

**EVALUASI USER EXPERIENCE PADA GAME PUBG
MOBILE TERHADAP AKTIVITAS IBADAH REMAJA
DI WARUNG KOPI BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

RIZKA FITRIA

NIM. 150212017

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2020 M / 1442 H**

**EVALUASI USER EXPERIENCE PADA GAME PUBG MOBILE
TERHADAP AKTIVITAS IBADAH REMAJA
DI WARUNG KOPI BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

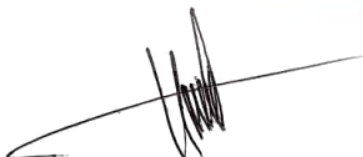
Oleh:

Rizka Fitria
NIM. 150212017

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

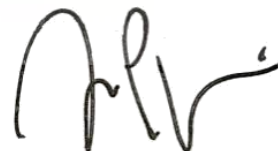
Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



Hazrullah, S.Pd.I, M. Pd
NIP. 197907012007101002

Pembimbing II,



Andika Prajana, M. Kom
NIP. 198905272014032002

EVALUASI USER EXPERIENCE PADA GAME PUBG MOBILE TERHADAP AKTIVITAS IBADAH REMAJA DI WARUNG KOPI BANDA ACEH

SKRIPSI

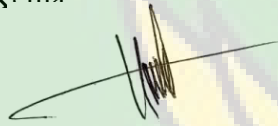
Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Pada Hari/Tanggal:

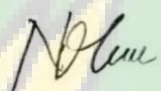
Kamis, 20 Agustus 2020
1 Muharram 1442 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

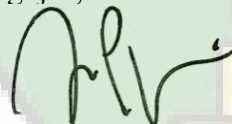
Ketua


Hazrullah, S.Pd.I, M. Pd
NIP. 197907012007101002

Sekretaris,


Nurul Fajri, S.Pd

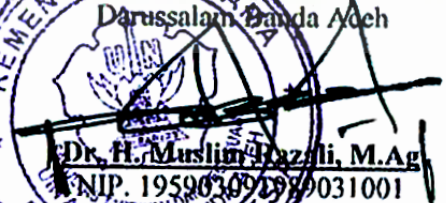
Penguji I,


Andika Prajana, M. Kom
NIP. 198905272014032002

Penguji II,


Khairan, M. Kom
NIP. 198603042014031001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Dr. H. Muslim Razali, M.Ag
NIP. 195903091989031001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rizka Fitria

NIM : 150212017

Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi

Fakultas : Tabiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : **Evaluasi User Experience Pada Game Pubg Mobile Terhadap Aktivitas Ibadah Remaja Di Warung Kopi Banda Aceh**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Bila kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 31 Juli 2020

Yang Menyatakan,



Rizka Fitria

NIM. 150212017

ABSTRAK

Nama : Rizka Fitria
NIM : 150212017
Fakultas/Prodi : Tarbiyah Dan Keguruan/ Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : Evaluasi User Experience Pada Game PUBG Mobile Terhadap Aktivitas Ibadah Remaja Di Warung Kopi Banda Aceh
Pembimbing I : Hazrullah, S.Pd.I, M. Pd
Pembimbing II : Andika Prajana, M. Kom
Kata Kunci : Teknologi, Informasi, Game, Aktivitas, Remaja.

Teknologi informasi memberikan pengaruh besar terhadap aktivitas remaja. Diantaranya adalah teknologi game yang tengah berkembang pesat dan menjadi media hiburan di kalangan remaja saat ini. Hal ini menciptakan perubahan-perubahan terhadap perilaku dan aktivitas remaja. Seorang remaja seharusnya dapat memahami penggunaan teknologi informasi dengan bijak dan cerdas. Pertanyaan penelitian dalam skripsi ini adalah bagaimana pengaruh *game PUBG mobile* terhadap Aktivitas Ibadah remaja berdasarkan user experience di Warung kopi Banda Aceh. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara observasi dan menyebarkan angket. Hasil yang didapat kemudian dianalisis dengan program SPSS versi 22.0 dan Microsoft Excel. Teknik analisis data yang dilakukan adalah uji validitas, reliabilitas, dan uji hasil angket responden. Hasil penelitian didapat bahwa Ada pengaruh bermain game PUBG terhadap aktivitas ibadah remaja yang dipengaruhi oleh beberapa faktor.

KATA PENGANTAR

Syukur *Alhamdulillah*, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat dan karunia-Nya kepada kita semua terutama kepada penulis sendiri sehingga dengan karunia tersebut penulis telah dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Evaluasi User Experience Pada Game Pubg Mobile Terhadap Aktivitas Ibadah Remaja Di Warung Kopi Banda Aceh”. Shalawat beriringan salam tak lupa kita sanjungkan kepangkuan alam Nabi besar Muhammad SAW. Berkat perjuangannya kita bisa hidup dalam dunia yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana Pendidikan Teknologi Informasi pada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh. tentunya dalam proses penyelesaiannya, penulis menerima banyak bantuan, arahan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik dari akademis maupun non akademis, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga skripsi ini telah rampung selesai dengan sempurna. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga dan penghargaan sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Yusran, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
2. Bapak Hazrullah S.Pd selaku pembimbing pertama yang telah meluangkan waktu untuk memberi nasehat dan bersedia membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak Andika Prajana M.Kom selaku pembimbing kedua yang telah banyak memberikan arahan, bimbingan dan dukungan yang luar biasa dari awal pembuatan proposal sampai penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan ibu serta Asisten dosen prodi Pendidikan Teknologi Informasi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dalam mendidik dan memberi ilmu pengetahuan kepada penulis dan melayani penulis dengan tulus dan ikhlas dari awal semester sampai dengan saat ini.
5. Pemilik dan segenap karyawan di 5 warung kopi yaitu Fadlon Kupa, Zakir warkop, Keude kupa 2T, CN Premium warkop dan BBC Tomyam yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian dan memberikan dokumen beserta informasi yang diperlukan dalam penelitian ini.
6. Kepada ayahanda Mustafa Kamal dan Ibunda tercinta Rukaiyah S.Pd serta abang dan kakak kandung tercinta Mastur S.Pd dan Lia Maulida A.Md Keb yang telah memberikan semangat dan do'a yang tak henti-hentinya kepada penulis untuk menyelesaikan dan melanjutkan studi sampai jenjang perguruan tinggi.
7. Kepada Siti Jalilah, Siti Fatimah, Ade Wanti dan Ayu Firdaliani, sahabat tercinta yang telah memberikan penguatan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini.

8. Seluruh kawan-kawan se-angkatan 2015 baik dari prodi Pendidikan Teknologi Informasi maupun prodi lain yang turut memberikan bantuan dan masukan untuk penulisan skripsi ini.

Semoga amal bantuan dan jasa yang sudah diberikan kepada penulis mendapat balasan kebaikan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Semoga karya tulis ini bisa bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi semua pembaca pada umumnya. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan karya ilmiah ini masih terdapat kekurangan dan kejanggalan yang jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan dan kesempurnaan penulisan karya ilmiah di masa yang akan datang. Harapan penulis, karya ilmiah dapat berguna untuk agama, bangsa dan negara, penulis juga menyadari bahwa kesalahan dan kesilapan hanyalah milik manusia pribadi dan semua kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT semata.

Banda Aceh, 31 Juli 2020

Penulis,

Rizka Fitria
NIM. 150212017

DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Batasan Penelitian	5
E. Kebaruan Penelitian	6
F. Penelitian Relevan	6
 BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	 7
A. User Experience	7
B. Game PUBG Mobile	8
C. Aktivitas Ibadah	11
D. Remaja	19
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	 27
A. Metode Penelitian	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian	27
C. Subjek Penelitian	27
D. Teknik Pengumpulan Data	29
E. Instrumen Penelitian	30
F. Teknik Analisis Data	31
G. Alur Penelitian	35
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 36
A. Deskripsi umum lokasi penelitian.....	36
B. Hasil Penelitian	40
1. Deskripsi uji validitas	40
2. Deskripsi uji reabilitas	41
3. Data Responden	42
C. Pembahasan Hasil Penelitian	62

BAB V PENUTUP.....	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN-LAMPIRAN	72



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Skor Alternatif Jawaban.....	31
Tabel 2 Kisi – kisi instrumen penelitian	31
Tabel 3 Kriteria Persentase Tanggapan Responden.....	33
Tabel 4 Kriteria Reabilitas	34
Tabel 5 Deskripsi Uji Validitas Instrumen.....	40
Tabel 6 Deskripsi Uji Reliabilitas Instrumen.....	41
Tabel 7 Data jawaban responden	42
Tabel 8 Hasil respon user game PUBG terhadap Aktivitas Ibadah Remaja	62
Tabel 9 Hasil Persentase Analisis User Experience Game PUBG Mobile.....	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Rumus Uji Reabilitas	34
Gambar 2 Tahapan dalam penelitian.....	35
Gambar 3 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 1	45
Gambar 4 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 2	46
Gambar 5 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 3	46
Gambar 6 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 4	47
Gambar 7 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 5	48
Gambar 8 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 6	48
Gambar 9 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 7	49
Gambar 10 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 8	50
Gambar 11 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 9	50
Gambar 12 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 10	51
Gambar 13 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 11	52
Gambar 14 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 12	52
Gambar 15 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 13	53
Gambar 16 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 14	54
Gambar 17 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 15	54
Gambar 18 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 16	55
Gambar 19 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 17	56
Gambar 20 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 18	56
Gambar 21 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 19	57
Gambar 22 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 20	58
Gambar 23 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 21	58
Gambar 24 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 22	59
Gambar 25 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 23	60
Gambar 26 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 24	60
Gambar 27 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 25	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian

Lampiran 2 Foto Kegiatan Penelitian



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi merupakan hal yang tak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Seiring perkembangan zaman, teknologi pun semakin meningkat. Kecanggihan teknologi di zaman globalisasi ini telah membuat para remaja kecanduan dengan setiap penawaran yang diberikan oleh teknologi tersebut. Hal ini dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan masyarakat. Salah satu kecanggihan teknologi adalah dengan adanya berbagai macam game yang dapat digunakan sebagai media hiburan dan mengisi waktu luang. Di antaranya kehadiran game-game mobile yang sangat semarak digandrungi oleh para remaja di seluruh dunia. Salah satu game yang populer di kalangan remaja yaitu PUBG.

Permainan adalah sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, bahkan dijadikan sebagai media berolahraga ringan. Permainan dapat dilakukan dan dinikmati dengan cara bermain sendiri maupun bersama-sama dengan teman dan orang disekitar lingkungan tempat tinggal. Permainan merupakan objek yang terdiri dari berbagai komponen serta aturan. Permainan juga memiliki beberapa kriteria seperti tujuan, aturan, kompetisi, kesempatan, kesamaan atau kesetaraan, kebebasan, aktivitas, berbagi pengalaman, arah yang selalu berubah, menyelami dunia melalui permainan tersebut serta tidak berdampak bagi kenyataan.

PUBG merupakan sebuah *game multiplayer* kompetitif yang menjadikan “*Battle-Royale*” sebagai genre utama, *game* ini berjenis *First-Person Shooter* dan

third-Person Shooter. Game PUBG juga merupakan salah satu game yang sangat populer dikalangan gamers khususnya pada versi PC. Namun pada tanggal 19 Maret 2018, akhirnya Developer game PUBG merilis Game PUBG dalam versi Mobile. Tentunya hal ini sudah sangat ditunggu-tunggu oleh para gamers PUBG sehingga game ini sangat berpotensi memiliki pengguna baru yang akan bergabung.

Sehubungan dengan peminat game *PUBG Mobile* yang sebagian besar dari kalangan anak-anak, sehingga tidak heran melihat anak sekolah seusia SMP bahkan SD sekarang ini begitu handal dalam mengaplikasikan berbagai macam alat elektronik seperti computer tanpa kaku sedikitpun. Jika dahulu alat elektronik seperti computer dan laptop merupakan alat asing bagi anak dibawah umur 15 tahun, maka bahkan sekarang anak berumur 5 tahun telah sangat familiar dengan alat elektronik seperti itu. Bukan saja familiar, bahkan kemampuan mereka mengoperasikan alat elektronik tersebut untuk bermain game *PUBG Mobile* tidak kalah dengan anak remaja yang telah berumur belasan bahkan puluhan tahun. Kepintaran anak saat mengoperasikan kecanggihan teknologi seperti internet melalui laptop, komputer dan smartphone memang patut diacungi jempol. Meskipun hal tersebut dilakukannya tidak karena rasa ingin tahu terhadap internet namun karena ketertarikannya dengan sebuah permainan game *PUBG Mobile*, tetapi mereka secara tidak langsung sudah mempelajari dan memahami penggunaan alat elektronik seperti komputer dan smartphone untuk internet.

Hebatnya *game PUBG Mobile* sehingga banyak remaja dan anak yang masih dibawah umur di ambil alih perhatiannya hingga memberi perubahan besar terhadap jenis permainan yang dilakukan anak saat ini. Jelas berbeda dengan jenis permainan anak-anak zaman dahulu yang dengan riangnya bermain lompat karet, petak umpet, kelereng, layangan, catur, yoyo, gasing, bola serta permainan tradisional yang turun temurun mereka jalani bersama teman-teman seperjuangannya. Jauh berbanding dengan zaman saat ini bahkan *game PUBG Mobile* sudah dikenal oleh hampir semua anak dan tidak lagi tertarik untuk bermain permainan tradisional seperti yang telah disebutkan diatas.

Dan terbukti dari berbagai pengalaman yang ada, melihat anak-anak dan remaja dalam sebuah *game center* yang sibuk bermain game tanpa peduli orang lain, mereka merasa seolah-olah berada di kamar sendirian sehingga bebas berekspresi tanpa kenal situasi. Bahkan saking asyik dan seriusnya dalam bermain, terdengar kata-kata tak senonoh yang keluar dari mulut mereka, bahkan tak jarang terjadinya perdebatan antar pemain yang mengakibatkan suasana game center menjadi ricuh dan mengundang masyarakat untuk datang menegur, dikarenakan mengganggu aktivitas masyarakat. Dan lebih parahnya lagi, permainan tersebut tak mengenal waktu dan tak ada batasan yang diberikan dalam bermain, pemain diberikan kebebasan sepenuhnya untuk bermain dengan segala kemudahan yang ada, sehingga tak heran saya menyaksikan generasi anak-anak dan remaja saat ini yang tak menghiraukan panggilan azan karena sudah terlalu nikmat menerima panggilan untuk bermain. Membantah orangtua, menipu orangtua, sehingga menyebabkan renggangnya hubungan antara orangtua dan

anak yang semestinya intensif tanpa batas. Karena peran orangtua sangatlah berpengaruh terhadap masa depan sang anak.

Tanpa disadari dengan adanya *game PUBG Mobile* pada zaman modern ini, kecenderungan hingga kecanduan memainkan game tersebut dapat menurunkan rasa peduli dan toleransi terhadap orang lain dan lingkungan sekitar. Dapat menyebabkan hilangnya rasa takut terhadap aturan orangtua, masyarakat, bahkan aturan agama. Dan lebih parahnya lagi dapat menghilangkan sisi religiusitas pada remaja yang mestinya sangat penting dan menjadi pondasi dalam kehidupan ini. Karena dalam agama, segalanya sudah di atur demi kebahagiaan hidup baik di dunia maupun di akhirat. Peristiwa kecanduan ini patut menjadi perhatian kita dan semua kalangan, karena masalah ini sangat serius untuk diperbincangkan, karena sudah menyinggung sisi religiusitas para remaja di Aceh khususnya.

