

## ABSTRAK

**Suheri : Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Religiusitas Remaja (Studi Kasus Pada Remaja Di Warnet Second Home Ujung Berung Bandung).**

*Game online* adalah jenis dari permainan komputer yang memanfaatkan jejaring komputer sebagai medianya, yang merupakan suatu bentuk hiburan yang dilakukan sebagai penenang pikiran yang disebabkan oleh rutinitas dan aktivitas saat ini. *Game online* juga merupakan suatu permainan modern yang sudah menjadi tren dimasa kini yang banyak diminati oleh banyak kalangan. Keberadaan internet dewasa ini bisa menyaingi yang dipeluk manusia, internet bisa menawarkan kepuasan bagi penggunaannya. Sekalipun demikian internet masih bisa berdampingan dengan agama dalam membantu untuk mengembangkan persoalan-persoalan hidup. Ibadah sebagai indikasi tingkat religiusitas seseorang, tingkat religiusitas dalam hal ini, *shalat* atau beribadah kepada Allah swt pada kalangan remaja yang kecanduan *game online dota 2* menjadi semakin menjauh.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana religiusitas remaja sebelum kecanduan *game online* dan bagaimana pengaruh *game online* terhadap tingkat religiusitas remaja di Warnet *Second Home Ujung Berung Bandung*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui observasi, wawancara tidak langsung, angket dan studi pustaka. Untuk mengetahui skor dari angket menggunakan skala likert dan dat yang terkumpul melalui angket dihitung dengan menggunakan perhitungan rumus SPSS versi 20.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari variabel X dan variabel Y. Dengan uji korelasi, uji regresi linear sederhana dan koefisien determinasi. Hasil dari uji korelasi sebesar -17,4%, hasil uji regresi linear sederhana sebesar -1.225. Berdasarkan analisa dari gambaran umum sebelum kecanduan *game online* diperoleh hasil bahwa masih dikategorikan tinggi dan rendah dari setiap aspek. Hal ini terbukti pada aspek-aspek dimensi religiusitas dengan rata-rata nilai tertinggi 60%-94% dan pada aspek-aspek *game online* dengan rata-rata nilai tertinggi 60%-94%.

Penjabaran di atas menunjukkan bahwa pengaruh dari *game online* terhadap tingkat religiusitas remaja di warnet *second home Ujung Berung* menunjukkan pengaruh yang sangat tinggi. Nilai dari koefisien determinasi pada dimensi ideologi dengan rata-rata nilai sebesar 84%-98%, pada dimensi ritualistik dengan rata-rata nilai 82,2%-92,8%, pada dimensi eksperensial dengan rata-rata nilai 83%-91%, pada dimensi intelektual dengan rata-rata nilai 62,3%-76%, dan pada dimensi konsekuensial dengan nilai rata-rata sebesar 69,3%-78,6%.

**Kata kunci: Game online, Religiusitas Remaja.**