

## Hubungan Antara Religiusitas dengan Perilaku Kecanduan Game Online pada Mahasiswa di Makassar

St Latifah Ainun Besari Lapena<sup>1\*</sup>, Ahmad Yasser Mansyur<sup>2</sup>, Nur Akmal<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

\*E-mail: [sitilatifahainun.bl1@gmail.com](mailto:sitilatifahainun.bl1@gmail.com)

### Abstract

*The behavior of online game addiction can cause the level of religiosity to decrease so that players leave the mandatory worship in their religion. This study aims to determine the relationship between religiosity and online game addiction behavior in students in Makassar. This research method is by using quantitative methods. The subjects in this study were students in Makassar, amounting to 211 people. The instrument used is the scale of religiosity and online game addiction behavior. Analysis of the data used is the Spearman rho test with the help of SPSS 25 for MacOs. The results of data analysis showed that a significance value (p) of 0.000 ( $p < 0.05$ ) was obtained, then  $H_0$  was rejected with a correlation coefficient (r) of -0.720. The results of this study indicate that there is a negative relationship between religiosity and online game addiction behavior in students in Makassar. This means that the lower the religiosity, the higher the online game addiction behavior, conversely the higher the religiosity, the lower the online game addiction behavior.*

Keyword: *Online Game Addiction Behavior, Religiosity, Students.*

### Abstrak

*Perilaku kecanduan game online dapat menyebabkan tingkat religiusitas menurun sehingga pemain meninggalkan ibadah wajib dalam agamanya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara religiusitas dengan perilaku kecanduan game online pada mahasiswa di Makassar. Metode penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini merupakan mahasiswa di Makassar yang berjumlah 211 orang. Instrumen yang digunakan yaitu skala religiusitas dan perilaku kecanduan game online. Analisis data yang digunakan yaitu uji Spearman rho dengan bantuan SPSS 25 for MacOs. Hasil analisis data menunjukkan bahwa diperoleh nilai signifikansi (p) sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak dengan koefisien korelasi (r) sebesar -0,720. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan negatif antara religiusitas dengan perilaku kecanduan game online pada mahasiswa di Makassar. Hal tersebut berarti bahwa semakin rendah religiusitas maka semakin tinggi perilaku kecanduan game online, sebaliknya semakin tinggi religiusitas maka semakin rendah perilaku kecanduan game online.*

Kata kunci: *Mahasiswa, Perilaku Kecanduan Game Online, Religiusitas.*

## PENDAHULUAN

Dewasa ini perkembangan teknologi semakin cepat dan memberikan kemudahan serta manfaat bagi manusia. Salah satu jenis teknologi yang saat ini memiliki manfaat besar adalah internet. Teknologi jenis internet tidak hanya sebagai alat komunikasi dan mencari informasi namun juga dimanfaatkan untuk hiburan seperti bermain *game online* oleh berbagai kalangan terutama mahasiswa. Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2019) mengemukakan bahwa pada tahun 2019-2020 jumlah pengguna internet di Indonesia sebesar 196,71 juta jiwa.

Pengguna internet terbanyak berdasarkan tingkat pendidikan yaitu mahasiswa sebesar 92,6%. Salah satu hiburan yang paling diminati pada pandemi covid-19 yaitu bermain *game online*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2020) mengemukakan bahwa bermain *game online* merupakan satu dari berbagai hiburan yang menjadi pilihan masyarakat di masa Covid-19 yaitu sebesar 16,5 persen. Amanda (Lestari, 2018) mengemukakan bahwa individu dapat menggunakan waktunya selama tiga hingga empat jam per hari atau bahkan lebih dari sehari untuk bermain *game*.

Mahasiswa dapat mengalami kecanduan *game online* akibat dari efek pandemi ini, karena mereka harus sering berselancar di internet untuk memenuhi kewajiban melaksanakan aktivitas kuliah dari rumah. Salah satu hal yang dapat mahasiswa lakukan untuk mengatasi kebosanan dalam mengisi waktu luang dengan bermain *game online*. Zhou dan Leung (Kosasih, Sarbini, & Mulyana, 2021) mengemukakan bahwa mahasiswa telah menggunakan waktunya senggangnya lebih sering dengan bermain *game online* dan telah menggantikan bentuk kegiatan sosial lainnya.