Maka dari itu, peneliti berpendapat perlu dilakukannya evaluasi agar dapat menemukan permasalahan-permasalahan yang di alami pengguna game *PUBG Mobile* terhadap sisi Ibadah berdasarkan pengalaman para Gamers. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menemukan jawaban dan jalan penyelesaian terhadap masalah-masalah yang muncul.

Untuk mewujudkan tujuan di atas, maka perlu di lakukan evaluasi terhadap *user experience* para gamers sehingga mendapatkan pengalaman pemain secara teori.

Responden pengujian dalam skripsi pada *game PUBG Mobile* ini yaitu remaja dari kota Banda Aceh, yang rencananya akan di ambil dari berbagai lokasi yang mendukung pengujian untuk penelitian skripsi ini. Berdasarkan penjelasan diatas maka penulis tertarik untuk mengangkat judul tugas akhir yaitu “Evaluasi User Experience Pada Game PUBG Mobile Terhadap Aktivitas Ibadah Remaja Di Warung Kopi Banda Aceh”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka penulis merumuskan landasan permasalahan, yaitu :

1. Bagaimana pengaruh *game PUBG mobile* terhadap Aktivitas Ibadah remaja berdasarkan user experience di Warung kopi Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pengaruh *game PUBG mobile* terhadap Aktivitas Ibadah remaja berdasarkan user experience di Warung Kopi Banda Aceh.

D. Batasan Penelitian

Adapun batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan dengan objek penelitian *game PUBG mobile* yang di akses pada jaringan lokal (intranet).
2. Evaluasi *user experience* kepada remaja di warung kopi Banda Aceh sebagai target pengujian skripsi ini.
3. Evaluasi *user experience* berdasarkan user dalam mengakses game menggunakan smartphone.

4. Penelitian ini hanya sebatas mengetahui pengaruh Game PUBG Mobile terhadap aktivitas ibadah remaja.

E. Kebaruan Penelitian

Kebaruan penelitian yang peneliti lakukan ini ialah pada umumnya peneliti yang lain fokus kepada analisis atau evaluasi sistem interface maupun tingkat *learnability* dari suatu game, namun peneliti kali ini fokus melihat *user experience* pada game PUBG mobile terhadap Aktivitas Ibadah remaja di Warung Kopi Banda Aceh.

F. Penelitian Relevan

Penelitian sejenis ini sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti lainnya contohnya saja "EVALUASI USER EXPERIENCE PADA GAME PUBG MOBILE MENGGUNAKAN METODE COGNITIVE WALKTHROUGH" yang dilakukan oleh Revianda Amrullah Akbar, Hanifah Muslimah Az-Sahra, Komang Candra Brata, yang meneliti tingkat *learnability* dari game *PUBG mobile*, namun khusus untuk Aceh sendiri belum ada yang meneliti game *PUBG mobile* untuk mengevaluasi dampak terhadap Aktivitas Ibadah remaja di Warung Kopi Banda Aceh khususnya.

BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. User Experience

1. Pengertian User Experience

Salah satu pendorong utama dari penerapan berbagai teknologi adalah User experience (Daniel, 2015). User experience adalah sebuah bidang ilmu yang dikatakan cukup modern, bahkan cukup populer digunakan oleh para peneliti game. Pada era 1950-an, banyak bidang ilmu yang muncul dari studi tentang hal-hal yang berpengaruh terhadap manusia dan ergonomi, yang termasuk pelopor ilmu pada bagian User Experience.

Nilai-nilai yang dapat diambil dari interaksi yang dialami pengguna dengan suatu produk atau jasa dalam konteks penggunaan tertentu merupakan User Experience (Gavin, 2007). Tapi demikian, pengalaman pengguna itu sendiri sangat dinamis, melibatkan berbagai aspek persepsi masing-masing individu sering berubah karena perubahan sekitar, perjalanan waktu dan berbagai penyebab lainnya.

Saat ini, yang mulai menjadi topik yang menarik perhatian desainer user experience ialah game, para peneliti game juga mulai memberikan perhatian khusus kepada user experience agar memperoleh inspirasi tentang game design dan evaluasi (Stephan, 2012). Peneliti juga minat pada game mobile, hal itu karena game mobile memberikan ketertarikan sendiri, memberikan interaksi, dan hiburan sehingga memberikan interaksi yang berkesinambungan. Tak hanya itu, game mobile dominan memiliki kesesuaian untuk dijadikan objek penelitian user experience dibandingkan software lain karena selain populer di kalangan gamers,

game mobile juga sangat di minati oleh remaja saat ini. Maka dari itulah peneliti merasa penting untuk mengutamakan factor user experience dibandingkan usability.

2. Hubungan User Experience terhadap Game PUBG Mobile

User Experience merupakan nilai-nilai yang dapat diambil dari interaksi yang dialami para gamers selaku pengguna dengan suatu produk atau jasa dalam konteks penggunaan tertentu. Melalui user experience peneliti dapat mengevaluasi pengalaman pengguna secara teori. Dengan user experience peneliti dapat mengetahui langsung dari pengguna bagaimana perasaan para gamers ketika bermain game mobile dalam hal ini game PUBG sehingga diharapkan dapat menemukan pengaruh dari game PUBG mobile terhadap religiusitas remaja di kota Banda Aceh nantinya.

B. Game PUBG Mobile

PUBG Mobile adalah salah satu permainan atau game *First-Person Shooter* dan *Third-Person Shooter* yang baru saja dirilis pada tanggal 19 Maret 2018 oleh *Tencent Games*. PUBG Mobile merupakan game yang diadaptasi dari Game PUBG PC yaitu game multiplayer kompetitif yang menjadikan "*Battle Royale*" sebagai genre utama mereka.

Player Unknown's Battlegrounds adalah sebuah permainan bergenre pertarungan royale, dimana para pemain dapat bertarung bersama ratusan pemain secara bersamaan dan secara online. Pada game ini pemain dapat bermain sendiri, bermain bersama tim yang terdiri dari 2 orang, 4 orang, bahkan juga dapat mengundang pemain lain seperti teman-temannya maupun orang disekitar agar

dapat bergabung kedalam permainan dan menjadikan permainan tim. Game PUBG mengajak para pemain untuk mampu mempertahankan diri dalam bertarung dengan petarung lain hingga menjadi petarung terakhir yang tersisa. PUBG juga termasuk salah satu game *Battle Royale* yang paling diminati saat ini dengan rata-rata pemain yaitu sebanyak 432,727.

Saat ingin memulai bermain, para pemain akan melompat keluar dari pesawat dengan memakai parasut untuk menuju lokasi-lokasi dalam menjarah pemain lain. Akan ada lingkaran zona play berwarna putih akan muncul sebagai penanda wilayah bermain dan pemain harus mengikuti petunjuk yang diberikan lalu pergi ke lingkaran wilayah tersebut untuk bermain. Zona play PUBG itu akan diperbarui dan menyusut ketika siklus waktu mencapai 0, yang akan membuat daerah-daerah tertentu menjadi tidak aman sebagai lokasi bermain.

Petarung yang berlokasi diluar zona bermain yaitu lingkaran putih akan mengalami pengurangan darah dan mati, kemudian lingkaran putih akan terus mengalami penyusutan dan kecil secara berangsur-angsur hingga membuat semua pemain yang tersisa di akhir wilayah bermain untuk saling berperang secara total untuk menjadi pemain terakhir dan memenangkan chicken dinner.

PUBG memberikan muatan pertempuran antara 100 petarung yang dapat bermain secara bersamaan dalam sebuah area yang besar tanpa dibekali peralatan apapun. Kesemua petarung harus mempertahankan hidupnya menggunakan alat apapun yang mereka temukan dalam zona pertarungan. Pemain juga bisa menemukan kendaraan air ataupun darat dalam zona bermain yang dilalui, hal ini harus dimanfaatkan dengan baik sebagai peralatan dalam mempertahankan diri

dalam bertarung. Yang perlu dilakukan pemain hanyalah bertahan hingga akhir, karena zona bermain semakin lama semakin mengecil sehingga menuntut pemain untuk menghadapi petarung lain dengan jarak semakin dekat.

1. Kelebihan PUBG Mobile

a. Grafis Menarik

PUBG Mobile memiliki keunggulan dari segi grafis. Hal ini karena Game PUBG Mobile dikembangkan dengan Unreal Engine 4 meski tidak se-fantastis versi PC yang sebelumnya dirilis. Namun jika dibandingkan dengan game mobile sejenis, tentunya versi Mobile pada Game PUBG sangat menarik.

b. Banyak Bot Di Awal

Tak dapat dipungkiri dengan bermain game PUBG versi Mobile memungkinkan mengalami kemenangan yang lebih besar dibanding memainkan versi PC. Hal ini karena para gamers mendapatkan gambar yang real dalam menghadapi petarung dalam zona bermain, bahkan saat satu pemain bertemu dengan pemain lain ternyata banyak gamers yang merasa seperti melawan seorang bot. Sebagai contoh ketika pemain lain tidak melihat keberadaan lawannya saat dipergoki dari belakang, ia hanya diam saja.

c. Ada Bahasa Indonesia

PUBG mobile akhirnya mendapatkan bahasa Indonesia setelah mengalami perubahan yang telah dilakukan pada tanggal 29 Maret 2018. Prosen perubahan ini dilakukan berdasarkan permintaan para peminat game ini yang berharap untuk membuat lightspeed dan quantum agar lebih update sehingga memberi kenyamanan bagi para pemain khususnya di Indonesia. Dengan demikian, game PUBG

Mobile semakin menjadi terobosan wajib para pecinta game terutama pemain Indonesia.

2. Kekurangan PUBG Mobile

a. Tidak terlalu bersahabat dengan Hp *Mid-end*

Untuk bisa bermain game ini dengan lancar tanpa masalah, minimal pemain di minta untuk memiliki Hp dengan RAM 3 GB ke atas. Jika sebaliknya, game ini akan terasa tidak begitu nyaman dan cukup mengganggu pengalaman bermain. Misalnya saja saat mengejar musuh menggunakan *scope*. Perpindahan *frame*-nya terasa sangat kasar meski *setting* grafis sudah diatur seminimal mungkin. Oleh sebab itu game ini juga sangat menantang pemain saat bertarung dengan kelompok bermainnya, karena grafis yang disediakan sangat real dan menarik, dan untuk memperoleh permainan yang tak hanya menghibur, namun dapat memberikan sensasi nyata saat bermain, maka dibutuhkan media pendukung yang juga tak kalah bagus. Untuk itu pemain diharuskan memiliki smartphone yang mendukung dalam mengaplikasikan game secanggih PUBG ini.

C. Aktivitas Ibadah

Hukum Islam merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan seorang muslim dan ajaran Islam. Kajian akan hukum Islam menjadi sebuah kajian yang tidak akan lepas dari kajian akan Islam itu sendiri. Joseph Schacht, misalnya mengatakan bahwa hukum Islam adalah ikhtisar pemikiran Islam, manifestasi paling tipikal dari cara hidup seorang muslim, dan merupakan inti dan

saripati Islam itu sendiri.¹ Oleh karena itu konsep ibadah dalam hukum Islam menjadi kajian penting yang sudah ada sejak periode awal Islam dan tetap berlangsung hingga saat ini.

1. Pengertian Ibadah

Ibadah secara etimologis berasal dari bahasa arab yaitu **عبد يعبد عبادة** yang artinya melayani, patuh, tunduk. Sedangkan menurut terminologis adalah sebutan yang mencakup seluruh apa yang dicintai dan diridhai Allah SWT, baik berupa ucapan atau perbuatan, yang zhahir maupun yang bathin.²

Ibadah pada hakekatnya adalah sikap tunduk semata-mata mengagungkan Dzat yang disembah. Abu A'la Al-Maududi menyatakan bahwa ibadah dari akar kata “Abd” yang artinya pelayan dan budak. Jadi hakekat ibadah adalah penghambaan dan perbudakan. Sedangkan dalam arti etimologi adalah penghambaan dan perbudakan, dan arti terminologinya adalah usaha mengikuti hokum-hukum dan aturan-aturan Allah dalam menjalankan kehidupan yang sesuai dengan perintah-Nya, mulai aqil baligh sampai meninggal dunia. Indikasi ibadah adalah kesetiaan, kepatuhan dan penghormatan serta penghargaan kepada Allah SWT serta dilakukan tanpa adanya batasan waktu.³

Ibadah merupakan bentuk Integral dari syari'at, sehingga apapun ibadah yang dilakukan oleh manusia harus bersumber dari syari'at Allah SWT, dan ibadah tidak hanya sebatas menjalankan rukun islam saja, tetapi ibadah juga

¹ Joseph Schacht, *An Introduction to Islamic Law* (Oxford: Oxford University Press, 1964), hlm. 1.

² Amin Syukur, *Pengantar Studi Islam*, (Semarang: CV. Bima Sakti, 2003), Hlm. 80.

³ Muhaimin, Tadjab, ABD. Mudjib. *Dimensi-dimensi Studi Islam*, (Surabaya, Karya Abditama, 1994), hal 256.

berlaku bagi semua aktivitas duniawi yang didasari dengan rasa ikhlas untuk mencapai ridho Allah SWT.⁴ Ibadah juga merupakan buah dari keimanan kepada sang pencipta, dengan segala sifat-sifat kesempurnaan-Nya. Seseorang yang meyakini adanya segala sifat-sifat kesempurnaan Allah, maka dia akan menyembah Allah. Ibadah itu timbul dari perasaan tauhid, maka orang yang suka memikirkan keadaan alam, memperhatikan perjalanan bintang-bintang, kehidupan tumbuh-tumbuhan, binatang dan manusia, bahkan mau memperhatikan dirinya sendiri, maka akan timbul dalam sanubarinya perasaan bersyukur dan berhutang budi kepada Allah SWT yang Maha Kuasa, Maha Pengasih dan Maha Mengetahui.

Maka perasaan inilah yang menggerakkan bibir seseorang untuk selalu bersyukur dan memuji Allah SWT, serta mendorong jiwa dan raganya untuk menyembah dan berhina diri kepada Allah SWT. Tetapi ada juga manusia yang tidak mau berfikir, dan tidak sadar akan kebesaran dan kekuasaan Allah, sering melupakan-nya, oleh sebab itu tiap-tiap agama disyari'atkan bermacam-macam ibadah, agar dapat mengingatkan manusia kepada kebesaran dan kekuasaan Allah SWT.

2. Tujuan Ibadah

Tujuan utama dari ibadah ialah “takwa”.

Firman Allah SWT dalam Q.S. Al-Baqarah : 21 yang artinya:

“Hai manusia, sembahlah Tuhanmu yang telah menciptakanmu dan orang-orang yang sebelummu, agar kamu bertakwa.

