remaja adalah masa peralihan manusia dari anak-anak menuju dewasa. Masa remaja berlangsung antara umur 12 sampai 21 tahun bagi wanita dan 13 sampai 22 tahun bagi pria (Ali, M. & Asrori, M., 2006, hal. 13).

Menurut WHO, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun, sedangkan menurut peraturan menteri kesehatan RI nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk dengan rentang usia 10-18 tahun dan menurut Badan Kependudukan dan keluarga berencana (BKKBN) rentang usia remaja adalah 10-24 tahun dan belum menikah (Pusat data dan informasi kementerian kesehatan RI, hal. 1).

Berdasarkan keterangan di atas di ambil kesimpulan bahwa dalam penelitian ini di ambil remaja dengan rentang usia 12-18 tahun, yang setara dengan usia pendidikan tingkat SMP dan SMA.

Religiusitas pada remaja masih membutuhkan pendampingan atau arahan dari orang tua dan guru karena masa remaja ini masih dalam tahap mengembangkan pola pikir yang nantinya bisa mempengaruhi penilaiannya dalam melakukan nilai-nilai keagamaannya. Jika remaja tidak bisa melakukan nilai-nilai keagamaan dengan baik, maka akan berdampak pada kurangnya ketaatan remaja pada semua hal, mulai dari tutur kata, akhlak dan bahkan kurangnya ketaatan dalam hal melaksanakan ibadah, seperti sholat 5 waktu, puasa, mengaji, mengikuti kegiatan-kegiatan keagamaan yang diadakan Remaja Masjid (Remas).

Seperti yang di ketahui bahwa remaja adalah suatu masa peralihan manusia dari masa kanak-kanak menuju kedewasaan. Sehingga masa remaja cenderung mudah mengikuti trend-trend yang ada karena remaja ingin mencari jati dirinya sendiri. Sehingga game online merupakan suatu permainan yang banyak di mainkan para remaja semata-mata untuk mencari kesenangan sekaligus untuk mencari jati dirinya, mereka cenderung mengikuti komunitas game online untuk menambahkan teman sekaligus memperluas

**Pengaruh Intensitas Bermain Game Mobile Legends ...**  
**Sinta Rahmayeni, Salmaini Yeli**

pertemanan mereka supaya dapat mencari minat dan bakatnya karena pengetahuan tersebut.

Menurut faiz Maulana dalam artikenya, Desa Taraibangun merupakan salah satu desa yang terletak di kecamatan tambang kabupaten Kampar provinsi Riau. Desa ini berdiri melalui pemekaran dari desa induk yakni Desa Kualu. Menurut beberapa tokoh masyarakat desa taraibangun adalah sebuah kampung yang sunyi dan terisolir, hal ini di sebabkan oleh minimnya pembangunan infrastruktur, padahal jika di lihat dari letak geografisnya desa tarai bangun bersepadan langsung dengan koa pekanbaru yang merupakan ibukota dari provinsi Riau. Pada tahun 1990 pemerintah provinsi Riau melakukan pemetaan dan pembukaan akses jalan kubang raya yang membentang dan membelah desa tarai bangun. Pada saat itulah desa taraibangun berkembang menjadi sebuah desa yang padat penduduk (Fariz maulana).

Dari uraian di atas, di ketahui bahwa Desa Tarai bangun sekarang adalah desa yang padat penduduk, sehingga penduduk yang berusia remaja juga banyak. Remaja di desa ini cenderung bermain game ini secara bersama-sama atau yang biasa di sebut dengan “Mabar”. Mereka akan bermain game online dengan bersama-sama sampai melupakan waktu, bahkan terkadang pada waktu memasuki waktu shalat pun mereka masih tetap asik bermain game online.

Dengan adanya kemajuan handphone yang banyak di gunakan dalam bermain game online oleh kalangan remaja dapat mempengaruhi pembentukan perilaku keagamaan remaja di desa tarai bangun ini. Remaja cenderung bermain game Mobile Legends Bang Bang ini tanpa pengawasan dari orang tua sehingga dapat melupakan kewajiban terhadap agama yang di sebabkan oleh intens nya bermain game online ini. adapun

Dari uraian di atas, dapat di ketahui bahwa penggunaan Handphone tersebut harus di sesuaikan dengan ilmu agama. Dengan cara memperkuat keimanan kita dalam menghadapi zaman yang semakin modern ini, jika iman sudah kuat maka kita akan mampu mengendalikan akhlak dan perilaku kita sesuai dengan apa yang di ajaran oleh Agama.

Maka dari itu dengan adanya fenomena yang terjadi di lapangan, peneliti ingin mengetahui lebih dalam ‘’ **Pengaruh Intensitas Bermain Game Mobile Legends Bang Bang Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Tarai Bangun, Kecamatan Tambang, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau**’’.

## **Metode Penelitian**

### **A. Jenis dan pendekatan penelitian**

#### **a. Jenis penelitian**

jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan. Di dalam pengumpulan datanya penulis mengambil data dari lapangan dengan menggunakan metode kuantitatif serta mengumpulkan data dengan menyebar kuesioner. Penelitian ini menggunakan penelitian korelasi yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara dua variabel atau lebih. Penelitian ini menggunakan korelasi sebab-akibat yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara variabel pertama dengan kedua, yang menggunakan rumus korelasi Pearson Product Moment.

#### **b. Pendekatan Penelitian**

pendekatan yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan Psikologi. Pendekatan ini sesuai dengan judul penulis yang meneliti tentang intensitas bermain game mobile legends bang bangterhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Provinsi Riau.

### **B. Lokasi dan waktu penelitian**

#### **1. Lokasi penelitian**

Dalam penelitian ini penulis melaksanakan penelitian yang diadakan di Desa Tarai Bangun, Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Provinsi Riau.

#### **2. Waktu penelitian**

Penelitian ini di laksanakan selama kurang lebih 5 minggu yang di mulai dari 5 juni hingga 12 juli 2022

### **C. Sumber data penelitian**

#### **1. Data primer**

Data primer ini adalah data yang peneliti kumpulkan langsung dari sumber pertama yaitu remaja desa tarai bangun kecamatan tambang kabupaten kampar provinsi riau yang sekaligus menjadi objek penelitian peneliti.

#### **2. Data Sekunder**

Data sekunder adalah data yang peneliti dapat secara tidak langsung melalui media perantara. Dalam penelitian ini yang merupakan data sekunder adalah jurnal, buku, kamus, serta bahan ilmiah lainnya yang berhubungan langsung dengan penelitian.

### **D. Populasi dan sampel penelitian**

#### **a. Populasi**

populasi adalah jumlah keseluruhan dari subyek penelitian. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja yang ada di desa tarai bangun yang terdiri dari 1901 remaja dengan rentang usia 12 – 18 tahun.

**Tabel 3.1 Populasi Penelitian**

<b>Jumlah Penduduk Menurut Usia</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persen</b>
12-15 tahun	1042	54,81%
15-18 tahun	859	45,18 %
<b>total</b>	<b>1901</b>	<b>100%</b>

*Sumber : Data Kependudukan Desa Tarai Bangun*

#### **b. Sampel**

menurut suharsimi arikunto, Sampel adalah sebagian dari populasi yang di pakai dalam penelitian (Ega krisnawati). adapun teknik pengambilan sampelnya dengan menggunakan pengambilan sampel acak sederhana (Simple random sampling). Untuk menemukan sampel, peneliti menggunakan rumus slovin 5% sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+(N e^2)}$$



$$n = \frac{1901}{1 + (1901)(0.05)^2}$$

$$n = \frac{1901}{1 + (1901)(0.0025)}$$

$$n = \frac{1901}{1 + 4,7525}$$

$$n = \frac{1901}{5,7525}$$

$$n = 330,46 \text{ (di bulatkan menjadi 330)}$$

maka di dapat sampel dari penelitian ini adalah 330 orang remaja dari jumlah populasi sebesar 1901 remaja yang ada di Desa Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Provinsi Riau.