Berdasarkan data awal yang dilakukan pada 80 subjek mahasiswa perguruan tinggi yang berusia 18 sampai 25 tahun di Makassar yang mengisi skala perilaku kecanduan *game online*. Diperoleh data sebanyak 42% subjek memiliki perilaku kecanduan *game online* tinggi, 32% subjek pada kategori sedang, 14% subjek di kategori rendah, dan 12% subjek di kategori sangat rendah. Pada pertanyaan “apakah Anda selalu berpikir untuk bermain *game online*?” sebanyak 52,7% menjawab sering dan sebanyak 29,7% menjawab jarang. Pada pernyataan “Saya berbohong mengenai lama waktu saya bermain *game online*” sebanyak 45% menjawab sesuai, dan 21% menjawab tidak sesuai. Pada pernyataan “Saya mengabaikan kegiatan penting lain (belajar, olahraga, makan tidur, ibadah, dan lain-lain) untuk bermain *game online*” sebanyak 35% menjawab sangat sesuai, dan 9% menjawab sangat tidak sesuai.

Lemmens, Valkenburg, dan Peter (Febriandari, Nauli, & Rahmalia, 2016) mengemukakan bahwa kecanduan bermain *game online* merupakan perilaku aktivitas bermain *game* yang dilakukan sedikitnya selama 6 bulan secara berlebihan dan berulang. Kecanduan *game online* dapat dipengaruhi juga oleh salah satu faktor yaitu religiusitas Basri (2014) mengemukakan bahwa religiusitas dapat memengaruhi tingkat kecanduan *game online* pada mahasiswa. Mahasiswa lebih sering mengabaikan ibadah saat asik bermain *game online*. Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2009) mengemukakan bahwa ada beberapa aspek dari kecanduan *game online*, yaitu:

- a. *Saliency*, yaitu berpikir tentang bermain *game online* selama sehari-hari.
- b. *Tolerance* yaitu durasi bermain *game online* yang terus bertambah dari hari ke hari.
- c. *Mood Modification* yaitu lari dari masalah dengan bermain *game online*.
- d. *Relapse* yaitu kecenderungan bermain *game online* kembali setelah beberapa waktu tidak bermain.
- e. *Withdrawal* yaitu perasaan resah dan gelisah jika tidak bermain *game online*.
- f. *Conflict* yaitu terjadi perkelahian dengan orang lain karena berlebihan dalam bermain *game online*, termasuk perilaku berbohong dan penipuan.
- g. *Problems* yaitu terjadi beberapa masalah akibat meninggalkan aktivitas lain karena bermain *game online* terus-menerus.

Berdasarkan pengambilan data awal yang telah dilakukan diperoleh bahwa mahasiswa cenderung mengabaikan kegiatan penting seperti ibadah wajib karena bermain *game online*. Sukri dan Neviyarni (2021) mengemukakan bahwa religiusitas merupakan nilai penting dalam membentuk pola pikir dan memengaruhi perilaku individu. Sulastri (2021) mengemukakan bahwa religiusitas individu merupakan perilaku beragama berupa penghayatan terhadap nilai dari petunjuk agama yang dianut. Hal ini tidak banyak terlihat dari ketaatan menunaikan ibadah secara ritual saja namun juga dengan keyakinan dalam hati, penjiwaan dan pengetahuan mengenai agama yang dianut. Religiusitas dapat membuat kebahagiaan, kesehatan mental, empati individu meningkat, dan menurunkan depresi serta pandangan yang tidak baik tentang perkara yang dilarang dalam agama. Glock dan Stark (1968) mengemukakan bahwa religiusitas merupakan keadaan atau kualitas individu dalam berkomitmen terhadap suatu agama meliputi aspek-aspek religiusitas. Menurut Glock dan Stark (1968) religiusitas memiliki beberapa aspek, yaitu:

- a. Keyakinan, yaitu menjelaskan bahwa sejauh mana tingkat individu menerima kepercayaan dalam agama yang dianut dan tidak mempersoalkannya.

- b. Praktik Agama, yaitu menjelaskan bahwa sejauh mana tingkatan individu dalam menjalankan kewajiban ritual dalam agama yang diyakini.
- c. Pengalaman, yaitu mengacu pada pengalaman atau perasaan yang pernah dialami dan dirasakan selama beragama.
- d. Pengetahuan Agama, yaitu menjelaskan bahwa sejauh mana pengetahuan individu tentang ajaran agamanya, terkhusus dalam kitab suci.
- e. Konsekuensi, yaitu mengukur tingkat perilaku individu yang didorong oleh ajaran agamanya dalam kehidupan sosial.