⁴ *Ibid, hal. 257.*

Manusia diberi sarana oleh Allah SWT, diberi bumi untuk tinggal dan beribadah kepada-Nya . Allah memberikan kewajiban-kewajiban kepada manusia agar manusia beribadah kepada-Nya, dengan tujuan agar manusia dapat terhindar dari sesuatu yang buruk yang dapat merugikannya di dunia dan di akhirat.⁵ Ibadah atau menghambakan diri kepada Allah SWT, secara logis memang sudah merupakan tugas manusia sebagai ciptaan-Nya, karena Dia adalah sebagai Khaliq (yang menciptakan) sedangkan manusia adalah sebagai Makhluq (yang diciptakan). Tujuan ibadah dalam Islam adalah semata-mata untuk mendekatkan diri dan mencari ridha Allah SWT. Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam Al-Quran surah Al-An'am : 162-163 yang artinya:

“Katakanlah: Sesungguhnya sembahyangku, ibadahku, hidupku dan matiku hanyalah untuk Allah, tuhan semesta alam, tiada sekutu bagi-Nya; dan demikian itulah yang diperintahkan kepadaku dan aku adalah orang yang pertama-tama menyerahkan diri (kepada Allah)”.

3. Hikmah Ibadah

Bagi agama Islam, ibadah merupakan salah satu alternatif yang bisa merawat dan mengobati gangguan psikologi. Shalat, puasa, zakat, haji, tilawah Qur'an, zikir dan do'a adalah sebagian diantara metodologi psikoterapi ibadah untuk merawat penyakit mental. Melalui metode ini individu disarankan menjauhi sifat *takabbur* (sombong), *hasad* (dengki), *riyada* (mengumpat).⁶ Ibadah dalam Islam merupakan metode untuk menyucikan diri dari aspek psikologis ataupun

⁵ M. Mutawalli Asy Sya'rawi. *Anda bertanya Islam menjawab*. (Jakarta, Gema Insani Press, 1999) hal. 23.

⁶ Khairunnas Rajab, *Psikologi ibadah*, (Jakarta, AMZA, 2011), hal.73.

aktivitas keseharian individu. Pada prinsipnya ibadah adalah pengakuan akan kenyataan bahwa manusia adalah makhluk Allah, dan karena itu sebagai hamba-Nya manusia berkewajiban untuk mengabdikan kepada Allah SWT sebagai tuhan dan Zat tempat ia kembali.⁷

4. Macam-macam Ibadah

Di tinjau dari jenisnya, ibadah dalam Islam terbagi menjadi 2 jenis dengan bentuk dan sifat yang berbeda antara satu dengan lainnya⁸

a. Ibadah Mahdloh

Ibadah Mahdloh atau ibadah khusus ialah ibadah yang telah ditetapkan Allah akan tingkat, tata cara dan perinciannya. Adapun jenis ibadah yang termasuk Ibadah Mahdloh adalah: wudhu, tayammum, mandi hadats, shalat, shiam (puasa), haji, umrah.

Ibadah shalat merupakan salah satu ibadah yang bertujuan untuk mendekatkan diri kepada Allah SWT dimana ibadah shalat merupakan salah satu ibadah yang sangat penting dalam ajaran agama Islam. Shalat juga memiliki kedudukan istimewa dalam pengamalannya dimana ibadah shalat menjadi ibadah yang paling penting daripada ibadah-ibadah lainnya.⁹ Sebagaimana Firman Allah dalam QS. Ibrahim: 40 yang artinya:

“Ya Tuhanku, jadikanlah aku dan anak cucuku orang-orang yang tetap mendirikan shalat, ya Tuhan kami, perkenankanlah doaku.”

⁷ Khairunnas Rajab, *Psikologi ibadah*, (Jakarta, AMZA, 2011), hal.74.

⁸ Muhammad Alim, *Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006), Hal. 144.

⁹ Shalil bin Ghanim as-Sadlan, *Fiqih Shalat Berjamaah*, Jakarta: Pustaka as-Sunnah, cet. 1, 2006, hlm 30.

Tegak tidaknya Islam seseorang itu terletak kepada pelaksanaan dan pengamalan ibadah shalatnya, dengan mendirikan shalat akan selalu memperoleh rahmat-Nya serta shalat menjadi sebuah kunci terbukanya pintu surga.¹⁰ Shalat juga sebagai garis demarkasi antara umat muslim dan non muslim sebagaimana sabda Rasulullah SAW yang menyatakan bahwa perbedaan antara orang kafir (non muslim) dengan orang Islam ialah shalat.¹¹

Di sisi lain, ibadah shalat berjamaah di masjid merupakan amal yang penuh dengan pahala bagi umat seorang muslim dimana setiap langkah-langkahnya sebelum ia keluar rumah untuk shalat berjamaah sudah termasuk suatu amal kebaikan yang dicatat oleh para malaikat. Pahala yang penuh tersebut bukan hanya ketika seorang muslim hendak keluar rumah menuju masjid saja melainkan demikian juga ketika hendak pulang kembali dari masjid.¹²

Selain itu, dengan mengerjakan ibadah shalat secara berjamaah di masjid berarti seorang muslim telah mematuhi salah satu perintah-Nya yang telah dibebankan kepada setiap hamba-Nya yang beriman sebagaimana firman-Nya dalam QS: al-Baqarah: 43 yang artinya:

“Dan dirikanlah shalat, tunaikanlah zakat dan ruku'lah beserta orang-orang yang ruku'.”

b. Ibadah Ghairu Mahdloh

¹⁰ Rubino, Studi Kolerasi tentang Pemahaman Pentingnya Ibadah Shalat dan Pengamalannya, Jurnal: Pendidikan Madrasah, Vol. 3, No. 1 (Mei 2008), hlm 199-200.

¹¹ Deden Suparman, Pembelajaran Ibadah Shalat Dalam Perspektif Psikis dan Medis, Jurnal: ISTEK, Vol.9, No. 2 (2015), hlm 48.

¹² Abd Rohman, Hikmah Shalat Berjama'ah Dalam Al-Qur'an (Kajian Tafsir Tematik), Skripsi: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2017, hlm 1-2.

Ibadah ghairu mahdloh atau ibadah umum ialah semua amalan yang diizinkan oleh Allah SWT. Contoh dari ibadah ghairu mahdloh ialah belajar, dzikir, tolong-menolong dan lain sebagainya.

5. Pengaruh Ibadah Terhadap Jiwa Manusia

Apabila diperhatikan pada kedudukan ibadah dalam Islam, ibadah adalah jalan yang perlu diikuti untuk menyucikan jiwa. Setiap jenis perasan didorong sebahagian besarnya oleh iman, Dia akan mewujudkan kesan kepada tabiat dan akhlak ahli ibadat. Sama seperti orang-orang yang mendirikan shalat yang berasaskan kesadaran terhadap kebesaran dan kuasa Allah, dan didorong oleh perasaan bersyukur dan berhutang budi kepadanya, maka orang akan dilindungi daripada perbuatan yang tidak baik, yang dilarang oleh Allah SWT. Oleh sebab itu ibadah yang dilakukannya akan menjadi penghalang bagi diri manusia daripada melakukan perbuatan-perbuatan keburukan.

Namun, dewasa ini, dunia secara global tengah mengalami peningkatan tinggi di bidang teknologi, khususnya dunia game yang terus mengalami peningkatan. Oleh karenanya, seiring berjalannya waktu tanpa disadari semakin banyak pengaruh yang diberikan oleh kemajuan teknologi itu sendiri. Hal itulah yang mengundang kekhawatiran terhadap remaja yang menjadi kecanduan kepada game-game yang dapat menjauhkan mereka dari ibadah.

Melaksanakan apa yang diperintahkan agama tidak hanya dalam ibadah wajibnya saja, namun juga bagaimana individu menjalankan pengetahuan yang dimiliki ke dalam segala aspek kehidupannya. Perilaku terpuji seperti suka menolong, bekerjasama dengan orang lain, jujur dalam perkataan dan perbuatan,

menjaga kebersihan, bertutur kata yang baik, adalah sedikit dari apa yang bisa dilakukan individu sebagai cerminan dari apa yang dipelajari dan diyakininya.

Keterlibatan remaja dalam kegiatan-kegiatan keagamaan diharapkan dapat berpengaruh baik terhadap nilai ibadah remaja. Agama mendorong setiap penganut berperilaku baik dan bertanggung jawab atas perbuatannya. Agama juga selalu mendorong masyarakat untuk selalu berbuat baik. Hal ini sesuai dengan pernyataan Andisty & Ritandyo (2008) menemukan tingkat tinggi religiusitas pada perilaku remaja ditunjukkan sesuai dengan ajaran agama mereka karena melihat agama sebagai tujuan hidup sehingga remaja mencoba menerapkan ajaran agamanya dalam perilaku sehari-hari.¹³

Namun pada kenyataannya, beberapa literatur dan penelitian yang terkait dengan kenakalan remaja (Santrock, 2002) menjelaskan bahwa remaja di bawah usia 17 tahun cenderung pada perbuatan-perbuatan yang bersifat amoral maupun anti sosial.¹⁴ Tindakan demikian dapat dikatakan seperti berbicara jorok, mencuri, merusak, lari dari rumah, ketidakdisiplinan dalam belajar di sekolah, membolos, lekas marah, merokok, membawa senjata tajam, bertarung dan balapan di jalan. Sampai tindakan yang mengarah ke tindak pidana atau perbuatan yang melanggar hukum, seperti pembunuhan, perampokan, pemerkosaan, seks, penggunaan narkoba dan tindakan kekerasan lainnya yang sering dilaporkan di media. Perilaku seperti disebutkan di atas mencerminkan perilaku individu yang tingkat religiusitasnya adalah rendah.

¹³ Diesy Rahman Yuniar Mansye Soeli, Rhein Djunaaid, Amelia Rizky, "Analisis Faktor Yang Berhubungan Dengan Kejadian Perilaku Kekerasan Pada Remaja" 1, no. 2 (2019): 7.

¹⁴ Ibid. hal 10

D. Remaja

Setiap fase usia memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari fase perkembangan yang lain. Demikian pula, fase remaja, memiliki karakteristik yang berbeda dan karakteristik yang berbeda dari fase masa kanak-kanak, dewasa dan tua. Selain itu, setiap fase memiliki kondisi dan tuntutan khas masing-masing individu. Oleh karena itu, kemampuan individu untuk berperilaku dan bertindak dalam menghadapi keadaan yang berbeda dari satu fase ke fase lain juga ikut berbeda. Hal ini terlihat jelas ketika seseorang mengekspresikan emosi-emosinya.¹⁵ Seperti bagaimana melepaskan stres dengan cara yang tepat, mengekspresikan kemarahan dengan kata bukan tindakan negatif, mengatasi situasi yang sulit atau berbahaya kesepakatan dengan tenang dengan situasi yang sedih dengan cara yang tepat, menangani situasi terkejut dengan kontrol menunjukkan kesukaan, kasih sayang, cinta untuk orang-orang disekelilingnya dan orang lain.¹⁶ Pertumbuhan terjadi bersamaan dengan perkembangan fisik, sosial, kognitif, bahasa, dan kreatif. Namun, respon yang terjadi pada setiap tahap perkembangan anak mengalami perubahan seiring dengan perjalanan waktu karena kedewasaannya, lingkungan, reaksi orang lain di sekitar mereka, atau bimbingan dari orang tua.

Menurut WHO, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun, menurut Menteri Kesehatan Peraturan Nomor 25 tahun 2014, remaja adalah warga di kisaran usia 10-18 tahun dan menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) usia remaja yaitu rentang 10-24 tahun

¹⁵ Sayyid Muhammad Az-Za'Balawi, Pendidikan Remaja antara Islam dan Ilmu Jiwa, (Jakarta, Gema Insani, 2007), h. 7.

¹⁶ JaniceJ. Beaty, Observasi Anak Usia Dini, (Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2013), Ed. 7, h. 91

dan single. Masa remaja adalah masa transisi atau peralihan dari anak-anak menjadi dewasa. Pada saat ini pertumbuhan terjadi sangat cepat dan terjadi pertumbuhan serta perkembangan yang baik secara fisik dan mental. Sehingga dapat dikelompokkan remaja terbagi dalam tahapan berikut ini¹⁷:

1. Pra Remaja (11 atau 12-13 atau 14 tahun)

Pra-remaja memiliki waktu yang sangat singkat, hanya sekitar satu tahun; untuk laki-laki usia 12 atau 13, 13 atau 14 tahun. Hal ini juga mengatakan bahwa fase ini adalah fase negatif, sebagai perilaku yang terlihat cenderung negatif. Fase dimana remaja bersikap sulit untuk komunikasi dan menghubungkan antara anak dan orang tua. Perkembangan fungsi tubuh juga terganggu karena terjadinya perubahan-perubahan termasuk perubahan hormonal yang dapat menyebabkan perubahan suasana hati yang tak terduga. Remaja menunjukkan peningkatan reflektivenes tentang diri mereka yang berubah dan meningkat berkenaan dengan apa yang orang pikirkan tentang mereka.

2. Remaja Awal (13 atau 14 tahun - 17 tahun)

Pada fase ini perubahan terjadi sangat cepat dan mencapai puncaknya. Ketidakseimbangan emosional dan ketidakstabilan dalam banyak kasus ada pada usia ini. Dia mencari identitas dirinya yang berstatus tidak pasti. Pola-pola hubungan sosial mulai berubah. Menyerupai orang dewasa muda, remaja sering merasa berhak untuk membuat keputusan sendiri. Pada saat perkembangan ini, pencapaian kemandirian dan identitas sangat menonjol, pemikiran yang lebih

¹⁷ Alex Sobur, Psikologi Umum Dalam Lintasan Sejarah, (Bandung: Penerbit Pustaka Setia, 2003), h.134.

logis, abstrak dan idealis dan semakin banyak waktu yang dihabiskan di luar keluarga.¹⁸

3. Remaja Lanjut (17-20 atau 21 tahun)

Pada fase ini pencapaian identitas diri sangat menonjol, pemikiran semakin logis, abstrak, dan idealistis.¹⁹ Selain itu, perkembangan di atas disebut sebagai fase pubertas (pubertas) adalah periode di mana kematangan fisik dari frame atau tubuh seperti proporsi tubuh, tinggi dan berat badan berubah serta kematangan fungsi seksual terjadi dengan cepat, terutama pada awal masa remaja. Namun, pubertas bukanlah peristiwa tunggal yang tiba-tiba terjadi. Pubertas adalah bagian dari proses yang terjadi secara bertahap (gradual).²⁰ Pada fase ini, kita melihat fenomena remaja yang duduk berjam-jam di depan kaca untuk penampilan yang sempurna untuk memastikan bahwa dirinya menarik. Kadang-kadang remaja juga terlihat aneh untuk mendapatkan perhatian dan diakui. Misalnya, tentang gaya rambut, model pakaian, aksesoris model selalu berubah kali dan perilaku lain yang kadang-kadang kita anggap tidak benar, dan sebagainya.

Pada tahun 1904, psikolog Amerika, G Stanly Hall menulis buku ilmiah pertama tentang hakekat masa remaja. G. Stanly Hall mengupas mengenai masalah “pergolakan dan stres” (storm-and-stress). Hall mengatakan bahwa masa remaja adalah masa-masa pergolakan yang penuh dengan konflik dan buaian suasana hati dimana pikiran, perasaan, dan tindakan bergerak pada kisaran antara

¹⁸ Teresa M. Mc Devitt, Jeanes Ellis Omrod, *Child Development and Education*, (Colombos Ohio, Merrill Prentice Hall, 2002), h. 17.