Dari jumlah sampel tersebut, banyak Kuesioner yang berhasil terkumpul berjumlah 250 responden dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.2 Keterangan Kuesioner**

<b>keterangan</b>	<b>jumlah</b>	<b>persentase</b>
Kuesioner yang di bagikan	330	100%
Kuesioner tidak kembali	80	24,24%
Kuesioner yang di olah	250	75,75%

Berdasarkan data di atas, kuesioner yang di bagikan sebanyak 330 sedangkan kuesioner yang tidak dikembalikan sebanyak 80 dengan persentase 24,24 % serta kuesioner yang diolah sebanyak 250 dengan persentase 75,75%.

**Keterangan Responden Kuesioner**

<b>No</b>	<b>jenis kelamin</b>	<b>jumlah</b>	<b>persentase</b>
1	Laki – laki	180	72 %
2	Perempuan	70	28 %
Jumlah		250	100 %

#### **E. variabel penelitian**

Yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah:

a. variabel independen (variabel bebas), yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah intensitas bermain game mobile legends bang bang (X)

b. variabel dependen (variabel terikat), yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah perilaku keagamaan (Y)

#### **A. Teknik pengumpulan data**

Adapun teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Observasi**

Observasi adalah kegiatan yang menggunakan panca indra untuk memperoleh informasi yang di perlukan, adapun hasil observasi berupa aktifitas, kejadian, peristiwa, objek, serta kondisi tertentu. Dalam penelitian ini observasi bertujuan untuk melihat kegiatan remaja dalam bermain game mobile legends bang bang terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Provinsi Riau.

##### **2. Kuesioner / Angket**

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang di lakukan dengan memberikan seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawab. Kuesioner ini berisi pernyataan berdasarkan teori yang telah peneliti susun yang kemudian di kembangkan kedalam indikator yang di jabarkan menjadi butir pernyataan. Pengukuran dalam kuesioner ini menggunakan dengan skala model likert ( bobot nilai1-5) sebagai berikut:

Kriteria dan item jawaban untuk pernyataan positif :

1. Jika jawaban sangat setuju, nilai yang diberikan 5
2. Jika jawaban setuju, nilai yang diberikan 4
3. Jawaban kurang setuju, nilai yang diberikan 3
4. Jika jawaban tidak setuju, nilai yang diberikan 2
5. Jika jawaban sangat tidak setuju, nilai yang diberikan 1

Sedangkan kriteria dan item jawaban untuk pernyataan negatif :

1. Jika jawaban sangat tidak setuju, nilai yang diberikan 5

2. Jika jawaban tidak setuju, nilai yang diberikan 4
3. Jawaban kurang setuju, nilai yang diberikan 3
4. Jika jawaban setuju, nilai yang diberikan 2
5. Jika jawaban sangat setuju, nilai yang diberikan 1.

**TABEL 3.3 KUALIFIKASI NILAI BOBOT ANGKET**

Variabel X dan Y	Item Jawaban Angket	Bobot Nilai	
		Positif	Negatif
Game Mobile Legends Bang Bang	Sangat setuju	5	1
	Setuju	4	2
	Kurang setuju	3	3
Perilaku Keagamaan	Tidak setuju	2	4
	Sangat tidak setuju	1	5

Pada penelitian ini, kuesioner dikembangkan sendiri berdasarkan kajian teori yang telah dilakukan. Adapun langkah-langkahnya terdiri atas menyusun kuesioner, uji coba dan analisis kuesioner serta kuesioner final.

a. menyusun kuesioner

Pada penelitian ini kuesioner menggunakan model likert untuk kedua variabel. Adapun kisi-kisinya dapat dilihat pada tabel berikut:

**TABEL 3.4 Kisi-Kisi Dan Distribusi Item Instrumen**

variabel	indikator	no item	Jumlah
Intensitas Bermain Game Legend Bang Bang	a. Perhatian	1,2,3,4	22
	b. Penghayatan	5,6,7,8,9,10,11,12	
	c. Durasi	13,14,15,16	
	d. Frekuensi	17,18,19,20,21,22	
Perilaku Keagamaan	a. Keimanan	1,2,3,4,5	20
	b. Komitmen	6,7,8,9,10	

	c. Ritual dan Sosial	11,12,13,14,15 16,17,18,19,20	
	d. Pengetahuan Agama		

Kisi-kisi di atas di kembangkan berdasarkan kajian penelitian yang relevan, instrumen ini telah di kembangkan dan di uji cobakan untuk mendapatkan kelayakan yang di gunakan sebagai alat ukur.

**b. Uji coba kuesioner**

Menurut arikunto kuesioner yang baik harus memenuhi dua persyaratan yaitu valid dan reliabel (Arikunto, S, 2002, hal. 211). Uji coba kuesioner ini di lakukan sebelum di lakukan penelitian yang sebenarnya. Untuk memperoleh data pada penelitian ini di gunakan kuesioner yang di susun atas dasar kisi-kisi dari tiap variabel penelitian. Uji coba kuesioner ini meliputi uji validitas dan uji reliabilitas.

**1. Uji validitas**

Menurut azwar, validitas berasal dari kata “validity” yang berarti ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsinya (Azwar, S., 2004, Hal. 7). Artinya skala itu dapat mengukur alat yang sudah di rancang, alat itu di katakan valid apabila alat tersebut mengukur apa yang seharusnya di ukur. Sedangkan menurut Arikunto validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu kuesioner. Kuesioner dikatakan valid jika mempunyai validitas yang tinggi (Arikunto, S. 2002, hal. 211).

Uji Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan teknik korelasi *person product moment*. Dikatakan valid apabila hasil uji mendekati angka kritis 5%. Secara statistik nilai korelasi dari masing-masing butir atau atribut harus dibandingkan dengan nilai kritisnya pada nilai signifikansi 5% (0,05), maka data dikatakan valid begitu juga sebaliknya. Kriteria yang digunakan adalah apabila nilai koefisien korelasi ( $r$  hitung) bernilai positif dan lebih besar dari  $r$  tabel berarti item dinyatakan valid.