Sulastrri (2021) mengemukakan bahwa individu yang kecanduan bermain *game online* cenderung abai dan kurang memiliki kesadaran akan ibadah kepada Allah serta dalam pelaksanaan ibadah yang masih belum benar. Armfield dan Holbert (2003) mengemukakan bahwa terdapat hubungan negatif antara religiusitas dan penggunaan internet. Jika tingkat religiusitas tinggi maka kecanduan internet atau *game online* rendah dan sebaliknya. Berdasarkan pemaparan di atas, maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) pada penelitian ini yaitu ada hubungan negatif antara religiusitas dengan perilaku kecanduan *game online* pada Mahasiswa di Makassar.

## **METODE**

Pendekatan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian yaitu mahasiswa aktif perguruan tinggi di Makassar yang beragama islam, berusia 18 hingga 25 tahun dan bermain *game online* yang berjumlah 211 orang. Data dikumpulkan dengan menyebarkan skala melalui *google form*. Alat ukur yang digunakan yaitu alat ukur religiusitas dan kecanduan *game online*.

Alat ukur religiusitas merujuk pada lima aspek dari Glock dan Stark (1968) yaitu keyakinan, praktik agama, pengalaman, pengetahuan agama, dan konsekuensi. Alat ukur ini terdiri dari 18 aitem pernyataan meliputi 8 aitem *favorable* dan 10 aitem *unfavorable*. Nilai *Aiken's V* dari variabel ini berkisar antara 0,67 hingga 0,75 sehingga tingkat validitas variabel tergolong baik dan dapat digunakan. Hasil uji reliabilitas alat ukur religiusitas dengan Teknik *Alpha Cronbach* yaitu sebesar 0,800 sehingga dapat dikatakan alat ukur variabel ini reliabel dan dapat digunakan.

Alat ukur kecanduan *game online* merujuk pada tujuh aspek dari Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2009) yaitu *salience, tolerance, mood modification, relapse, withdrawal, conflict,* dan *problems*. Alat ukur ini terdiri dari 25 aitem pernyataan meliputi 13 aitem *favorable* dan 12 aitem *unfavorable*. Hasil uji validitas alat ukur ini memiliki rentang nilai dari 0,30 hingga 0,83

sehingga tingkat validitas variabel ini tergolong baik dan dapat digunakan. Hasil uji reliabilitas alat ukur kecanduan *game online* dengan Teknik *Alpha Cronbach* yaitu sebesar 0,924 sehingga dapat dikatakan alat ukur variabel ini reliabel dan dapat digunakan.

Data penelitian ini dianalisis menggunakan analisis deskriptif dengan memaparkan mean, skor tertinggi dan terendah serta uji hipotesis menggunakan Teknik korelasi *Spearman rho* untuk mengetahui hubungan antara kedua variabel. Data diolah menggunakan program *SPSS 25.0 for MacOS*.

## HASIL

Penelitian ini memiliki subjek berjumlah 211 orang yang terdiri dari mahasiswa perguruan tinggi di Makassar dengan rentang usia 18 hingga 25 tahun yang berjenis kelamin perempuan dan laki-laki. Berikut deskripsi subjek penelitian:

**Tabel 1.** Deskripsi Subjek Berdasarkan Usia dan Jenis Kelamin

Data Demografis		Jumlah	Presentase
Usia	18 Tahun	7 Orang	3%
	19 Tahun	10 Orang	5%
	20 Tahun	25 Orang	12%
	21 Tahun	27 Orang	13%
	22 Tahun	64 Orang	30%
	23 Tahun	49 Orang	23%
	24 Tahun	22 Orang	11%
	25 Tahun	7 Orang	3%
Jenis Kelamin	Perempuan	82 Orang	39%
	Laki-laki	129 Orang	61%
<b>Total</b>		<b>211</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa subjek dalam penelitian ini berjumlah 211 orang yang terdiri dari usia 18 tahun 7 orang (3%), usia 19 tahun 10 orang (5%), usia 20 tahun 25 orang (12%), usia 21 tahun 27 orang (13%), usia 22 tahun 64 orang (30%), usia 23 tahun 49 orang (23%), usia 24 tahun 22 orang (11%) dan usia 25 tahun 7 orang (3%). Dan yang berjenis kelamin perempuan berjumlah 82 orang (39%) dan jenis kelamin laki-laki berjumlah 129 orang (61%).