¹⁹ John W Santrock, *Life Span Development, Perkembangan Masa Hidup*, (Jakarta: Erlangga, 2002), Ed.5 Jilid 1, h. 23

²⁰ Santrock, *Life Span Development, Perkembangan Masa Hidup*. Hal 7

kesombongan dan kerendahan hati, kebaikan dan godaan, serta kegembiraan dan kesedihan. Anak remaja mungkin nakal kepada teman sebayanya pada suatu saat dan baik hati pada saat berikutnya, atau mungkin ia ingin dalam kesendiriannya, tetapi beberapa detik kemudian ingin bersama-sama dengan sahabatnya²¹.

Sebenarnya, hampir sepanjang abad ke-20, remaja digambarkan sebagai abnormal dan menyimpang. Deskripsi yang diberikan media sebagai remaja pemberontak, penuh konflik, suka bergabung dalam fashion, terdistorsi, dan menjadi diri Rebel Without a Cause pada akhir tahun 1950-an, dan Easy Rider pada tahun 1960. Pertimbangkan gambaran stres remaja dan terganggu di Sixteen Candles dan The Breakfast Club di akhir 1980-an. Boyz n the Hood pada 1990-an. Analisis pada cakupan televisi lokal menemukan bahwa topik yang paling sering dilaporkan tentang anak-anak muda topik tentang kejahatan, kecelakaan, kejahatan yang dilakukan oleh remaja, di mana berita bahwa hampir setengah (46%) dari semua cakupan adalah golongan anak-anak remaja.²² Selanjutnya, fase remaja didahului oleh munculnya harga diri yang kuat, ekspresi sukacita, keberanian yang berlebihan. Oleh karena itu mereka yang berada dalam fase ini cenderung membuat suara, suara sering menjengkelkan.

Namun, ada penelitian yang stereotip negatif tentang remaja terlalu dilebih-lebihkan. Dalam penelitian lintas-budaya, Daniel Offer dan rekannya menemukan bahwa pandangan seperti itu tidak didukung. Para peneliti menilai citra diri remaja di seluruh dunia di Amerika, Australia, Bangladesh, Hungaria, Israel, Italia, Jepang, Taiwan, Turki dan Jerman Barat menemukan setidaknya

²¹ Ibid. hal 8

²² Ibid. 9

73% dari orang-orang muda memiliki karakteristik diri yang positif, remaja yang tergolong percaya diri bahkan optimis dalam menghadapi masa depan mereka.



BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Menurut Ruslan (2003: 24) Metode merupakan kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan suatu cara kerja (sistematis) untuk memahami suatu subjek atau objek penelitian, sebagai upaya untuk menemukan jawaban yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah dan termasuk keabsahannya.²³

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan suatu cara atau langkah yang digunakan untuk menjawab berbagai permasalahan dalam penelitian yang berkaitan dengan data berupa angka dan program statistik.²⁴ Data tersebut kemudian diolah menggunakan metode statistika.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Objek pada penelitian ini adalah remaja yang berada di warung kopi Banda Aceh dengan menyebarkan angket/kuesioner kepada setiap sampel di 5 warung kopi diantaranya berlokasi di jalan Lingkar Kampus di Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh yang dipilih secara acak. Tempat penelitian Kota Banda Aceh. Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Februari sampai dengan bulan Juli Tahun 2020.

C. Subjek Penelitian

1. Populasi

²³ Ruslan, Rosdy. 2003. *Metode Penelitian Publik*. Surabaya: Raja Grafindo Persada

²⁴ Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.²⁵ Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Jika seseorang ingin meneliti semua elemen dalam wilayah studi, penelitian ini adalah populasi penelitian. Populasi dibatasi sebagai sekelompok individu yang memiliki setidaknya satu kesamaan.

Peneliti dalam proses penelitian harus menentukan populasi sebagai objek penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah remaja di 5 warung kopi Banda Aceh yang dipilih secara acak yang termasuk ke dalam pemain Game PUBG Mobile selama penelitian ini dilakukan.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang ingin diteliti oleh peneliti. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi ini. Dengan demikian, sampel adalah bagian dari populasi, sehingga untuk pengambilan sampel metode keharusan penggunaan yang didasarkan pada pertimbangan ada.

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, meskipun sample hanya bagian kecil dari populasi, kenyataannya yang diperoleh dari sample itu harus dapat menggambarkan dalam populasi. Teknik pengambilan data sampel ini biasanya didasarkan oleh pertimbangan tertentu, misalnya keterbatasan waktu, tenaga dan dana sehingga tidak dapat mengambil sampel yang besar dan jauh.

²⁵ Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Edisi revisi VI. Jakarta: Rineka Cipta

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Metode *Simple Random Sampling* dikatakan simpel atau (sederhana) dikarenakan untuk mengambil sampel dari anggota populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut. Setiap unit sampling yang ada dalam populasi yang terpengcil memperoleh peluang yang sama untuk menjadi sampel. Teknik tersebut dapat dilakukan apabila jumlah sampling dalam suatu populasi tidak terlalu banyak atau besar.

Sampel dalam penelitian ini adalah remaja yang berada di warung kopi Banda Aceh yang dipilih secara acak sebanyak 30 sampel yang termasuk ke dalam pemain Game PUBG Mobile selama penelitian ini dilakukan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini digunakan satu teknik dalam pengumpulan data, yaitu metode pembagian angket atau kuesioner.

Suharsimi Arikunto (2006: 151) menjelaskan kuesioner atau angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.

Menurut Husein (2003), kuesioner adalah suatu cara pengumpulan data dengan menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden, dengan harapan mereka akan memberikan respons terhadap daftar pertanyaan tersebut.²⁶ Data yang terkumpulkan kemudian dianalisis menggunakan metode statistika untuk melihat hasil respon yang diberikan responden melalui pilihan jawaban yang telah disediakan pada angket.

²⁶ Umar, Husein. *Metode Riset Bisnis*. Jakarta: Gramedia. 2003

Penulis memilih kuesioner sebagai metode pengumpulan data pada penelitian ini karena metode angket dalam waktu yang relatif singkat dapat memperoleh data yang banyak, tenaga yang diperlukan sedikit dan responden dapat menjawab dengan bebas tanpa pengaruh orang lain.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menurut Suharsimi Arikunto (2006: 149) adalah alat bagi para peneliti dalam mengumpulkan data. Sementara itu, menurut Suharsimi Arikunto dalam edisi sebelumnya adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data sehingga pekerjaan yang dilakukan terasa lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti bahwa yang lebih menyeluruh, lengkap dan sistematis, sehingga mudah diolah. Instrumen penelitian juga merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.²⁷

Pada penelitian ini instrumen yang akan digunakan adalah angket. Angket digunakan untuk memperoleh data respon user experience game PUBG mobile terhadap aktivitas ibadah remaja. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini bersifat tertutup, yang merupakan daftar pernyataan yang telah dilengkapi dengan alternatif jawaban dan responden hanya bisa memilih pilihan jawaban yang telah disediakan. Dalam setiap jajak pendapat pertanyaan atau pernyataan disediakan empat alternatif jawaban dengan menggunakan skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau

²⁷ Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Afabeta.

kelompok orang tentang fenomena sosial²⁸. Sehingga skala yang digunakan dalam instrumen ini menggunakan skala Likert. Adapun alternatif jawaban tersebut yaitu :

Tabel 1 Skor Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor Untuk Pertanyaan
Sangat tidak setuju	1
Tidak setuju	2
Setuju	3
Sangat setuju	4

Dalam penelitian ini terdapat satu angket yaitu untuk memperoleh data respon user experience game PUBG mobile terhadap aktivitas ibadah remaja. Kisi-kisi instrumen sebagai berikut:

Tabel 2 Kisi – kisi instrumen penelitian

No	Indikator	Jumlah Butir	Butir Soal
1.	User Experience	3	1,3
2.	Game	3	4,6
3.	Game PUBG	4	7,10
4.	Aktivitas Ibadah	15	11,25

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil pembagian angket/kuesioner, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori,

²⁸Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Hlm.93

menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah di fahami oleh diri sendiri maupun orang lain.²⁹

Analisis data menurut Bogdan dan Biklen dalam Moleong (2007: 248) adalah upaya yang dilakukan dengan cara bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. Tahap ini merupakan tahap yang paling penting karena tahap ini merupakan tahap penentuan dari hasil penelitian.

Analisis data dilakukan untuk memperoleh data respon user experience game PUBG mobile terhadap aktivitas ibadah remaja. Data tersebut di peroleh dengan cara membagi angket yang sudah di buat oleh peneliti kepada remaja di 5 warung kopi Banda Aceh dengan lokasi yang berbeda. Data yang terkumpulkan kemudian dianalisis menggunakan metode statistika untuk melihat rata-rata hasil respon yang diberikan oleh user game PUBG melalui pilihan jawaban yang telah disediakan pada angket.

1. Analisis data respon user game PUBG mobile

Semua data yang telah dikumpulkan oleh peneliti kemudian diolah data tersebut dengan menggunakan rumus sederhana yang menghitung skor dan persentase dari setiap data yang sudah dikumpulkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

²⁹ Ibid., h. 89

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase responden

F = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = jumlah frekuensi seluruhnya

Kriteria persentase tanggapan responden adalah sebagai berikut.³⁰

Tabel 3 Kriteria Persentase Tanggapan Responden

Persentase (%)	Kategori
0% -19.99%	Sangat tidak setuju
20% -39.99%	Tidak setuju
40% -59.99%	Kurang setuju
60%-79.99%	Setuju
80% -100%	Sangat setuju

2. Uji Validitas

Keabsahan atau validitas adalah sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur. Sebuah instrumen yang valid atau sah tentunya memiliki validitas tinggi. Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Sebelum dilakukan pengumpulan data, pertanyaan di dalam kuesioner diuji terlebih dahulu untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya. Pengujian validitas dilakukan kepada 30 responden menggunakan metode *pearson correlation*, sebagai syarat minimal untuk uji coba validitas³¹. Berdasarkan pengambilan keputusan dengan nilai signifikan sebesar 0,05%

³⁰ “https://www.academia.edu/31217125/Cara_Menghitung_Kuesioner_Skala_Likert.”

³¹ Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

dengan jumlah N30 maka, nilai r_{tabel} dalam penelitian ini sebesar 0,514. Untuk ketentuan validitas:

1. Nilai r hitung harus lebih besar dari r tabel maka valid
2. Nilai r hitung lebih kecil dari r tabel maka tidak valid

3. Uji Reabilitas

Reabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran tingkat soal yang reliabel atau layak digunakan. Reabilitas bertujuan untuk mengukur sejauh mana instrumen yang digunakan dapat di percaya rumusnya sebagai berikut :

$$r_i = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir
 σ_t^2 = varians total

Gambar 1 Rumus Uji Reabilitas

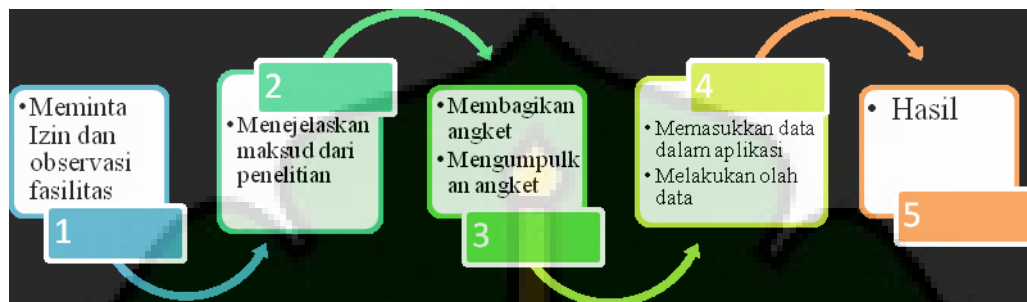
Adapun kriteria Reabilitas sebagai berikut:

Tabel 4 Kriteria Reabilitas

No	Kriteria	Keterangan
1	$0,00 \leq r_{11} \leq 0,20$	Realibilitas sangat rendah
2	$0,20 \leq r_{11} \leq 0,40$	Realibilitas rendah
3	$0,40 \leq r_{11} \leq 0,60$	Realibilitas cukup
4	$0,60 \leq r_{11} \leq 0,80$	Realibilitas tinggi
5	$0,80 \leq r_{11} \leq 1,00$	Realibilitas sangat tinggi

G. Alur Penelitian

Alur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah



Gambar 2 Tahapan dalam penelitian

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi umum lokasi penelitian

Pada penelitian ini ada 5 warung kopi yang menjadi lokasi penelitian yang sudah ditentukan oleh peneliti di antaranya Fadlon Kupa, Keude Kupa Takia Tanjung, Zakir Warkop, Coffee Nanggroe Premium Warkop dan BBC Tomyam. Kelima warung kopi tersebut memiliki fasilitas yang mendukung standar penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu memiliki fasilitas Akses Internet (WIFI) dan memiliki tempat yang strategis untuk perkumpulan remaja sebagai User Game PUBG Mobile. Data lengkap lokasi penelitian diantaranya :

1. Fadlon Kupa

Fadlon Kupa merupakan salah satu warung kopi di Banda Aceh yang menjadi rujukan peneliti sebagai tempat penelitian dilakukan. Warung kopi ini beralamat di Jln. Sultan Iskandar Muda, Punge Jurong, Kecamatan Meuraxa, (23231), Kota Banda Aceh, Aceh. Fadlon Kupa banyak dikunjungi karena cita rasa kopi yang khas di warung tersebut untuk dinikmati, bahkan pelayanan yang diberikan terhadap pengunjung sangatlah bagus sehingga membuat pengunjung nyaman dan betah berkunjung ke fadlon kupa. Warung Kopi ini buka setiap Senin hingga minggu mulai jam 07.00-00.00 WIB. Berdasarkan survey yang dilakukan oleh peneliti secara pribadi jauh-jauh hari sebelum penelitian di laksanakan, warung kopi ini merupakan tempat berkumpulnya orang dewasa, anak muda. Tak hanya laki-laki, kaum wanita pun tak jarang berada di warung kopi tersebut. Karena lokasinya yang strategis berada

bertepatan di samping jalan raya, membuat warung kopi ini banyak dikunjungi mulai pagi hingga malam hari. Banyak yang sekedar minum kopi, rehat sepulang dari kantor, ada juga yang menyelesaikan pekerjaan atau tugas online nya. Ada yang bermain laptop, ada juga yang menghabiskan waktu dengan gadget.

Namun yang menjadi perhatian peneliti tertuju pada fasilitas yang disediakan oleh Fadlon kupi. Selain memberikan akses wifi yang tergolong sangat baik, mereka juga memfasilitasi ruangan khusus bermain game PUBG kepada anak muda dan remaja kota Banda Aceh. Kebebasan ini menarik perhatian peneliti untuk mengambil sample dan menjadikan Fadlon kupi sebagai lokasi penelitian yang tepat untuk menyebarkan angket penelitian. Peneliti menyebar angket mulai dari pagi hingga sore hari menyesuaikan dengan keberadaan target.