**2. Uji reliabilitas**

Menurut Ghozali, reliabilitas adalah alat untuk mengukur kuesioner , kuesioner dikatakan reliabel atau terpercay jika jawaban responden terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Dalam SPSS di berikan fasilitas untuk mengukur reliabilitas dengan uji statistik Cronbach Alpha, dikatakan reliabel jika nilai cronbach alpha  $> 0,60$  (Imam Ghozali, 2011, hal. 48).

c. Hasil analisis Kuesioner

Hasil uji coba kuesioner menggunakan 30 responden, yang di gunakan untuk mengukur intensitas bermain game mobile legends bang bang terhadap perilaku keagamaan. Adapun hasil pengujian validitas instrumen yang di lakukan menggunakan SPSS 20.0 yang di sajikan pada tabel berikut:

**OUTPUT UJI VALIDITAS**

Variabel	Item	R Hitung	R Tabel	Status
	1	0,443	0,361	valid
	2	0, 086	0,361	Tidak valid
	3	-0,442	0,361	tidak valid
	4	0,421	0,361	Valid
	5	-0,029	0,361	Tidak valid
	6	0,487	0,361	Valid
	7	0,190	0,361	Tidak valid
	8	-0,354	0,361	tidak valid
	9	-0,199	0,361	tidak valid
	10	0,456	0,361	Valid
	11	0,545	0,361	Valid
	12	0,609	0,361	Valid
	13	0,293	0,361	Tidak valid
	14	0,590	0,361	Valid
	15	-0,564	0,361	tidak valid
	16	-0,630	0,361	tidak valid
	17	0,765	0,361	Valid
	18	-0,387	0,361	tidak valid
	19	-0,403	0,361	tidak valid
	20	-0,143	0,361	tidak valid
	21	0,566	0,361	Valid
	22	1	0,361	Valid
Variabel	Item	R Hitung	R Tabel	Status

**Pengaruh Intensitas Bermain Game Mobile Legends ...**  
**Sinta Rahmayeni, Salmaini Yeli**

Perilaku Keagamaan ( Y )	1	0,339	0,361	Tidak valid
	2	0,292	0,361	Tidak valid
	3	0,428	0,361	valid
	4	0,515	0,361	valid
	5	0,493	0,361	valid
	6	0,716	0,361	valid
	7	0,581	0,361	valid
	8	-0,187	0,361	tidak valid
	9	0,569	0,361	valid
	10	0,480	0,361	valid
	11	0,683	0,361	valid
	12	0,493	0,361	valid
	13	0,336	0,361	Tidak valid
	14	0,690	0,361	valid
	15	0,530	0,361	valid
	16	0,558	0,361	valid
	17	0,460	0,361	valid
	18	0,693	0,361	valid
	19	0,104	0,361	tidak valid
	20	1	0,361	valid

Hasil uji coba kuesioner variabel X dilakukan analisis dengan bantuan program SPSS 20.0. adapun hasil output koefisien korelasi item total antara -0,029 – 1, karena dari 22 item yang memiliki koefisien korelasi dibawah 0,361 ada 12 yaitu nomor 2,3,5,7,8,9,13,15,16,18,19,20 maka item lainnya sebanyak 10 item dapat dinyatakan valid atau layak di gunakan. Pada uji kuesioner variabel Y dilakukan analisis dengan bantuan program SPSS 20.0, hasilnya di peroleh koefisien korelasi item total antara -0,187 – 1, karena dari 20 item yang memiliki koefisien korelasi di bawah 0,361 sebanyak 5 item yaitu nomor 1,2,8,13,19 maka item lainnya sebanyak 15 item dinyatakan valid atau layak di gunakan.

Estimasi reliabilitas untuk instrumen Intensitas Bermain Game Mobile Legends Bang Bang memiliki koefisien alpha cronbach sebesar  $0,887 > 0,60$  dinyatakan reliabel. Dapat dilihat pada tabel berikut:

### **3.6 OUTPUT UJI RELIABILITAS VARIABEL**

**X**

Cronbach's Alpha	N of Items
,887	10

Estimasi reliabilitas untuk instrumen perilaku keagamaan memiliki koefisien perilaku keagamaan memiliki koefisien alpha cronbach sebesar 0,952> 0,60 dinyatakan reliabel. Dapat melihat pada tabel berikut:

### **3.7 OUTPUT UJI RELIABILITAS VARIABEL Y**

Cronbach's Alpha	N of Items
,952	15

f. Instrumen Final

Setelah dilakukan uji coba terhadap instrumen yang di kembangkan dan dilakukan analisis, kuesioner intensitas bermain game mobile legends bang bang terdapat perubahan jumlah item yang tadinya 22 berubah menjadi 14. Sedangkan untuk kuesioner perilaku keagamaan yang tadinya 20 berubah menjadi 18 item. Berikut kisi-kisi instrumen setelah di uji coba

### **3.8 Kisi-Kisi Dan Distribusi Instrumen ( Setelah Di Uji Coba )**

Variabel	Indikator	No Item	Jumlah
Intensitas bermain game mobile legends bang bang	a. Perhatian	1,4	10
	b. Penghayatan	6,10	
	c. Durasi	11,12,14,17	
	d. Frekuensi	21, 22	

Perilaku Keagamaan	a. Keimanan	3,4	15
	b. Komitmen	5,6,7,9,10,11,12	
	c. Ritual dan Sosial	14,15,16	
	d. Pengetahuan Agama	17,18,20	

#### **G. Uji prasyarat analisis**

##### **1. Uji normalitas**

Uji normalitas di gunakan untuk mengetahui normal tidaknya suatu disatribusi data. Tujuannya adalah untuk mengetahui masing-masing variabel apakah skornya berdistribusi normal atau tidak. Adapun teknik yang di gunakan adalah dengan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov (K-S) dengan program SPSS 20.0 pada taraf signifikan 5% atau 0,05. Data tersebut di katakan normal jika nilai signifikan hasil uji kolmogorof Smirnov lebih besardari taraf signifikan 5% atau dapat di tulis  $p > 0,05$  maka data berdistribusi normal, sebaliknya jika  $p < 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal.

##### **2. Uji Linearitas**

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat. Variabel tersebut dikatakan linear jika kenaikan skor variabel bebas diikuti oleh kenaikan variabel terikat.

##### **3. Analisis Regresi Linear Sederhana**

Untuk mengetahui bagaimana korelasi drama Korea terhadap perilaku keagamaan mahasiswi, maka peneliti menggunakan analisis regresi linear sedehana yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

$$Y' = a + Bx$$

Keterangan:

$Y'$  = Variabel dependen (nilai yang diprediksikan)

$X$  = Variabel independen

$a$  = Konstanta (nilai  $Y'$  apabila  $X = 0$ )

$b$  = Koefisien regresi (nilai peningkatan ataupun penurunan)



## **B. Teknik analisis data**

### **1. Uji korelasi pearson product moment.**

Korelasi dalam ilmu statistik artinya hubungan antara dua variabel atau lebih, yang di sebut dengan korelasi bivariat ( bivariate correlation) (Hartono, hal. 75).

Korelasi pearson product moment adalah analisis yang di gunakan untuk mengetahui seberapa kuat hubungan variabel bebas dengan variabel terikat. Koefisien korelasi ini pertama kali di kenalkan oleh Karl Pearson tahun 1990 (Nugroho & Bhuono Agung, hal. 36).

Koefisien korelasi adalah bilangan yang digunakan untuk mengetahui kuat, sedang dan lemahnya indeks korelasi diantara variabel yang sedang di teliti. Besarnya koefisien korelasi bergerak antara 0,000 sampai +1,000 atau antara 0,000 sampai -1,000. Tanda  $\pm$  (positif dan negatif) bukanlah tanda aljabar, tapi hanya untuk menunjukkan arah korelasinya saja. Koefisien korelasi sebesar 0,000 sampai +1,000 disebut korelasi positif, korelasi positif yaitu koefisien di mana kenaikan variabel pertama diikuti dengan kenaikan nilai variabel kedua atau sebaliknya, menurunnya nilai variabel pertama diikuti dengan menurunnya variabel kedua. Koefisien korelasi 0,000 sampai -1,000 disebut korelasi negatif. Korelasi negatif adalah korelasi dimana kenaikan variabel pertama diikuti dengan menurunnya nilai variabel kedua atau sebaliknya, penurunan nilai variabel pertama diikuti dengan meningkatnya nilai variabel kedua (Hartono, hal 76).