**Tabel 2.** Deskripsi Subjek Berdasarkan Perguruan Tinggi

Perguruan Tinggi		Jumlah	Presentase
Universitas	Islam Negeri Alauddin Makassar	14 Orang	6,6%
	Muslim Indonesia	27 Orang	12,8%
	Hasanuddin	46 Orang	21,8%
	Muhammadiyah Makassar	15 Orang	7,1%
	Negeri Makassar	55 Orang	26,1%
	Bosowa	11 Orang	5,2%
	Lain-Lain	43 Orang	20,4%
	<b>Total</b>	<b>211</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa subjek dalam penelitian ini yang berasal dari Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar berjumlah 14 orang (6,6%), Universitas Muslim Indonesia berjumlah 27 orang (12,8%), Universitas Hasanuddin berjumlah 46 orang (21,8%), Universitas Muhammadiyah Makassar berjumlah 15 orang (7,1%), Universitas Negeri Makassar berjumlah 55 orang (26,1%), Universitas Bosowa berjumlah 11 orang (5,2%), dan subjek yang berasal dari Universitas lain-lainnya di Makassar berjumlah 43 orang (20,4%).

**Tabel 3.** Data Hipotetik dan Empirik Variabel Penelitian

Variabel	Hipotetik				Empirik			
	Min	Max	Mean	SD	Min	Max	Mean	SD
Kecanduan <i>game online</i>	25	100	62,5	12,5	31	89	59	11
Religiusitas	18	72	45	9	30	72	55	11

Tabel di atas menjelaskan bahwa pada variabel kecanduan *game online* memperoleh data hipotetik dengan skor tertinggi 100 dan skor terendah 25 dengan mean hipotetik sebesar 62,5. Pada data empirik, skor tertinggi 89 dan skor terendah 31 dengan mean empirik sebesar 59. Selanjutnya pada variabel religiusitas diperoleh data hipotetik dengan skor tertinggi 72 dan skor terendah 18 dengan mean hipotetik 45. Pada data empirik, skor tertinggi 72 dan skor terendah 30 dengan mean empirik 55.

**Tabel 4.** Kategorisasi Variabel Penelitian

Variabel	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
Kecanduan <i>game online</i>	$X \geq 81$	11	5,2%	Tinggi
	45 – 80	184	87,2%	Sedang
	$X < 44$	16	7,6%	Rendah
Religiusitas	$X \geq 59$	83	39,3%	Tinggi
	33 – 58	121	57,3%	Sedang
	$X < 32$	7	3,3%	Rendah
<b>Jumlah</b>		<b>211</b>	<b>100%</b>	

Tabel di atas menjelaskan bahwa variabel kecanduan *game online* didapatkan bahwa 11 subjek (5,2%) berada di kategori tinggi, 184 subjek (87,2%) di kategori sedang, dan 16 subjek (7,6%) di kategori rendah. Hasil menunjukkan bahwa subjek penelitian memiliki persentase tertinggi pada kategori sedang. Selanjutnya pada variabel religiusitas didapatkan bahwa 83 subjek (39,3%) masuk dalam kategori tinggi, 121 subjek (57,3%) di kategori sedang, dan 7 subjek (3,3%) di kategori rendah. Hasil menunjukkan bahwa subjek penelitian memiliki presentasi tertinggi pada kategori sedang.

**Tabel 5.** Hasil Uji Hipotesis Spearman rho

Variabel	Koefisien Korelasi	Signifikansi (p)	Keterangan
Religiusitas & Kecanduan <i>Game Online</i>	-0,720	0,000	Sangat signifikan

Tabel di atas menjelaskan bahwa diperoleh nilai signifikansi ( $p$ ) sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak dengan koefisien korelasi sebesar -0,720. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang negatif antara religiusitas dengan perilaku kecanduan *game online* pada Mahasiswa di Makassar. Artinya jika religiusitas tinggi maka tingkat perilaku kecanduan *game online* rendah, sebaliknya jika religiusitas rendah maka tingkat perilaku kecanduan *game online* tinggi.

## **DISKUSI**

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara religiusitas dengan perilaku kecanduan *game online* pada mahasiswa di Makassar. Hasil analisis deskriptif pada variabel perilaku kecanduan *game online* menunjukkan bahwa terdapat 11 subjek (5,2%) memiliki perilaku kecanduan *game online* pada kategori tinggi, 184 subjek (87,2%) pada kategori sedang, dan 16 subjek (7,6%) pada kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa di Makassar memiliki tingkat kecanduan *game online* yang sedang. Khairiah, Nurdin dan Saifan (2019) mengemukakan bahwa mahasiswa lebih mampu mengontrol perilaku dalam bermain *game online* meski harus melawan diri sendiri untuk tidak bermain *game* sedangkan pikiran mereka berfokus pada *game* itu sendiri. Khairiah, Nurdin dan Saifan (2019) mengemukakan bahwa mahasiswa yang mengalami kecanduan *game online* akan cenderung melupakan aktivitas rutin, seperti kuliah, makan serta ibadah wajib.