2. Keude Kupi 2T (Takia Tanjung)

Selain fadlon kupi, lokasi lain yang menjadi tempat penelitian dilakukan yaitu Keude Kupi 2T (Takia Tanjung). Namanya mendesripsikan lokasi keberadaan warung kopi tersebut yang terletak di gampong tanjung selamat. Takia sendiri merupakan nama pemilik warung kopi. Alamat lengkapnya yaitu Jl. Ar-raniry no.7 Gampong Tanjung Selamat, Kec.Darussalam, Banda Aceh. Lokasinya yang strategis karena terletak dekat dengan sawah dan dekat pula dengan universitas ternama UIN Ar-raniry beserta sekolah membuat warung kopi takia tanjung ramai diminati oleh kalangan remaja di daerah tersebut. Bahkan tak jarang santri

dari gampong tersebut juga ikut nongkrong dan istirahat dari aktivitas di dayah dengan menikmati hidangan kopi dari takia tanjung. Keude Kupa Takia Tanjung buka setiap hari mulai jam 09.00-22.00 WIB. Melihat pengunjung yang dominan remaja yaitu terdiri dari siswa, mahasiswa bahkan santri membuat peneliti tertarik untuk menyebarkan angket penelitian di Keude Kupa Takia Tanjung. Angket disebarkan oleh peneliti pada siang hari menjelang sore dikarenakan target ramai pada saat sore hari sekitar jam 16.00 WIB.

3. Zakir Warkop

Zakir warkop merupakan lokasi penelitian selanjutnya yang dipilih oleh peneliti karena letaknya yang strategis dan cukup dikenal oleh kaum remaja di kota Banda Aceh. Menunya yang beragam membuat zakir warkop semakin ramai dikunjungi. Menu yang disajikan diantaranya Seduhan kopi, Hot Sanger coffee, kopi dingin, mie aceh dan berbagai jenis minuman serta makanan special lainnya. Letaknya yang bertepatan di pusat keramaian mahasiswa membuat warung kopi ini selalu ramai pengunjung. Zakir warkop beralamat di Jl. Teuku Nyak Arief, Rukoh, Kec. Syiah Kuala, Kota Banda Aceh, Aceh 23116. Zakir warkop buka setiap hari mulai jam 07.00-00.30 WIB.

4. CN Premium Warkop

CN Premium Warkop termasuk salah satu warung kopi yang terkenal di kalangan remaja kota Banda Aceh. CN Premium Warkop juga merupakan salah satu warung kopi yang menjadi pilihan para gamers

untuk bermain game bersama kelompoknya. Akses internet yang diberikan sangat mendukung para user game PUBG untuk bertarung. Tak hanya itu, suasana dan pelayanan yang diberikan juga membuat pengunjung betah di CN Premium Warkop. Beralamat Jl. T. Panglima Nyak Makam, Lambhuk, Kec. Ulee Kareng, Kota Banda Aceh, Aceh. Keberadaannya yang bertepatan di pusat keramaian serta lokasi strategis berderetan dengan Hermes Pallace Hotel membuat peneliti mudah memantau target penelitian. CN Premium Warkop mulai buka pukul 06.00-00.00 WIB setiap hari Senin hingga Minggu.

5. BBC Tomyam

BBC Tomyam merupakan salah satu warung kopi yang cukup unik di Banda aceh. Konsepnya yang modern membuat warung kopi ini selalu ramai diminati oleh pengunjung. Menu khas Thailand yang disajikan membuat warung kopi ini layaknya sebuah Resto. Tak hanya konsep modern, warung kopi ini juga menyediakan tempat yang di design khusus ala tradisional dengan bambu sebagai kursi dan meja, suasana sawah dan pasir-pasir pantai Alue Naga membuat suasana tradisional ala perkampungan makin terasa lengkap kenyamanan yang diberikan. Peneliti juga tertarik dengan keramaian pengunjung yang dominannya adalah kelompok siswa dan mahasiswa yang tergolong sebagai remaja sesuai dengan target penelitian sedang dilakukan oleh peneliti. Tak hanya itu, pegawai yang ramah dan sangat mendukung peneliti dalam menyebarkan angket penelitian membuat peneliti semakin mudah mendapatkan data

yang sedang di cari. Beralamat di Jl. Lorong Tunggai IV, Lamgugop, Ke, Syiah Kuala, Kota Banda Aceh. BBC Tomyam buka setiap hari Senin-minggu mulai pukul 10.00-00.00 WIB.

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi uji validitas

Tabel 5 Deskripsi Uji Validitas Instrumen

Pernyataan	r=hitung	r=tabel	keputusan
1	0,359	0,361	Tidak Valid
2	0,501	0,361	Valid
3	0,796	0,361	Valid
4	0,694	0,361	Valid
5	0,599	0,361	Valid
6	0,686	0,361	Valid
7	0,776	0,361	Valid
8	0,719	0,361	Valid
9	0,678	0,361	Valid
10	0,717	0,361	Valid
11	0,431	0,361	Valid
12	0,413	0,361	Valid
13	0,410	0,361	Valid
14	0,576	0,361	Valid
15	0,384	0,361	Valid
16	0,494	0,361	Valid
17	0,677	0,361	Valid
18	0,696	0,361	Valid
19	0,779	0,361	Valid
20	0,573	0,361	Valid
21	0,512	0,361	Valid
22	0,775	0,361	Valid
23	0,443	0,361	Valid
24	0,799	0,361	Valid
25	0,662	0,361	Valid

Berdasarkan tabel diatas dari 25 item pertanyaan hanya 1 item yang tidak valid terdapat pada item pertanyaan ke 1 karena $r_{tabel} > r_{hitung}$. Hasil uji validitas terhadap 30 responden dapat diambil kesimpulan bahwa keseluruhan instrumen Valid. Instrumen dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$. Maka jika dilihat pada tabel bahwasanya responden memahami setiap butir dari item pertanyaan pada kuesioner yang dibuat oleh peneliti dengan baik.

2. Deskripsi uji reabilitas

Setiap butir dari item pertanyaan pada kuesioner sudah valid. Selanjutnya diuji tingkat reliabilitasnya. Kriteria pengujian tingkat reliabilitas adalah apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5% (0,05) maka dapat dikatakan bahwa alat ukur tersebut reliabel. Hasil pengujian uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6 Deskripsi Uji Reliabilitas Instrumen

R_{tabel}	r_{hitung}(Cronbach's Alpha)	Keterangan
0,361	0,927	Reliabel

Berdasarkan hasil uji Reliabilitas dapat diambil kesimpulan bahwa alat ukur respon user experience Game PUBG mobile terhadap aktivitas ibadah remaja di warung kopi Banda Aceh adalah reliabel. Dari hasil pengujian memperoleh nilai yang sangat tinggi dengan koefisien cronbach's alpha 0,927 lebih besar dari nilai r_{tabel} . Dengan demikian instrumen ini layak digunakan sebagai alat ukur data.

3. Data Responden

Data respon user experience game PUBG mobile diperoleh dari pengisian angket oleh user terhadap aktivitas ibadah, yaitu sebagai berikut:

Tabel 7 Data jawaban responden

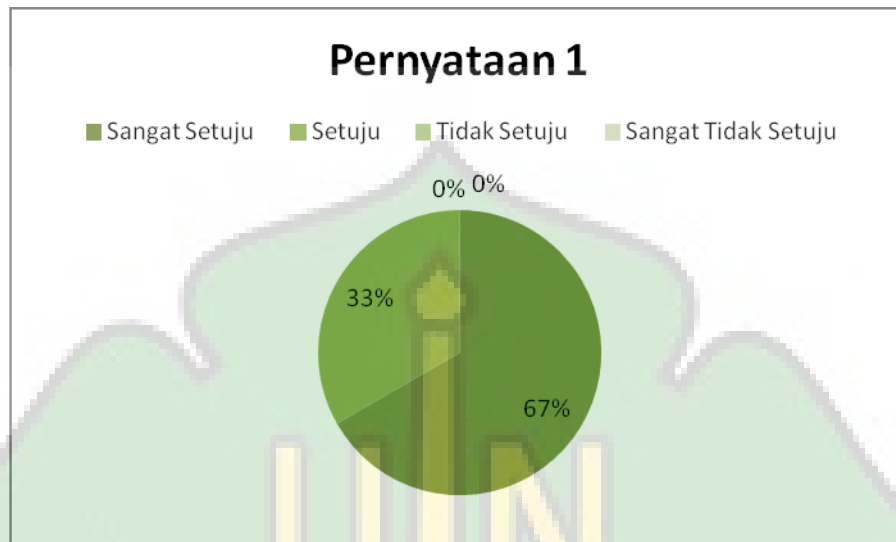
No	Pernyataan	Frekuensi			
		SS	S	TS	STS
1.	Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berperan penting dalam mendukung aktivitas kita sehari-hari	20	10	0	0
2.	Saya menggunakan smartphone dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK)	18	12	0	0
3.	Saya tertarik untuk bermain game	13	16	1	0
4.	Saya memanfaatkan smartphone untuk bermain game	10	17	3	0
5.	Bermain game di smartphone dapat membuat saya merasa senang dan terhibur	15	15	0	0
6.	Saya merupakan pemain game PUBG	13	17	0	0
7.	Biasanya saya menggunakan kuota internet pribadi untuk bermain game PUBG	12	10	5	3
8.	Saya lebih suka bermain game PUBG di warung kopi karena menghemat kuota dan biaya	10	8	10	2
9.	Saya mendapat relasi teman baru bahkan dapat menyambung silaturahmi dengan teman lama saat bermain game PUBG	18	9	3	0
10.	Saya merasa terjadi perubahan perilaku setelah bermain game pubg seperti kurangnya respon terhadap sesama	7	8	11	4
11.	Ketika mendengar suara adzan, saya langsung logout game untuk mengerjakan shalat	18	10	1	1
12.	Saya berusaha melaksanakan shalat wajib secara berjamaah, baik itu dikos, dirumah maupun di Masjid terdekat	19	10	1	0
13.	Setiap ada kegiatan keagamaan di Masjid terdekat, saya mengikutinya	14	14	1	1

14.	Ketika ada kegiatan sosial kemasyarakatan, saya lebih memilih untuk dirumah saja, karena sudah banyak yang menangani	3	8	12	7
15.	Saya sering mengikuti kajian/pengajian baik itu secara online maupun offline	11	14	4	1
16.	Saya selalu menyisihkan uang saya untuk diberikan kepada peminta-minta dan pengamen yang datang ke warung kopi tempat saya nongkrong	10	14	4	2
17.	Ketika ada orang yang menyapa atau lewat di hadapan saya saat bermain game PUBG saya menegur dan memberi salam kepadanya	13	13	4	0
18.	Saya tidak menghiraukan orang yang berada disekitar saya saat sedang bermain game PUBG	8	6	11	5
19.	Saya lebih sering keluar rumah untuk ke warung kopi daripada bergabung bersama Masyarakat di tempat saya tinggal	8	8	10	4
20.	Saya menyadari bahwa Game PUBG berpengaruh terhadap aktivitas ibadah saya seperti shalat, silaturahmi, dan kewajiban sesama muslim seperti tolong-menolong dan menjenguk bila ada yang sakit	12	10	7	1
21.	Suasana pandemi COVID 19 semakin membuat saya sering mengakses video dakwah, kajian Online, kelas belajar Online dan mengisi waktu dengan aktivitas bermanfaat di rumah	11	16	3	0
22.	Saya mengisi aktivitas harian saya dengan bermain game PUBG	12	3	13	2
23.	Saya berhenti bermain game PUBG saat memiliki kesibukan	20	6	2	2
24.	Selama ada kuota internet saya akan bermain game PUBG	11	6	12	1
25.	Suasana pandemi COVID 19 semakin membuat saya sering bermain game PUBG	13	8	6	3

Pada tabel 4.3 menunjukkan jumlah responden yang menjawab skala yang sudah di tentukan pada setiap pernyataan, setiap responden memiliki perbedaan

dalam menjawab setiap butir pernyataan yang disediakan. Pada tabel sudah dimasukkan jumlah guru yang menjawab setiap pernyataan mulai dari pernyataan 1 sampai pernyataan 25 baik itu dari sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Pada pernyataan ke-8 pada tabel diatas peneliti ingin mengetahui apakah responden lebih suka bermain game PUBG di warung kopi. Dari pernyataan nomor 8 yang menjawab sangat setuju (SS) sebanyak 10 orang dan yang menjawab setuju (S) sebanyak 8 orang, yang menjawab tidak setuju (TS) sebanyak 10 orang, dan yang menjawab sangat tidak setuju (STS) sebanyak 2 orang. Maka dapat disimpulkan bahwa pada pernyataan nomor 8 dari 30 responden dominan menjawab lebih suka bermain game PUBG di warung kopi karena menghemat kuota dan biaya. Pada pernyataan nomor 19 lebih sering keluar rumah untuk ke warung kopi daripada bergabung bersama Masyarakat di tempat saya tinggal. Responden yang menjawab sangat setuju (SS) sebanyak 8 orang, yang menjawab setuju (S) sebanyak 8 orang, yang menjawab tidak setuju (TS) sebanyak 10 orang, dan yang menjawab sangat tidak setuju (STS) sebanyak 4 orang. Maka, dapat disimpulkan bahwa pada pernyataan nomor 19 dari 30 responden lebih sering keluar rumah untuk ke warung kopi daripada bergabung bersama Masyarakat di tempat mereka tinggal. Sehingga mereka dapat dikatakan jarang bergabung dengan kegiatan sosial kemasyarakatan yang kita tahu adalah termasuk kedalam aktivitas ibadah bagi setiap masyarakat yang melakukannya. Untuk melihat rincian deskripsi jawaban responden dari setiap butir-butir soal dapat dilihat pada gambar berikut:

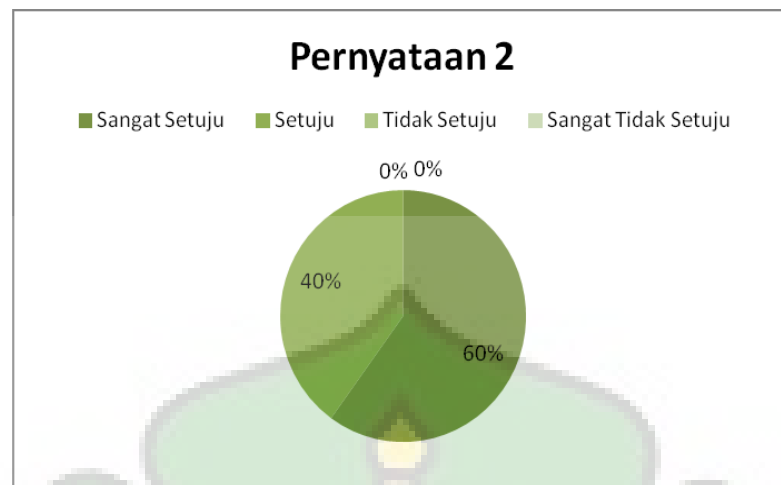
- a. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berperan penting dalam mendukung aktivitas kita sehari-hari.