Dalam penelitian ini yang berjudul Pengaruh Penggunaan Handphone dalam Bermain Game Mobile Legends bang Bang Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Provinsi Riau. variabel pertama yaitu intensitas Bermain Game Mobile Legends Bang Bang disebut dengan independent variabel atau variabel bebas, yaitu variabel yang memberikan pengaruh. Variabel ke dua yaitu perilaku keagamaan disebut dengan dependent variabel atau variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi.

## **Penyajian Data Dan Analisis Data**

### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

#### **1. Sejarah singkat Desa Tarai Bangun**

Desa Tarai Bangun merupakan salah satu Desa yang terletak di Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar, Provinsi Riau. Desa Tarai Bangun berdiri melalui pemekaran dari desa induk yaitu Desa Kualu. Pada awalnya Desa Tarai Bangun merupakan wilayah kedusunan yang terbagi menjadi 2(dua) wilayah yaitu Dusun IV Tarai dan Dusun V Rawa Bangun. Seiring dengan perkembangan wilayah dan pertumbuhan jumlah penduduk maka pada tahun 2000 terbentuklah Panitia Pemekaran Persiapan Desa Tarai Bangun. Semula tidaklah mudah untuk menyatukan visi, misi dan persepsi dalam kerangka membentuk sebuah desa yang definitif, berbagai aral melintang, konsekuensi dan tantangan seakan menjadi pengalaman dalam perjalanan waktu.

Terlepas dari terbatasnya infrastruktur dan sarana penunjang lainnya, akhirnya pada tahun 2002 lahir sebuah Desa (Persiapan) Tarai Bangun dengan ditunjuk seorang Pejabat Sementara Kepala Desa (Pjs) yaitu Bapak Zainur, hingga akhirnya diangkat sebagai kepala desa definitif oleh Bapak Bupati Kampar pada tahun 2004

Konon Desa Tarai Bangun menurut beberapa tokoh masyarakat adalah sebuah kampung yang sunyi dan terisolir, hal ini disebabkan Tarai Bangun saat itu sangat minim pembangunan infrastruktur, padahal kalau ditinjau dari letak geografis Desa Tarai Bangun bersepadan langsung dengan Kota Pekanbaru yang notabene adalah Ibukota Propinsi Riau. Pada tahun 1990 pemerintah Propinsi Riau melakukan pemetaan dan pembukaan akses Jalan Kubang Raya yang membentang dan membelah Desa Tarai Bangun, Pada saat itulah titik terang untuk membuka keterisoliran semakin terbuka lebar.

Hari berganti hari dan waktupun berlalu, jaman telah berubah. Dalam hitungan dua dekade wajah Desa Tarai Bangun telah berubah menjadi sebuah desa padat kawasan hunian, hal ini tidak terlepas dari potensi dan geografis wilayah Desa Tarai Bangun.

Seperti biasa dalam roda pemerintahan juga bergulir, hingga pada tanggal 15 Juni 2008 Tarai Bangun melaksanakan pesta demokrasi PILKADES dengan kearifan lokal jujur, adil dan kondusif. Drs H. Kamiruddin terpilih untuk masa jabatan Kepala Desa masa Bhakti 2008-2014.

Heterogenitas masyarakat Tarai Bangun baik dari suku, sosial, budaya dan agama menjadi acuan kedepan dalam pembangunan dan menyatukan visi dan misi Desa Tarai Bangun kedepan, sehingga diharapkan masa yang akan datang Desa Tarai Bangun dapat berkembang selaras dan setara dengan desa-desa yang sudah maju dan tetap berpedoman dalam pengamalan Pancasila dan Undang-undang Dasar 1945.

Adapun daftar kepala desa dan sekretaris desa yang pernah menjabat adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Daftar Kepala Desa Dan Sekretaris Desa Yang Pernah Menjabat**

No	Kepala Desa	Sekretaris Desa	Awal Masa Jabatan	Akhir Masa Jabatan
1.	Zainur	Eka Putra	2002	2006
2.	Tahzan Alfajri	Eka Putra	2006	2007
3.	Eka Putra	Eka Putra	2007	2007
4.	Mudahir	Eka Putra	2007	2008
5.	Drs. H. Kamiruddin	Eka Putra	2008	2014
6.	Rakhmat, S.Sos	Eka Putra	2014	Juli 2014
7.	Andra Maistar, S.Sos	Eka Putra	Juli 2014	Oktober 2015
8.	Eka Putra	Hamunar	Oktober 2015	Desember 2015
9.	Andra Maitar, S.Sos	Eka Putra	21 Desember 2015	Sekarang

*Sumber : Data Kantor Desa Tarai Bangun tahun 2021*

## **2. Visi Dan Misi Desa Tarai Bangun**

### **a. Visi**

“ Mewujudkan Desa Taraibangun SMART “  
( Sejahtera Mandiri Adil Dan Bermartabat )

**b. Misi**

1) Meningkatkan kualitas dan kuantitas hidup semua masyarakat Desa Tarai Bangun dan segala bidang: agama, ekonomi sosial seni budaya, olahraga, kesehatan, pendidikan sertapertahanan dan keamanan.

2) Menata dan mengembangkan manajemen pemerintahan Desa Tarai Bangun yang responsive, akuntabilitas, transparansi dan partisipatif serta mengembangkan sikap angung jawab lingkungan, inovatif inventif sebagai ciri khas integritas diri Desa Tarai Bangun yang kreatif

3) Peningkatan sarana dan prasarana pendidikan

4) Peningkatan sarana air bersih bagi masyarakat

5) Meningkatkan persatuan dalam pembangunan antar wilayah, kelompok masyarakat suku, bahasa, agama dan budaya serta tingkta sosial yang rendah

6) Meningkatkan keteraampilan dan kualitas SDM masyarakat

7) Pengadaan permodalan untuk usaha kecil, memperluas lapangan kerja dan manajemen usaha masyaraka

8) Peningkatan kapasitas aparat desa dan BPD

9) Peningkatan sarana prasarana kerja aparat desa dan BPD

**3. Letak Geografis Lokasi Penelitian**

Letak geografi Desa Tarai Bangun , terletak diantara :

Sebelah Utara : Kelurahan Tuah Madani

Kelurahan Tuah Karya

Sebelah selatan : Desa Kualu

Sebelah Barat : Kelurahan Tuah Karya

Kelurahan Sialang Munggu

Sebelah Timur : Desa Kulau/ Desa Rimbo Panjang

**1. Kependudukan**

Penduduk desa tarai bangun kecamatan tambang kabupaten kampar berjumlah 40.041 jiwa yang terdiri dari penduduk berjenis kelamin laki-laki

20.452 dan perempuan 19. 589 jiwa. Rata – rata persentase di Desa Tarai Bangun ini terdiri dari 51,73 % laki-laki dan 48,63% perempuan.

**Jumlah penduduk berdasarkan jenis kelamin**

no	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
1	Laki – Laki	20.452	51,73 %
2	Perempuan	19.589	48,63%
Jumlah		40. 041	100 %

*Sumber : Data kependudukan kantor desa tarai bangun*

**2. Keadaan sosial dan ekonomi**

Berikut ini akan di paparkan mengenai tingkat pendidikan, mata pencaharian, serta sarana dan prasarana masyarakat desa tarai bangun.