Pada variabel religiusitas menunjukkan bahwa terdapat 72 subjek (33,8%) memiliki tingkat religiusitas yang tinggi, 134 subjek (62,9%) dengan tingkat religiusitas sedang, dan 7 subjek (3,3%) dengan tingkat religiusitas rendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa di Makassar memiliki tingkat religiusitas yang tinggi. Hal ini berarti mahasiswa di Makassar memiliki religiusitas yang baik. Marliani (2016) mengemukakan bahwa mahasiswa yang memiliki keyakinan, tingkat praktik agama yang baik, taat dalam menjalankan ibadah, pengetahuan yang baik tentang agamanya akan memiliki tingkat religiusitas yang baik pula dalam dirinya.

Hasil uji hipotesis yang dilakukan menggunakan uji hipotesis *Spearman rho* menunjukkan nilai signifikan  $0,000 < 0,05$  dengan koefisien korelasi sebesar -0,720. Hasil tersebut menunjukkan bahwa  $0,000 < 0,05$  hipotesis diterima, sehingga terdapat hubungan negatif antar perilaku kecanduan *game online* pada mahasiswa di Makassar. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Braun, Kornhuber dan Lenz (2015) bahwa ada hubungan negatif antara religiusitas dengan kecanduan *game online*, semakin tinggi religiusitas maka semakin rendah perilaku kecanduan *game online*.

Sulastri (2021) mengemukakan bahwa individu mengalami kecanduan *game online* cenderung kurang memiliki kesadaran akan ibadah kepada Allah dan kurang dalam melaksanakannya serta dalam pelaksanaan ibadah yang masih belum benar. Dari hasil penelitian ini mahasiswa memiliki religiusitas yang baik, sehingga lebih bisa memprioritaskan perintah agamanya, seperti menjalankan ibadah wajib daripada bermain *game* sepanjang waktu. Ngali (2020) mengemukakan bahwa individu yang memiliki tingkat religiusitas yang baik akan tetap menjalankan ibadah wajib dalam agama yang dianutnya walaupun mempunyai fokus pada aktivitas lain. Irawan dan Siska (2021) mengemukakan satu dari berbagai faktor penyebab individu mengalami kecanduan *game online* yaitu keinginan kuat dari dalam diri dan ketidakmampuan mengatur prioritas untuk melakukan aktivitas yang lebih penting.

Ancok dan Suroso (Purwadi & Widyantoro, 2016) mengemukakan bahwa individu yang memiliki perasaan dekat kepada Allah dan sadar akan kekuasaan-Nya, maka menjadikan hal tersebut acuan untuk menghindari segala perilaku yang menyimpang, seperti kecanduan internet dan bermain *game online*. Braun, Kornhuber dan Lenz (2015) mengemukakan bahwa individu yang memiliki religiusitas yang baik, cenderung tidak mengalami kecanduan *game online* dan menjadikan bermain *game* sebagai pelarian. Hal ini menunjukkan bahwa individu tidak akan mengalami kecanduan *game online* apabila memiliki kedekatan terhadap Allah dan religiusitas yang baik.

Kecanduan *game online* tidak hanya dipengaruhi oleh religiusitas, namun juga dipengaruhi oleh kontrol diri. Papalia, Olds dan Feldman (2009) mengemukakan bahwa kontrol diri merupakan kemampuan penyesuaian perilaku individu sesuai dengan standar moral dan aturan di masyarakat. Khairiah, Nurdin dan Saifan (2019) mengemukakan bahwa terlalu sering bermain *game online* dapat membuat individu mengalami ketidakmampuan mengontrol diri.

Hal ini juga disebutkan dalam penelitian Masya dan Candra (2016) yang mengemukakan bahwa kurangnya kontrol diri merupakan satu dari berbagai faktor dari kecanduan *game online*. Hal tersebut mengakibatkan individu lupa akan aktivitas lain yang lebih penting, seperti kuliah, kerja tugas, makan, tidur bahkan ibadah wajib. Namun apabila kontrol diri baik maka individu lebih dapat mengontrol diri dalam mengatur perilakunya, terkhusus dalam bermain *game online*.