Gambar 3 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 1

Berdasarkan hasil persentase pada gambar diatas, dari 30 responden memberikan respon terbanyak pada pilihan jawaban sangat setuju yaitu sebanyak 67%, dan sebagian yang lain memberikan jawaban setuju yaitu sebanyak 33%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa 30 responden setuju 100% bahwa teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berperan penting dalam mendukung aktivitas kita sehari-hari.

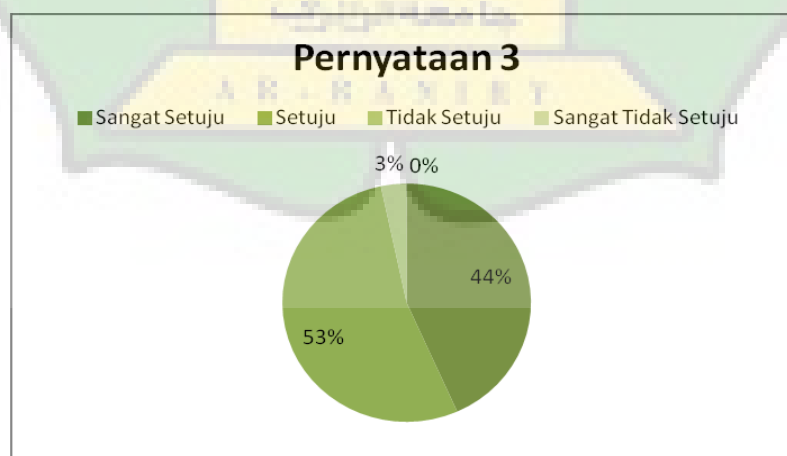
- b. Saya menggunakan smartphone dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK).



Gambar 4 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 2

Berdasarkan hasil persentase pada gambar diatas, dari 30 responden memberikan respon terbanyak pada pilihan jawaban sangat setuju yaitu sebanyak 60%, dan sebagian yang lain memberikan jawaban setuju yaitu sebanyak 40%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa 30 responden menggunakan smartphone dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

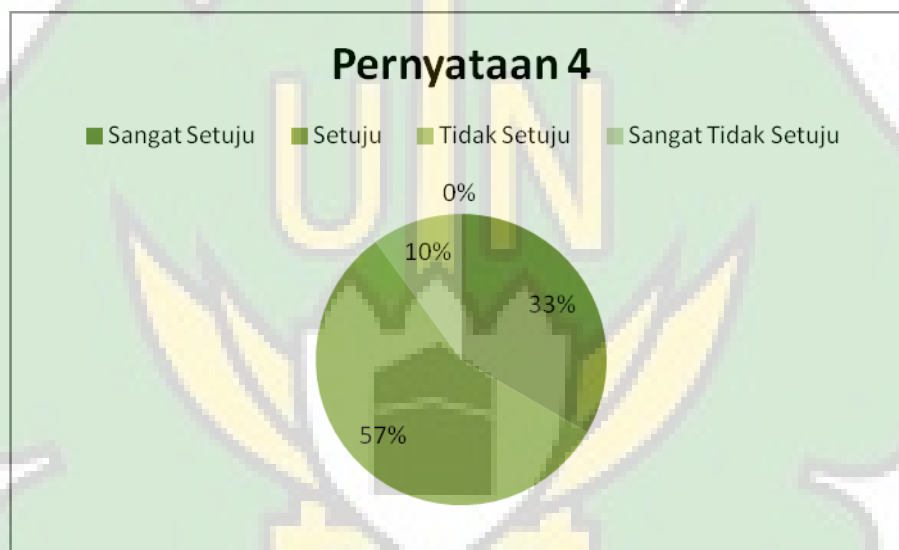
c. Saya tertarik untuk bermain game.



Gambar 5 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 3

Berdasarkan hasil persentase pada gambar diatas, dari 30 responden memberikan respon terbanyak pada pilihan jawaban setuju yaitu sebanyak 53%, dan sebagian yang lain memberikan jawaban sangat setuju sebanyak 44%, tidak setuju sebanyak 3%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dari 30 responden dominan tertarik untuk bermain game.

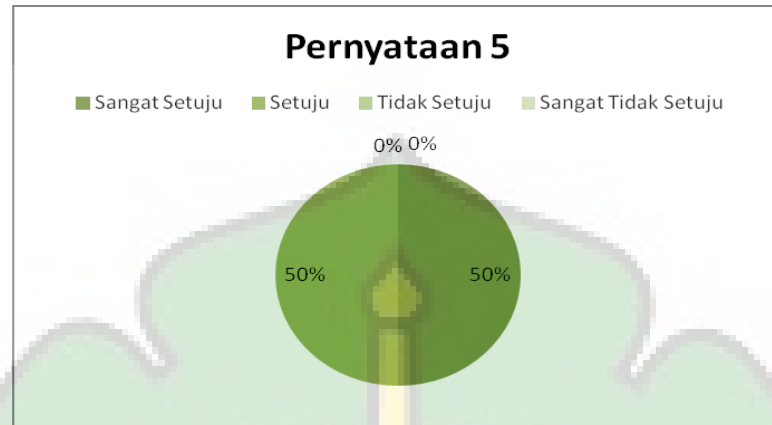
- d. Saya memanfaatkan smartphone untuk bermain game.



Gambar 6 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 4

Berdasarkan hasil persentase pada gambar diatas, dari 30 responden memberikan respon terbanyak pada pilihan jawaban setuju yaitu sebanyak 57%, dan sebagian yang lain memberikan jawaban sangat setuju sebanyak 33%, tidak setuju sebanyak 10%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dari 30 responden dominan memanfaatkan smartphone untuk bermain game.

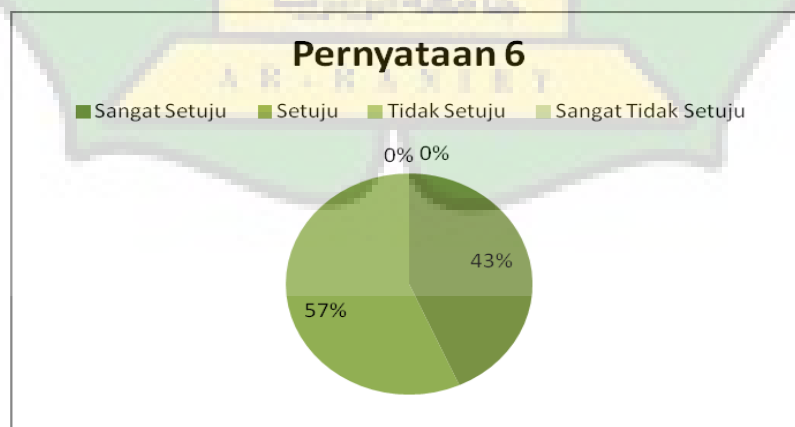
- e. Bermain game di smartphone dapat membuat saya merasa senang dan terhibur.



Gambar 7 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 5

Berdasarkan hasil persentase pada gambar diatas, dari 30 responden memberikan respon seimbang antara pilihan jawaban sangat setuju yaitu sebanyak 50%, dan setuju sebanyak 50%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa 30 responden menyatakan bahwa bermain game di smartphone dapat membuat pemain merasa senang dan terhibur.

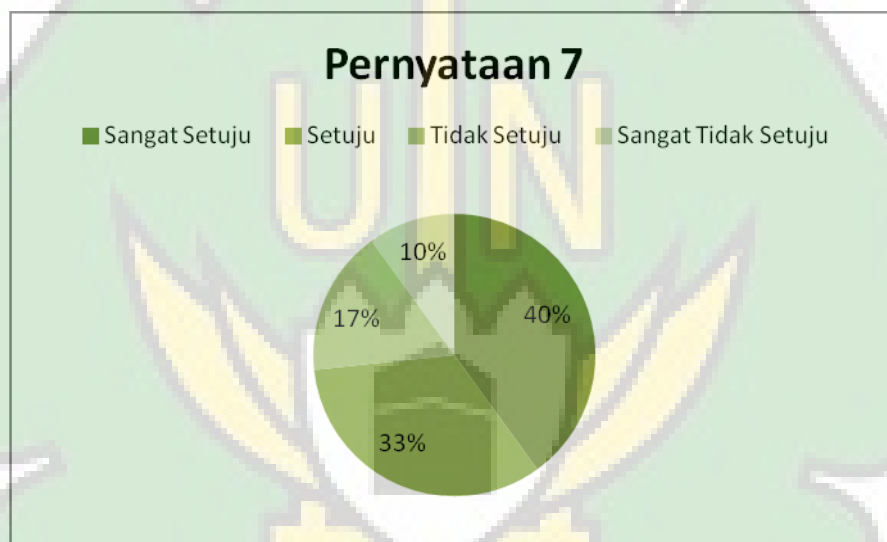
- f. Saya merupakan pemain game PUBG.



Gambar 8 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 6

Berdasarkan hasil persentase pada gambar diatas, dari 30 responden memberikan respon terbanyak pada pilihan jawaban setuju yaitu sebanyak 57%, dan sangat setuju sebanyak 43%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa 30 responden menyatakan dirinya sebagai pemain game PUBG.

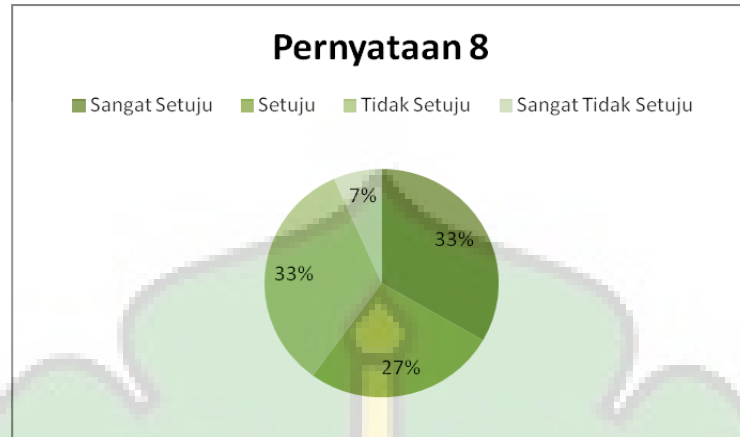
- g. Biasanya saya menggunakan kuota internet pribadi untuk bermain game PUBG.



Gambar 9 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 7

Berdasarkan hasil persentase pada gambar diatas, dari 30 responden memberikan respon terbanyak pada pilihan jawaban sangat setuju yaitu sebanyak 40%, dan sebagian yang lain memberikan jawaban setuju sebanyak 33%, tidak setuju sebanyak 17% dan sangat tidak setuju sebanyak 10%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dari 30 responden lebih banyak menggunakan kuota internet pribadi untuk bermain game PUBG.

- h. Saya lebih suka bermain game PUBG di warung kopi karena menghemat kuota dan biaya.



Gambar 10 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 8

Berdasarkan hasil persentase pada gambar diatas, dari 30 responden memberikan respon terbanyak pada pilihan jawaban sangat setuju yaitu sebanyak 33%, dan sebagian yang lain memberikan jawaban setuju sebanyak 27%, tidak setuju sebanyak 33% dan sangat tidak setuju sebanyak 7%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat responden yang suka bermain game PUBG di warung kopi karena menghemat kuota dan biaya.

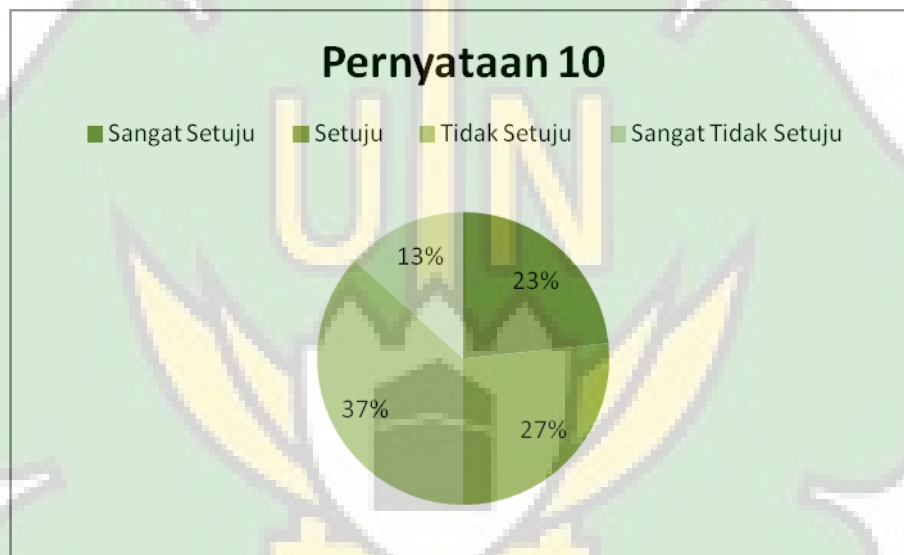
- i. Saya mendapat relasi teman baru bahkan dapat menyambung silaturahmi dengan teman lama saat bermain game PUBG.



Gambar 11 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 9

Berdasarkan hasil persentase pada gambar diatas, dari 30 responden memberikan respon terbanyak pada pilihan jawaban sangat setuju yaitu sebanyak 60%, dan sebagian yang lain memberikan jawaban setuju sebanyak 30%, dan tidak setuju sebanyak 10%. Dengan demikian 30 responden menyatakan mendapat relasi teman baru bahkan dapat menyambung silaturahmi dengan teman lama saat bermain game PUBG.

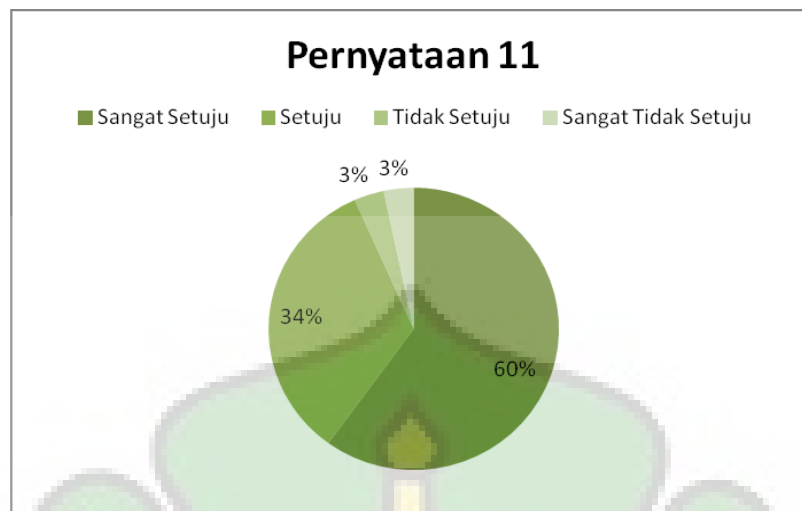
- j. Saya merasa terjadi perubahan perilaku setelah bermain game pubg seperti kurangnya respon terhadap sesama.



Gambar 12 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 10

Berdasarkan hasil persentase pada gambar diatas, dari 30 responden memberikan respon yang berbeda-beda terhadap pilihan jawaban yang disediakan. Terdapat pilihan jawaban sangat setuju yaitu sebanyak 23%, jawaban setuju sebanyak 27%, tidak setuju sebanyak 37% dan sangat tidak setuju sebanyak 13%. Perbedaan pendapat ini memberikan gambaran bahwa tidak semua responden setuju bahwa terjadi perubahan perilaku setelah bermain game pubg.