**a. Tingkat Pendidikan**

Masyarakat desa tarai bangun memiliki tingkat pendidikan yang heterogen. Hal ini menyebabkan tingkat analisis masyarakat terhadap sistem pemerintahan juga berbeda. Berikut tingkat pendidikan masyarakat yang di tuangkan dalam tabel di bawah ini :

**Tabel 4.2 Tingkat pendidikan masyarakat desa tarai bangun**

No	Tingkat pendidikan	jumlah
1.	Taman kanak-kanak	1364 orang
1	Sekolah Dasar/ Sederajat	2697 orang
2	SMP/ sederajat	3.944 orang
3	SMA/ Sederajat	9.805 orang
4	Akademi D1-D3	544 orang
5	Sarjana S3	1.019 orang
6	Sarjana S2	55 orang
7	Sarjana S3	6 orang

*Sumber : Data kependudukan kantor desa tarai bangun*

Dari tabel di atas, dapat di simpulkan bahwa tingkat pendidikan masyarakat desa taraibangun paling mendominasi adalah tamatan SMA/ Sederajat.

**b. Mata pencaharian**

Masyarakat desa tarai bangun bermata pencaharian paling besar ialah wiraswasta, karyawan swasta, pedagang, buruh harian lepas, petani/perkebunan. Sebagaimana dapat di lihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.3 Mata pencaharian masyarakat desa taraibangun**

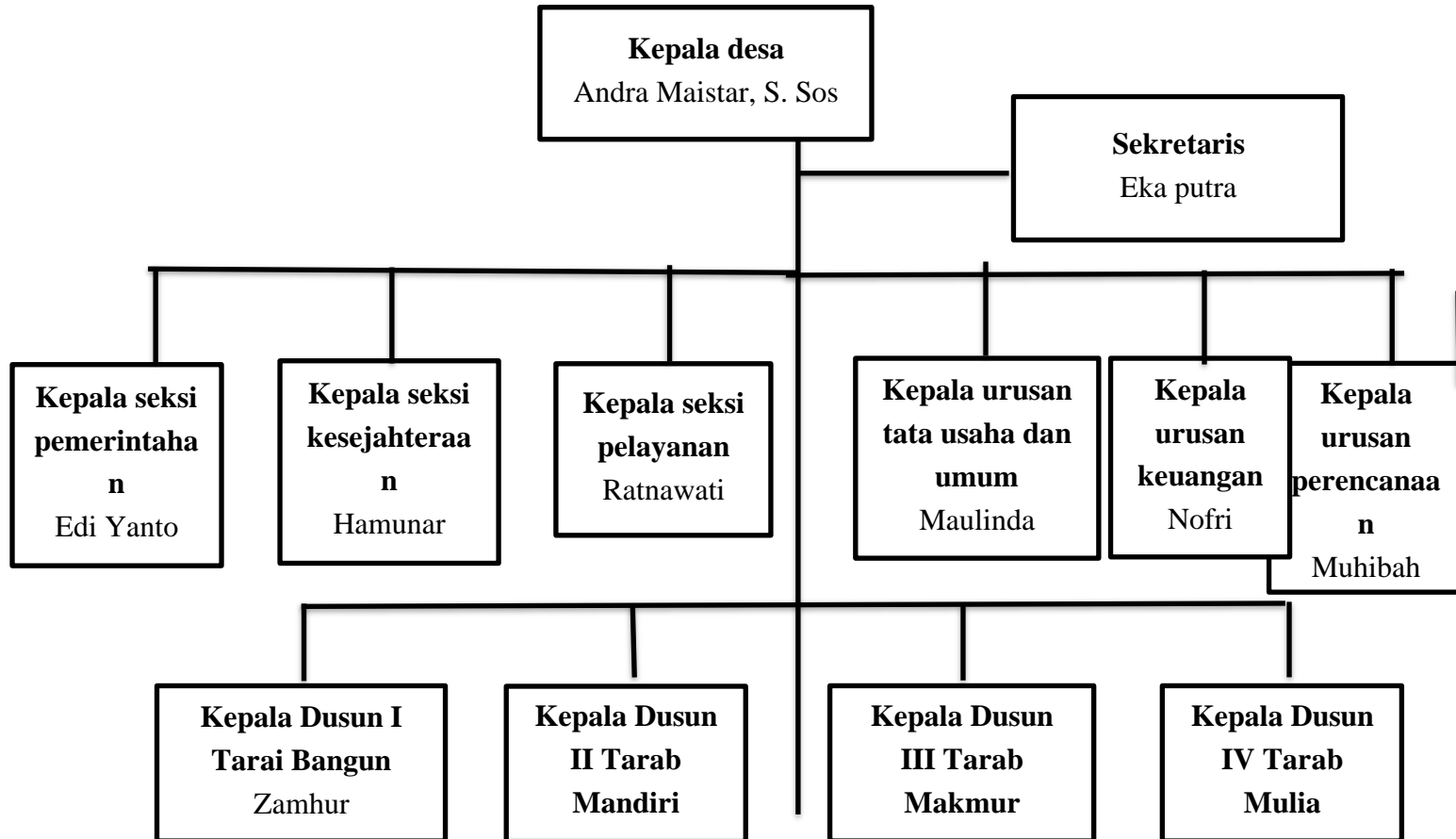
No	Mata Pencaharian	Jumlah
1	Wiraswasta	4126 Orang
2	Karyawan Swasta	1561 Orang
3	Pedagang	122 Orang
4	Buruh Harian Lepas	129 Orang
5	Petani/ Perkebunan	37 Orang
6	Guru	122 Orang
7	PNS	101 Orang
8	Polisi	20 Orang
9	TNI	15 Orang
10	Tukang	73 Orang
11	Dosen	11 Orang
12	Sopir	77 Orang
13	Bidan / Perawat	29 Orang
14	Tidak Bekerja	3471 Orang

*Sumber: Data kependudukan kantor desa tarai bangun*

Dari tabel diatas dapat di jelaskan bahwa mata pencaharian paling banyak di Desa tarai bangun adalah wiraswasta dan karyawan swasta. Dengan demikian tingkat kesejahteraan penduduk desa tarai bangun cukup sejahtera.

c. Struktur Organisasi Desa Tarai Bangun

Tabel 4.4 STRUKTUR ORGANISASI DESA TARAI BANGUN



Uji Prasyarat Analisis

Untuk mengetahui hasil analisis suatu penelitian, maka perlu dilakukan uji prasyarat analisis. Uji prasyarat analisis digunakan untuk mengetahui apakah asumsi dalam penggunaan analisis regresi linier dalam penelitian ini telah terpenuhi atau belum. Asumsi atau prasyarat analisis regresi linier sederhana terdiri atas residu regresi yang berdistribusi normal dan pola pengaruh variabel bebas dengan terikat adalah linear.

1. Uji normalitas

Untuk mengetahui distribusi residu regresi normal atau tidak digunakan statistik uji kologorov smirnov test dengan program SPSS 20.0. Adapun kriteria dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikan  $>0,05$ ,

sebaliknya nilai residu tidak berdistribusi normal jika nilai signifikan  $<0,05$ . Berikut hasil dari pengujian normalitas yakni:

**Tabel 4.5 Output Uji Normalitas**

		Unstandardized Residual
N		250
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0E-7
	Std. Deviation	11,06965236
	Absolute	,056
Most Extreme Differences	Positive	,056
	Negative	-,044
Kolmogorov-Smirnov Z		,882
Asymp. Sig. (2-tailed)		,418

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil pengujian di atas diketahui nilai signifikansinya  $0,481 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

## 2. Uji linearitas

Pada hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat setidaknya mendekati linear. Apabila akan menggunakan regresi linear sebagai alat analisisnya. Salah satu cara untuk mengetahui pola pengaruh variabel bebas dan variabel terikat yaitu jika nilai signifikansi deviation from linearity  $> 0,05$  maka terdapat pengaruh yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat, dan jika nilai signifikansi deviation from linearity  $< 0,05$  maka tidak terdapat pengaruh yang linear antara variabel bebas dan terikat. Memanfaatkan komputasi program SPSS 20.0, maka diperoleh hasil output sebagai berikut :

**Tabel 4.6 Output Uji Linearitas**



**Pengaruh Intensitas Bermain Game Mobile Legends ...  
Sinta Rahmayeni, Salmaini Yeli**

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
perilaku keagamaan * intensitas bermain game mobile legends bang bang	(Combined)		94489,409	47	2010,413	16,847	,000
	Between Groups	Linearity	88082,412	1	88082,412	738,138	,000
		Deviation from Linearity	6406,997	46	139,283	1,167	,234
	Within Groups		24104,767	202	119,331		
	Total		118594,176	249			

Berdasarkan hasil output uji linearitas di ketahui nilai signifikansi deviation from linearity  $0,234 > 0,05$ , maka dapat di simpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dan variabel terikat.