## **KESIMPULAN**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hipotesis diterima, sehingga ada hubungan negatif antara religiusitas dengan perilaku kecanduan *game online* pada mahasiswa di Makassar. Hal tersebut berarti apabila religiusitas tinggi maka tingkat perilaku kecanduan *online game* rendah



begitupun sebaliknya. Hasil uji hipotesis memperoleh hasil koefisien korelasi sebesar -0,720 dan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  maka hipotesis diterima, sehingga terdapat hubungan negatif antar perilaku kecanduan *game online* pada mahasiswa di Makassar.

Berdasarkan kesimpulan penelitian, peneliti memberikan beberapa saran. Peneliti menyarankan bagi mahasiswa untuk dapat mempertahankan dan meningkatkan religiusitasnya agar dapat menjalankan aktivitas yang lebih bermanfaat serta menghindari perilaku atau sikap yang berlebihan pada suatu hal seperti bermain *game online*. Peneliti menyarankan khususnya pada masyarakat beragama muslim untuk lebih meningkatkan keimanan terhadap agamanya, menjalankan ibadah wajib dan menjauhi larangan yang diperintahkan dalam agama, melakukan hal yang bermanfaat di dunia dan akhirat, sehingga dapat terhindar dari perilaku yang berlebihan seperti kecanduan bermain *game online*. Peneliti juga menyarankan bagi peneliti selanjutnya, agar hasil dalam penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk menambah informasi terkait kedua variabel tersebut. Masih banyak kekurangan yang terdapat pada penelitian ini, oleh karena itu peneliti dapat menggunakan metode lain, seperti membandingkan jenis kelamin untuk mengetahui pengaruh atau hubungan antara religiusitas dengan perilaku kecanduan *game online* yang hendak diteliti untuk mendapatkan perbedaan dari penelitian ini.

## REFERENSI

- Armfield, G., & Holbert, R. (2003). The relationship between religiosity and internet use. *Journal of Media and Religion*, 2(3), 129-144.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2019). *Hasil Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia*. <https://www.apjii.or.id>.
- Basri, A. S. H. (2014). Kecenderungan internet addiction disorder mahasiswa fakultas dakwah dan komunikasi ditinjau dari religiusitas. *Jurnal Dakwah*, 15(2), 407-432.
- Braun, B., Kornhuber, J., & Lenz, B. (2015). Gaming and religion: the impact of spirituality and denomination. *J Relig Health*, 55(4), 1464-1471.
- Febriandari, D., Nauli, F.A., & Rahmalia, S. (2016). Hubungan kecanduan game online terhadap identitas diri remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(1), 50-56.
- Glock, Y, C & Stark, R. (1968). *American Piety: The Nature of Religion Commitment*. USA: University of California Press.
- Irawan, S., & Siska, D. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* peserta didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9-19.
- Khairiah, A., Nurdin, S., & Saifan, R. (2019). Kontrol diri mahasiswa yang kecanduan game online di asrama kaway xvi. *SULOH Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 4(2), 38-43.
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-79.
- Lestari, M. A. (2018). Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja (Studi SMP Sawunggaling Jombang Kelas 2). *Skripsi*. Jombang: Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Medika.

- Marliani, R. (2016). Hubungan antara religiusitas dengan prestasi belajar pada mahasiswa fakultas syariah dan hukum UIN Sunan Gunung Djati Bandung Angkatan 2012. *Jurnal Psikologi Integratif*, 4(2), 136-147.
- Masya, H., & Candra, D.A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas X madrasah aliyah Al Furqon Prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 03(2), 153-169.
- Ngali, M. (2020). Religiusitas remaja yang kecanduan game online mobile legends di desa sriwedari kecamatan muntilan kabupaten magelang provinsi jawa tengah. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Papalia, D., Olds, S., & Feldman, R. (2009). *Human Development. (11 Edition)*. USA: McGraw-Hill.
- Purwadi., & Widyantoro, A. (2016). Hubungan antara religiusitas dengan kepercayaan diri. *Jurnal Psikologi Islam Al-Qalb*, 8(1), 1-7.
- Sukri, A., & Neviyarni, S. (2021). Hubungan konformitas teman sebaya dan kecanduan penggunaan smartphone dengan religiusitas. *Jurnal Education: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(1), 66-70.
- Sulastri, Z. (2021). Religiusitas remaja yang kecanduan game online (Studi kasus di desa Selali kecamatan Pino Raya Bengkulu Selatan). *Skripsi*. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.