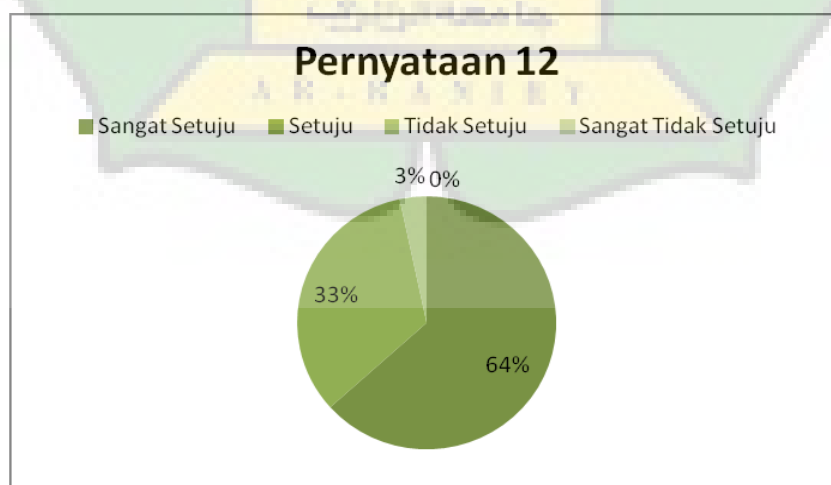
- k. Ketika mendengar suara adzan, saya langsung logout game untuk mengerjakan shalat.



Gambar 13 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 11

Berdasarkan hasil persentase pada gambar diatas, 30 responden memberikan respon yang dominan terhadap pilihan jawaban sangat setuju yaitu sebanyak 60%, sedangkan sebagian yang lain memberikan jawaban setuju sebanyak 34%, tidak setuju sebanyak 3% dan sangat tidak setuju sebanyak 3%. Perbedaan pendapat ini memberikan gambaran bahwa tidak semua responden langsung logout game untuk mengerjakan shalat ketika mendengar azan.

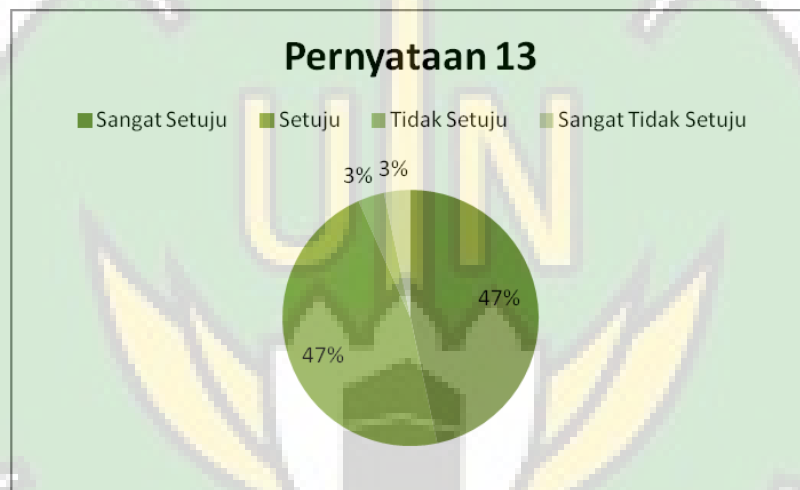
1. Saya berusaha melaksanakan shalat wajib secara berjamaah, baik itu dikos, dirumah maupun di Masjid terdekat.



Gambar 14 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 12

Berdasarkan hasil persentase pada gambar diatas, 30 responden memberikan respon yang dominan terhadap pilihan jawaban sangat setuju yaitu sebanyak 64%, sedangkan sebagian yang lain memberikan jawaban setuju sebanyak 33%, dan tidak setuju sebanyak 3%. Perbedaan pendapat ini memberikan gambaran bahwa tidak semua responden berusaha melaksanakan shalat wajib secara berjamaah, baik itu dikos, dirumah maupun di Masjid terdekat.

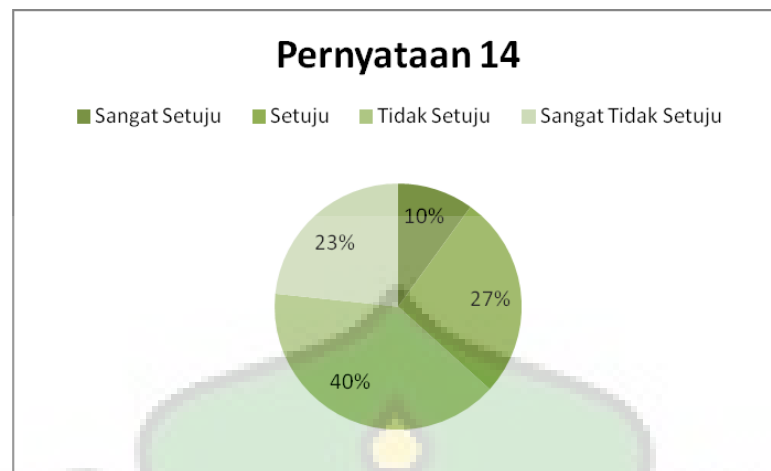
m. Setiap ada kegiatan keagamaan di Masjid terdekat, saya mengikutinya.



Gambar 15 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 13

Berdasarkan hasil persentase pada gambar diatas, 30 responden memberikan respon terhadap pilihan jawaban sangat setuju sebanyak 47%, jawaban setuju sebanyak 47%, tidak setuju sebanyak 3%, dan sangat tidak setuju sebanyak 3%. Dengan demikian keseluruhan responden mengikuti setiap ada kegiatan keagamaan di Masjid terdekat.

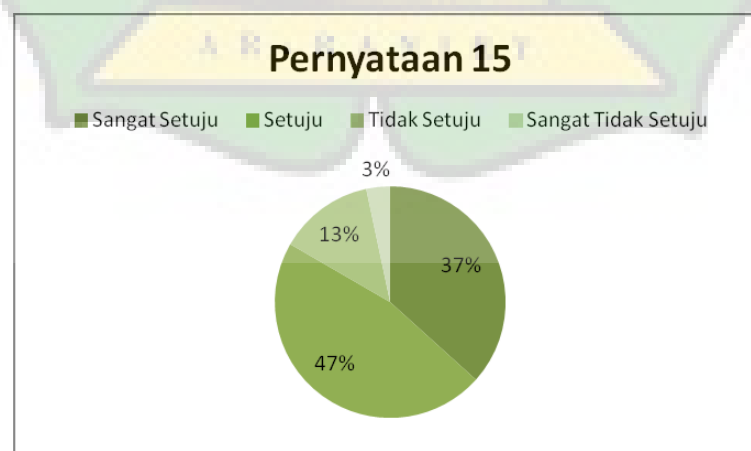
n. Ketika ada kegiatan sosial kemasyarakatan, saya lebih memilih untuk dirumah saja, karena sudah banyak yang menanganinya.



Gambar 16 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 14

Berdasarkan hasil persentase pada gambar diatas, dari 30 responden memberikan respon terbanyak pada pilihan jawaban tidak setuju yaitu sebanyak 40%, dan sebagian yang lain memberikan jawaban sangat setuju sebanyak 10%, setuju sebanyak 27%, dan sangat tidak setuju sebanyak 23%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa 30 responden tidak setuju dengan pernyataan Ketika ada kegiatan sosial kemasyarakatan, saya lebih memilih untuk dirumah saja, karena sudah banyak yang menangani.

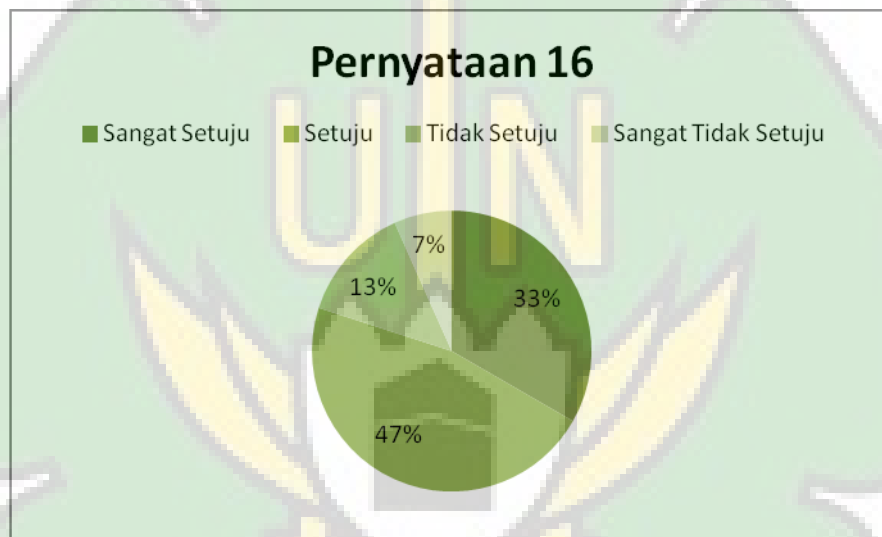
- o. Saya sering mengikuti kajian/pengajian baik itu secara online maupun offline.



Gambar 17 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 15

Berdasarkan hasil persentase pada gambar diatas, dari 30 responden memberikan respon terbanyak pada pilihan jawaban setuju yaitu sebanyak 47%, dan sebagian yang lain memberikan jawaban sangat setuju sebanyak 37%, tidak setuju sebanyak 13%, dan sangat tidak setuju sebanyak 3%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa 30 responden sering mengikuti kajian/pengajian secara online maupun offline.

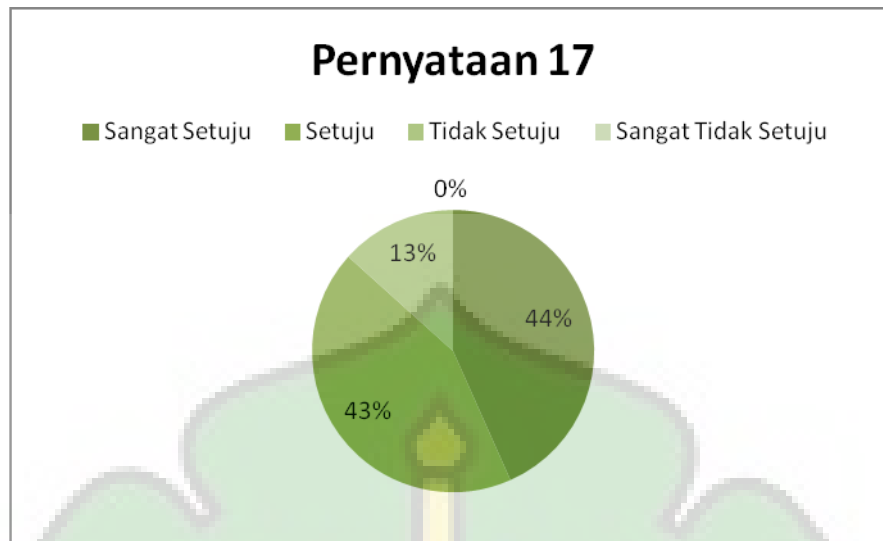
- p. Saya selalu menyisihkan uang saya untuk diberikan kepada peminta-minta dan pengamen yang datang ke warung kopi tempat saya nongkrong.



Gambar 18 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 16

Berdasarkan hasil persentase pada gambar diatas, dari 30 responden memberikan respon terbanyak pada pilihan jawaban setuju yaitu sebanyak 47%, dan sebagian yang lain memberikan jawaban sangat setuju sebanyak 37%, tidak setuju sebanyak 13%, dan sangat tidak setuju sebanyak 3%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa 30 responden sering mengikuti kajian/pengajian secara online maupun offline.

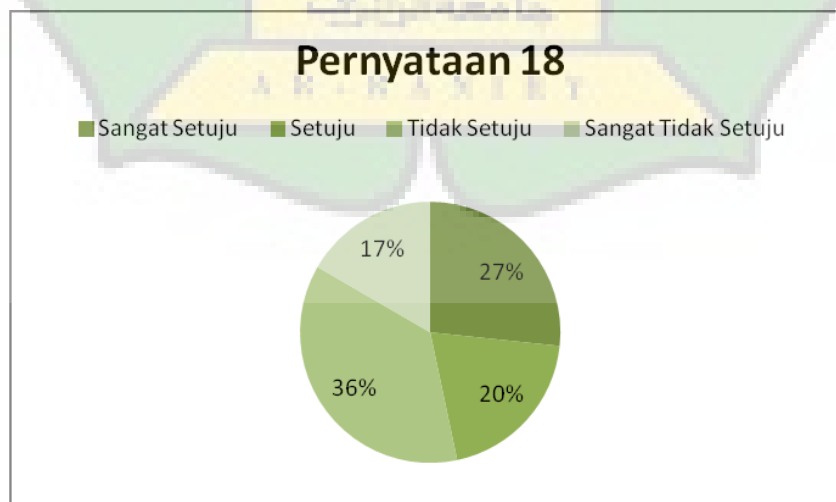
- q. Ketika ada orang yang menyapa atau lewat di hadapan saya saat bermain game PUBG saya menegur dan memberi salam kepadanya.



Gambar 19 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 17

Berdasarkan hasil persentase pada gambar diatas, dari 30 responden memberikan respon terbanyak pada pilihan jawaban setuju yaitu sebanyak 47%, dan sebagian yang lain memberikan jawaban sangat setuju sebanyak 37%, tidak setuju sebanyak 13%, dan sangat tidak setuju sebanyak 3%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa 30 responden sering mengikuti kajian/pengajian secara online maupun offline.

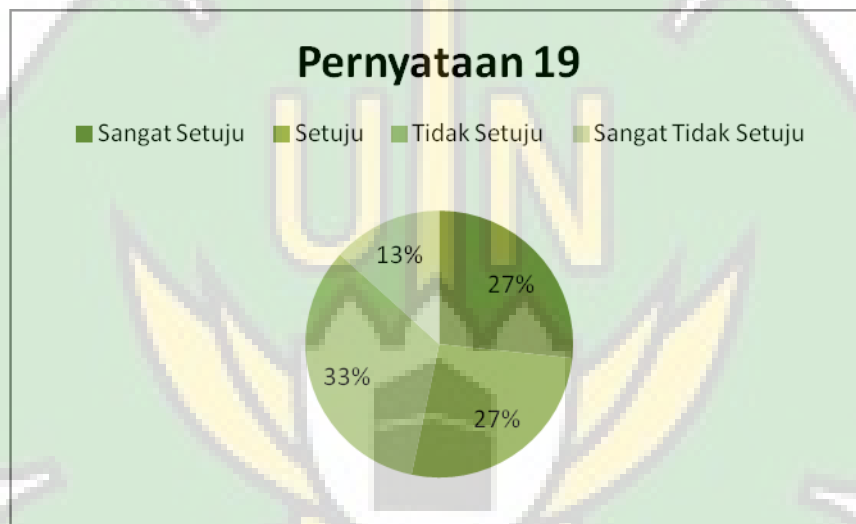
- r. Saya tidak menghiraukan orang yang berada disekitar saya saat sedang bermain game PUBG.