#### 1. Uji Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain Game Mobile Legends Bang Bang dengan perilaku keagamaan Remaja di Desa Tarai Bangun. Dasar pengambilan keputusan, dalam uji regresi linear sederhana dapat mengacu pada dua hal yakni membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05 :

- Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y
- jika nilai signifikansi  $> 0,05$  artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y

Memanfaatkan komputas program SPSS 20.0, maka memperoleh hasil output sebagai berikut :

**Tabel 4.7 Output Uji Analisis Regresi Linear Sederhana**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	55728,973	1	55728,973	646,498	,000 <sup>b</sup>
	Residual	21377,927	248	86,201		

**Pengaruh Intensitas Bermain Game Mobile Legends ...**  
**Sinta Rahmayeni, Salmaini Yeli**

Total	77106,900	249			
-------	-----------	-----	--	--	--

a. Dependent Variable: perilaku keagamaan

a. Predictors: (Constant), intensitas bermain game mobile legends bang bang

Berdasarkan hasil dari tabel tersebut di ketahui bahwa nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  maka model regresi dapat di pakai untuk memprediksi variabel intensitas bermain game mobile legends bang bang ( X ) terhadap variabel perilaku keagamaan (Y).

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Intensitas bermain game mobile legends bang bang terhadap perilaku keagamaan remaja di desa tarai bangun kabupaten kampar provinsi riau, dapat dilihat pada tabel hasil output SPSS berikut :

**Tabel 4.8 Output Besar Pengaruh Variabel X Terhadap Y**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,850 <sup>a</sup>	,723	,722	9,28447

a. Predictors: (Constant), intensitas bermain game mobile legends bang bang

Tabel diatas menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0,850, dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,723 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh intensitas bermain game mobile legends bang bang terhadap perilaku keagamaan adalah 72,3 %.

Rumus analisis regresi linear sederhana :

$$Y = a + bX$$

1. Menentukan harga a dan b dengan Rumus :

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

**Pengaruh Intensitas Bermain Game Mobile Legends ...**  
**Sinta Rahmayeni, Salmaini Yeli**

$$b = \frac{250(413002)-(7860)(11995)}{250(270218)-(7860)(7860)}$$

$$b = \frac{(103250500)-(94280700)}{(67554500)-(61779600)}$$

$$b = \frac{8969800}{5774900}$$

$$b = 1,5532390171258 \text{ atau di bulatkan} = 1,553$$

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

$$a = \frac{11995 - (1,553)(7860)}{250}$$

$$a = \frac{11995 - (12206,58)}{250}$$

$$a = \frac{-211,55}{250}$$

$$a = -0,854$$

2. Di Dapat persamaan regresi linear sederhananya :

$$Y = a + bX$$

$$Y = -0,854 + 1,553 X$$

Karena nilai koefisien  $b = 1,553$  (positif) maka model regresi bernilai positif, artinya jika nilai variabel intensitas menonton drama Korea (X) semakin rendah maka nilai variabel perilaku keagamaan (Y) semakin tinggi, begitu juga sebaliknya jika variabel intensitas menonton drama Korea (X) semakin tinggi maka nilai variabel perilaku keagamaan (Y) semakin rendah.

Dari hasil perhitungan diperoleh  $b = 1,553$  bertanda positif, ini berarti setiap kali variabel X intensitas bermain game mobile legends bang bang bertambah satu maka rata-rata variabel Y perilaku keagamaan bertambah 1,553. Bila variabel X (bermain game mobile legends bang bang) diketahui, maka nilai perilaku keagamaan dapat diperkirakan dengan cara memasukkan nilai tersebut ke dalam persamaan. Misalnya nilai bermain game mobile legends bang bang (X) sebesar 45, maka nilai perilaku keagamaan nya adalah :

$$Y = -0,854 + 1,553 X$$

$$Y = -0,854 + (1,553) (45).$$

$$Y = -0,854 + (69,885)$$

$$Y = 69,031$$

Jadi nilai variabel perilaku keagamaan diperkirakan sebesar 69,031

Hasil pencarian rumus di atas sesuai dengan hasil menggunakan SPSS, Output SPSS nya yaitu sebagai berikut:

Coefficients <sup>a</sup>					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-,854	2,008	-,425	,671
	intensitas bermain game mobile legends bang bang	1,553	,061	,850	,000

a. Dependent Variable: perilaku keagamaan

### C. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi pearson seperti :

#### 1. Uji Korelasi

Uji Korelasi Pearson bertujuan untuk mengetahui tingkat keeratan hubungan antara variabel yang dinyatakan dengan koefisien korelasi (r). Dasar pengambilan keputusan yaitu dengan membandingkan taraf signifikansi dengan

**Pengaruh Intensitas Bermain Game Mobile Legends ...  
Sinta Rahmayeni, Salmaini Yeli**

hasilnya yaitu jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka berkorelasi atau  $H_0$  ditolak dan jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka tidak berkorelasi atau  $H_a$  diterima.

Memanfaatkan komputas program SPSS 20.0, maka memperoleh hasil output sebagai berikut :

**Output uji korelasi SPSS**

		intensitas bermain game mobile legends bang bang	perilaku keagamaan
intensitas bermain game mobile legends bang bang	Pearson Correlation	1	-,850**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	250	250
perilaku keagamaan	Pearson Correlation	-,850**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	250	250

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

Interpretasi output SPSS pada tabel correlation, diperoleh harga koefesien korelasi sebesar -0,850 dengan signifikansi sebesar 0,000. Berdasarkan data tersebut diatas maka dapat dilakukan pengujian hipotesis dengan membandingkan anantara taraf signifikansi (p-value) dengan alatnya:

Jika signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima

Jika signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak

Pada penelitian ini terlihat bahwa koefesien korelasi adalah -0,850 dengan signifikansi 0,000, karena signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya ada pengaruh negatif yang signifikansi antara intensitas bermain game mobile legends bang bang dengan perilaku keagamaan remaja di Desa Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Provinsi Riau.

Untuk melihat apa bentuk hubungan antara variabel maka dapat dilihat dari nilai koefesien korelasi yaitu -0,850. Karena nilai koefesien korelasi bernilai

negatif maka bentuk pengaruh antara variabel intensitas bermain dengan perilaku keagamaan juga negatif. Maksud dari pengaruh yang negatif yaitu, apabila intensitas bermain game mobile legends bang bang semakin tinggi maka perilaku keagamaan Remaja di Desa Tarai Bangun semakin rendah, begitu pula sebaliknya jika intensitas Bermain game mobile legends bang bang semakin rendah maka perilaku keagamaan Remaja di Desa Tarai Bangun semakin tinggi.

## **Pembahasan**

Di dalam penelitian ini, membahas tentang game mobile legends di mana dengan mode permainannya yaitu Mode Rank. Ini karena Mode Rank ini banyak di mainkan secara bersama ( Mabar / Main Bersama ) oleh remaja yang ada di desa ini. Di mana hasil dari kuesioner yang dilakukan oleh salah satu remaja yang bernama Kevin, di temukan bahwa ia sangat menyukai game ini. Ia mampu bermain game ini selama lebih dari 5 jam per hari. Ia juga sering mengabaikan panggilan orang tuanya ketika ia sedang bermain game Mode Rank ini.

Adapun menurut beberapa pendapat orang tua yang peneliti temui ketika menyebarkan kuesioner, menjelaskan bahwa pengaruh game ini memang sangat Berpengaruh terhadap perilaku keagamaan remaja. Seperti membuat remaja menjadi malas dalam belajar, selain itu juga mereka akan mengatakan hal yang kotor ( *anjing, kampret* ) ketika mereka sedang bermain game ini. Biasanya mereka mengatakan ini jika mereka kalah dan menyebabkan mereka mengeluarkan kata- kata kotor tersebut.

Pengujian analisis ini melibatkan 250 orang Remaja di Desa Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Provinsi Riau yang bertindak sebagai sampel dari penelitian, dalam penelitian ini ditemukan dua hal penting, yaitu hasil dari uji analisis regresi linear sederhana ditemukan jawaban bahwa terdapat pengaruh intensitas bermain game mobile legends bang bang pada kalangan remaja di Desa Tarai Bangun dengan perilaku keagamaan nya, dimana pengaruh nya sebesar 72,3%, dan bentuk dari pengaruh yang ditemukan adalah bentuk negatif yaitu berpengertian bahwa semakin tinggi intensitas Bermain Game

Mobile Legends Bang Bang maka semakin berpengaruh buruk terhadap perilaku keagamaan Remaja di Desa Tarai Bangun, begitupun sebaliknya semakin rendah intensitas bermain game mobile legends bang bang maka semakin berpengaruh baik terhadap perilaku keagamaan Remaja di Desa Tarai Bangun.

Kemudian yang kedua yaitu ditemukan adanya pengaruh negatif yang signifikan antara variabel intensitas bermain game mobile legends bang bang dengan perilaku keagamaan remaja dengan hasil dari pengolahan data karena ditemukan nilai signifikansi antara variabel intensitas bermain game mobile legends bang bang dengan perilaku keagamaan remaja sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa variabel intensitas bermain game mobile legends bang bang dengan perilaku keagamaan remaja memiliki korelasi ataupun disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Setelah diketahui adanya pengaruh negatif yang signifikan antara intensitas bermain game mobile legends bang bang dengan perilaku keagamaan remaja di Desa Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Provinsi Riau maka dapat diketahui bagaimana bentuk hubungan tersebut, dari hasil menggunakan korelasi product moment ditemukan bentuk hubungan antara variabel dapat dilihat dari nilai koefisien korelasi yaitu  $-0,850$ . Karena nilai koefisien korelasi bernilai negatif maka bentuk hubungan antara variabel intensitas bermain dengan perilaku keagamaan juga negatif. Maksud dari hubungan yang negatif yaitu, apabila intensitas bermain game mobile legends bang bang semakin tinggi maka perilaku keagamaan Remaja di Desa Tarai Bangun semakin rendah, begitu pula sebaliknya jika intensitas bermain game mobile legends bang bang semakin rendah maka perilaku keagamaan Remaja di Desa Tarai Bangun semakin tinggi.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil temuan penelitian tentang pengaruh intensitas Bermain Game Mobile Legends Bang Bang dengan perilaku keagamaan Remaja di Desa Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Provinsi Riau dapat disimpulkan bahwa :

1. Intensitas bermain game mobile legends bang bang memiliki pengaruh negatif yang signifikan dengan perilaku keagamaan Remaja di Desa Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Provinsi Riau. Pada penelitian ini terlihat bahwa koefisien korelasi adalah  $-0,850$  dengan signifikansi  $0,000$ , karena signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya ada pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain game mobile legends bang bang dengan perilaku keagamaan Remaja di Desa Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Provinsi Riau.

2. Bentuk pengaruh yang terjadi antara intensitas Bermain Game Mobile Legends Bang Bang dengan perilaku keagamaan Remaja di Desa Tarai Bangun adalah bentuk pengaruh yang negatif, hal ini dilihat dari hasil uji korelasi yang bernilai negatif yaitu  $-0,850$ . Pengaruh yang negatif berpengertian bahwa semakin tinggi bermain game mobile legends bang bang maka semakin rendah perilaku keagamaan Remaja di Desa Tarai Bangun ataupun semakin rendah intensitas bermain game mobile legends bang bang maka semakin tinggi perilaku keagamaan Remaja di Desa Tarai Bangun Kabupaten Kampar Provinsi Riau.

### **Implikasi Penelitian.**

Setelah peneliti melakukan penelitian skripsi dengan judul pengaruh intensitas bermain game mobile legends bang bang terhadap perilaku keagamaan remaja di desa tarai Bangun Kecamatan Tambang kabupaten kampar Provinsi Riau, maka peneliti menemukan beberapa implikasi yang ditemukan dari proses maupun hasil yang telah dilaksanakan dari penelitian ini yaitu adanya pengaruh negatif yang signifikan antara intensitas bermain game mobile legends bang bang terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Provinsi Riau dan juga bentuk pengaruh yang terjadi yaitu negatif. Hal ini dikarenakan adanya pengaruh lingkungan dari remaja ini. Dimana biasanya para Remaja di Desa Tarai Bangun sering berkumpul di suatu tempat



untuk bermain game seperti di suatu warung, mereka akan senantiasa Bermain Game Mobile Legends Bang ini secara bersama, karena di dalam permainan ini diperlukannya kerja sama tim untuk dapat mengalahkan tim lawan dan memenangkan pertandingan.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat di ajukan beberapa saran yaitu :

1. Kepada Desa Tarai Bangun di harapkan untuk lebih giat melaksanakan kegiatan - kegiatan keagamaan yang berhubungan langsung dengan Remaja untuk menambah pengetahuan, minat, dan kreativitas remaja di bidang keagamaan sehingga remaja memiliki waktu yang produktif.
2. Kepada remaja di Desa Tarai Bangun penelitian ini telah menemukan bahwa adanya pengaruh negatif yang signifikan antara intensitas bermain game mobile legends bang bang Terhadap Perilaku keagamaan remaja di Desa Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Provinsi Riau, maka untuk kedepannya hendaknya remaja di Desa Tarai Bangun bisa lebih cerdas dalam memilih game yang lebih positif agar game tersebut dapat membawa dampak yang positif bagi kehidupan Remaja di Desa Tarai Bangun.
3. Kepada peneliti selanjutnya, hendaknya dapat menambahkan variabel-variabel dalam penelitian yang belum di cantumkan dan pengukuran penelitian dapat di lakukan dengan skala yang lebih besar dan lebih lengkap lagi.

### **Referensi**

- Abu Muhammad Ibnu Shalih bin Hasbullah, 2011. *Tuntunan Praktis Puasa, Tarawih, I'tikaf, Lailatul Qadr, dan Zakat Fitrah*, ( Bogor: Pustaka Ibnu Umar)
- AgisDwi Prakoso, 2020. “ penggunaan aplikasi tiktok dan efeknya terhadap perilaku keagamaan reemaja islam di kelurahan waydadi bari kecamatan sukarama”, ( *Skripsi Uin Raden Intan Lampung*)

**Pengaruh Intensitas Bermain Game Mobile Legends ...**  
**Sinta Rahmayeni, Salmaini Yeli**

- Ahmad Zarkasih purnomo, (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, ( *Skripsi Universitas Islam Negeri Susltan Syarif Kasim Riau*)
- Ahmad Zarkasih, 2021, ‘’ Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau’’, *Skripsi UIN SUSKA RIAU*
- Al'Ikrar, (2020). ‘’ Pengaruh Game Mobile Legends Bang-Bang Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa-Lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa’’( *Skripsi IAIN ParePare*)
- Ali Hasan, 2000. *Hikmah Shalat dan Hikmah Tuntunannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada)
- Ali, M. & Asrori , M, 2006. *Psikologi Remaja, Perkembangan peserta didik*, ( Jakarta : Bumi Aksara )
- Andi Arif Kustiawan, Andi Widhiya Bayu Utomo, 2018. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. (Jawa timur : CV. AE Media grafika)
- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta: Rineka Cipta)
- Azwar, S.2004.*Metode Penelitian*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar)
- Bambang Warsita, 2008. *Teknologi Pembelajaran*, ( Jakarta: Rineka Cipta)
- Bimo walgito, 2010. *Pengantar psikologi umum* ( Yogyakarta : Andi ofset )
- Bukhori, ummahatul mutmaini. 2018. Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja (Studi Kasus Desa Kuang Dalam Kecamatan Rambang Kuang Kabupaten Ogan Ilir), (*Skripsi Islam Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang*)
- Dede Wahyudin, 2017, “Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Kesadaran Budaya Lokal Di Kalangan Peserta Didik Sekolah Menengah Atas’’, *Skripsi Universitas Pasundan Bandung*
- Departemen pendidikan dan kebudayaan, 2004. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta)

**Pengaruh Intensitas Bermain Game Mobile Legends ...**  
**Sinta Rahmayeni, Salmaini Yeli**

- Faiq Khoridatul izza, (2019). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari, ( *Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya*)
- Fauziah Mar'ie, Eni Fariyatul Fahyuni. (2021). Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja. *OASIS : Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, Vol. 5 No. 2 februari 2021, hlm. 42-52
- Firman Baihaki, (2021). ‘’ Dampak Game Online Terhdap Perilaku Keaagamaan Remaja Desa Bhakti Idaman Tanjung Jabung Timur Provinsi Jambi.( *Skripsi UIN Sultan Thaha Saifuddin* )
- Hartono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Pekanbaru : Zanafa Publishing)
- Imam Ghozali, 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS19*, (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro)
- Jonathan Lukas, 2006. *Jaringan Komputer*, ( Cet 1 : Yogyakarta : Graha Ilmu )
- Kaelany, 2000 *Islam dan Aspek-Aspek Kemasyarakatan* (Jakarta: Bumi Aksara)
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ke Tiga,2000,( Jakarta: Balai Pustaka)
- M. Naufal Annafi, Difa Haikal Nikmatullah, Hidayatulloh. Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Prestasi Mahasiswa , *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, Vol. 12, No. 1, 2018, hlm 15-20, Universitas Ibnu Khaldun Bogor
- Miftahul Jannah, Remaja dan Tugas-Tugas Perkembangannya Dalam Islam, *Jurnal Psikoislamedia* Volume 1 No. 1, April 2016, hlm. 243-255
- Mimi Ulfa, (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Mabes Game Center Jalan HR. Soebrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa FISIP*, Vol. 4 No. 1, Universitas Riau, hlm. 1-12
- Muhaimin, 2004. Paradigma pendidikan islam,( Bandung: Remaja Rosdakarya)
- Nesa Akila, 2021. Hubungan Intensitas Menonton Drama Korea Dengan Perilaku Keagamaan Mahasiswi Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau,( *Skripsi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*)
- Nico Syukur Dister, 1995. *Psikologi Agama*, ( Jakarta : Kanisius )

**Pengaruh Intensitas Bermain Game Mobile Legends ...**  
**Sinta Rahmayeni, Salmaini Yeli**

- Nugroho, Bhuono Agung,, *Strategi Jitu Memilih Metode Statistik Penelitian dengan SPSS*, (Yogyakarta : Penerbit Andi)
- Nurghozali Muhammad. 2020. Pengaruh Pembelajaran Materi Studi Islam Terhadap Perilaku Beragama Mahasiswa Di Ma'had Al-Jami'ah Uin Raden Intan Lampung. (*Skripsi Uin Raden Intan Lampung*)
- Nurul Ismi, Akmal, (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan SMAN 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, Vol. 3 No. 1 Universitas Negeri Padang, hlm 1-10
- Pusat data dan informasi kementerian kesehatan RI, *situasi kesehatan reproduksi remaja*, ( Jakarta Selatan : ISSN 2442-7659 )
- Soerjono dan Seokanto, 2000. *Sosiologi suatu pengantar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada)
- Sururin,2004. *Ilmu Jiwa Agama*, (Jakarta: Grafindo Persada)
- Syaikh Abu Malik Kamal bin As-Sayyid Salim, 2009. *Ensiklopedia Shalat: Jawaban lebih dari 500 Permasalahan Shalat*, (Jawa Tengah: Cordova Mediatama)
- Syaikh Manna Al-Qaththan, 2015. *Pengantar Studi Ilmu Al-Qur'an: Edisi Indonesia*, (Jakarta Timur: Pustaka Al-Kautsar)
- Wijati, Suryani, (2021). ‘Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Siswa Kelas IX di MTS Darud Da'wah Wal Irsyad Tirta Kencana Kabupaten Banyuasin’ *undergraduate Thesis , UIN RADEN FATAH PALEMBANG*
- WJS poerwadimanto, 2003. *kamus besar bahasa indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka )
- WJS Poerwadimanto, 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka)
- Zakiah Drajat, 1983. *Kepribadian Guru* (Jakarta: Bulan Bintang)
- Amira, 09 juni 2022. <https://officialjimbreyer.com/penghasilan-mobile-legend/> , di akses pada 22 juni 2022
- Ega krisnawati, 04 Maret 2021, di akses pada tanggal 19 Desember 2021, <https://tirto.id/pengertian-populasi-sampel-dan-contoh-dalam-penelitian-sosial-gaqp>
- Fariz maulana, *tarai bangun, tambang, kampar*, 9 September 2021, di akses pada 30 mei 2022, <http://id.m.wikipedia.org>

**Pengaruh Intensitas Bermain Game Mobile Legends ...**  
**Sinta Rahmayeni, Salmaini Yeli**

Iyana Vhie, 28 Agustus 2017 , <https://jalantikus.com/tips/mode-permainan-mobile-legends/> di akses pada 20 juli 2022

Riswan Khun, 04 Mei 2022, <https://esportsku.com/8-tingkatan-rank-mobile-legends-ml-terbaru-2020> di akses pada 20 juli 2022

Wikipedia Bahasa Indonesia, 21 mei 2022 , di akses pada 21 Juni 2022, [https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile\\_Legends:\\_Bang\\_Bang](https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang)

Wikipedia, pengertian mobile legends bang bang, 21 Mei 2022, [https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile\\_Legends:\\_Bang\\_Bang](https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang) di akses pada 21 juni 2022

Wikipedia, riot games, 30 Mei 2022, [https://id.wikipedia.org/wiki/Riot\\_Games](https://id.wikipedia.org/wiki/Riot_Games) di akses pada 22 juni 2022