Gambar 20 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 18

Berdasarkan hasil persentase pada gambar diatas, dari 30 responden memberikan respon terbanyak pada pilihan jawaban setuju dan sangat setuju yaitu sebanyak 27% sangat setuju, 20% setuju, tidak setuju sebanyak 36%, dan sangat tidak setuju sebanyak 17%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa 30 responden tidak menghiraukan orang sekitar saat sedang bermain game PUBG.

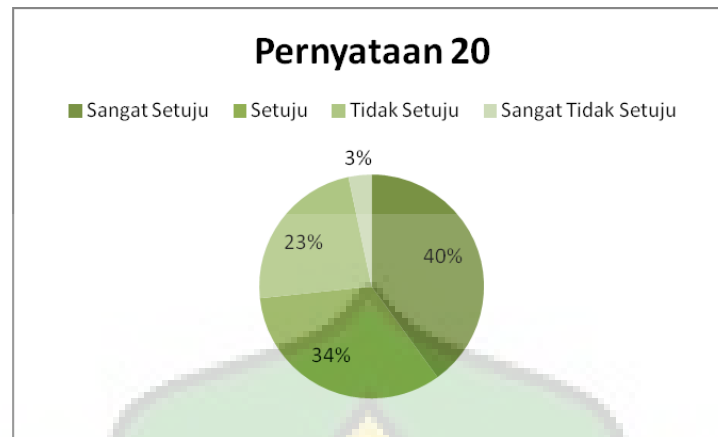
- s. Saya lebih sering keluar rumah untuk ke warung kopi daripada bergabung bersama Masyarakat di tempat saya tinggal.



Gambar 21 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 19

Berdasarkan hasil persentase pada gambar diatas, dari 30 responden memberikan respon terbanyak pada pilihan jawaban tidak setuju yaitu sebanyak 33%, dan sebagian yang lain memberikan jawaban sangat setuju sebanyak 27%, setuju 27%, dan sangat tidak setuju sebanyak 13%. Dengan demikian, jika diakumulasi dapat disimpulkan bahwa 30 responden lebih sering keluar rumah untuk ke warung kopi daripada bergabung bersama Masyarakat di tempat mereka tinggal.

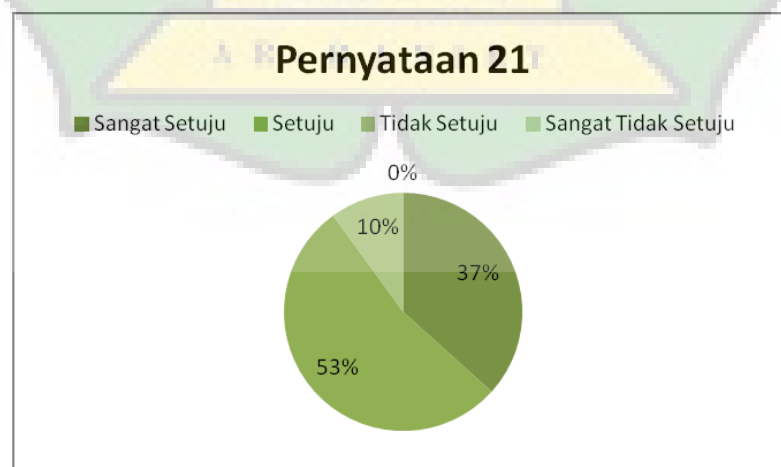
- t. Saya menyadari bahwa Game PUBG berpengaruh terhadap aktivitas ibadah saya seperti shalat, silaturahmi, dan kewajiban sesama muslim seperti tolong-menolong dan menjenguk bila ada yang sakit.



Gambar 22 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 20

Berdasarkan hasil persentase pada gambar diatas, dari 30 responden memberikan respon terbanyak pada pilihan jawaban sangat setuju yaitu sebanyak 40%, dan sebagian yang lain memberikan jawaban setuju sebanyak 34%, tidak setuju sebanyak 23%, dan sangat tidak setuju sebanyak 3%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa 30 responden menyadari bahwa Game PUBG berpengaruh terhadap aktivitas ibadah seperti shalat, silaturahmi, dan kewajiban sesama muslim seperti tolong-menolong dan menjenguk bila ada yang sakit.

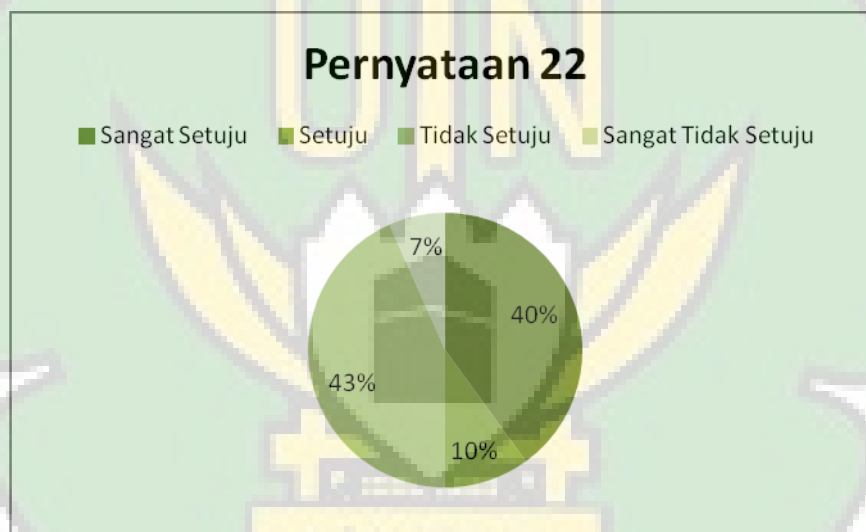
- u. Suasana pandemi COVID 19 semakin membuat saya sering mengakses video dakwah, kajian Online, kelas belajar Online dan mengisi waktu dengan aktivitas bermanfaat di rumah.



Gambar 23 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 21

Berdasarkan hasil persentase pada gambar diatas, terdapat perbedaan dalam pilihan jawaban yang diberikan oleh 30 responden, diantaranya memberikan respon terbanyak pada pilihan jawaban setuju yaitu sebanyak 53%, dan sebagian yang lain memberikan jawaban sangat setuju sebanyak 37%, dan tidak setuju sebanyak 10%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa 30 responden setuju bahwa Suasana pandemi COVID 19 semakin membuat mereka sering mengakses video dakwah, kajian Online, kelas belajar Online dan mengisi waktu dengan aktivitas bermanfaat di rumah.

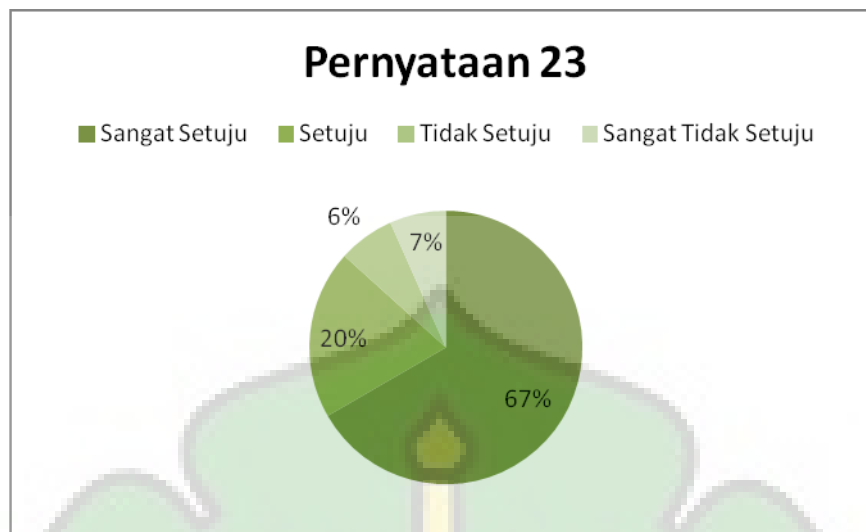
- v. Saya mengisi aktivitas harian saya dengan bermain game PUBG.



Gambar 24 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 22

Berdasarkan hasil persentase pada gambar diatas, dari 30 responden memberikan respon terbanyak pada pilihan jawaban sangat setuju yaitu sebanyak 40%, dan sebagian yang lain memberikan jawaban setuju sebanyak 43%, dan tidak setuju sebanyak 10% dan sangat tidak setuju sebanyak 7%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa 30 responden mengisi aktivitas harian dengan bermain game PUBG.

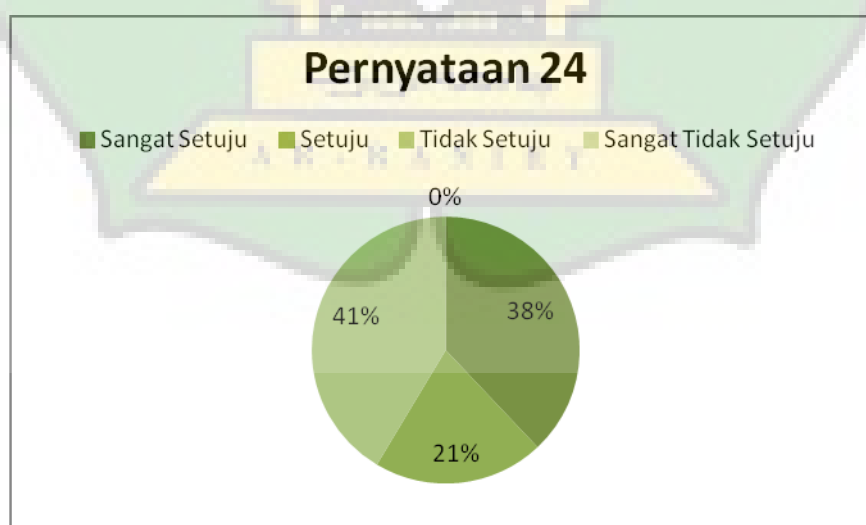
- w. Saya berhenti bermain game PUBG saat memiliki kesibukan.



Gambar 25 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 23

Berdasarkan hasil persentase pada gambar diatas, dari 30 responden memberikan respon terbanyak pada pilihan jawaban sangat setuju yaitu sebanyak 67%, dan sebagian yang lain memberikan jawaban setuju sebanyak 20%, tidak setuju sebanyak 6%, dan sangat tidak setuju sebanyak 7%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa 30 responden berhenti bermain game PUBG saat memiliki kesibukan.

- x. Selama ada kuota internet saya akan bermain game PUBG.



Gambar 26 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 24

Berdasarkan hasil persentase pada gambar diatas, dari 30 responden memberikan respon yang cukup berbeda. Terdapat respon terbanyak pada pilihan jawaban tidak setuju yaitu sebanyak 41%, dan sebagian yang lain memberikan jawaban sangat setuju sebanyak 38%, dan setuju sebanyak 21%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa 30 responden tidak bergantung pada kuota internet dalam bermain game PUBG.

- y. Suasana pandemi COVID 19 semakin membuat saya sering bermain game PUBG.



Gambar 27 Representasi Nilai dari Butir soal Nomor 25

Berdasarkan hasil persentase pada gambar diatas, dari 30 responden memberikan respon terbanyak pada pilihan jawaban sangat setuju yaitu sebanyak 43%, dan sebagian yang lain memberikan jawaban setuju sebanyak 27%, dan tidak setuju sebanyak 20% dan sangat tidak setuju sebanyak 10%. Dengan demikian, berdasarkan hasil persentase yang dominan menjawab Sangat setuju, maka dapat disimpulkan bahwa Suasana pandemi COVID 19 semakin membuat responden sering bermain game PUBG.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Respon user experience game PUBG mobile pada warung kopi Banda Aceh diperoleh dari pengisian angket oleh responden yang terdiri dari 25 pertanyaan dengan pilihan jawaban yang disediakan yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Lembar angket yang diisi oleh 30 orang responden. Angket tersebut digunakan untuk mengukur respon atau tanggapan responden sebagai user game PUBG mobile terhadap aktivitas ibadah. Data yang diperoleh dari angket tersebut kemudian dianalisis dengan menghitung persentase setiap butir pernyataan yang telah dijawab oleh user.

Tabel 8 Hasil respon user game PUBG terhadap Aktivitas Ibadah Remaja

No	Pernyataan	Frekuensi			
		SS	S	TS	STS
1.	Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berperan penting dalam mendukung aktivitas kita sehari-hari	20	10	0	0
2.	Saya menggunakan smartphone dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK)	18	12	0	0
3.	Saya tertarik untuk bermain game	13	16	1	0
4.	Saya memanfaatkan smartphone untuk bermain game	10	17	3	0
5.	Bermain game di smartphone dapat membuat saya merasa senang dan terhibur	15	15	0	0
6.	Saya merupakan pemain game PUBG	13	17	0	0
7.	Biasanya saya menggunakan kuota internet pribadi untuk bermain game PUBG	12	10	5	3
8.	Saya lebih suka bermain game PUBG di warung kopi karena menghemat kuota dan biaya	10	8	10	2
9.	Saya mendapat relasi teman baru bahkan dapat menyambung silaturahmi dengan teman lama saat bermain game PUBG	18	9	3	0

10.	Saya merasa terjadi perubahan perilaku setelah bermain game pubg seperti kurangnya respon terhadap sesama	7	8	11	4
11.	Ketika mendengar suara adzan, saya langsung logout game untuk mengerjakan shalat	18	10	1	1
12.	Saya berusaha melaksanakan shalat wajib secara berjamaah, baik itu dikos, dirumah maupun di Masjid terdekat	19	10	1	0
13.	Setiap ada kegiatan keagamaan di Masjid terdekat, saya mengikutinya	14	14	1	1
14.	Ketika ada kegiatan sosial kemasyarakatan, saya lebih memilih untuk dirumah saja, karena sudah banyak yang menangani	3	8	12	7
15.	Saya sering mengikuti kajian/pengajian baik itu secara online maupun offline	11	14	4	1
16.	Saya selalu menyisihkan uang saya untuk diberikan kepada peminta-minta dan pengamen yang datang ke warung kopi tempat saya nongkrong	10	14	4	2
17.	Ketika ada orang yang menyapa atau lewat di hadapan saya saat bermain game PUBG saya menegur dan memberi salam kepadanya	13	13	4	0
18.	Saya tidak menghiraukan orang yang berada disekitar saya saat sedang bermain game PUBG	8	6	11	5
19.	Saya lebih sering keluar rumah untuk ke warung kopi daripada bergabung bersama Masyarakat di tempat saya tinggal	8	8	10	4
20.	Saya menyadari bahwa Game PUBG berpengaruh terhadap aktivitas ibadah saya seperti shalat, silaturahmi, dan kewajiban sesama muslim seperti tolong-menolong dan menjenguk bila ada yang sakit	12	10	7	1
21.	Suasana pandemi COVID 19 semakin membuat saya sering mengakses video dakwah, kajian Online, kelas belajar Online dan mengisi waktu dengan aktivitas bermanfaat di rumah	11	16	3	0
22.	Saya mengisi aktivitas harian saya dengan bermain game PUBG	12	3	13	2
23.	Saya berhenti bermain game PUBG saat memiliki kesibukan	20	6	2	2

24.	Selama ada kuota internet saya akan bermain game PUBG	11	6	12	1
25.	Suasana pandemi COVID 19 semakin membuat saya sering bermain game PUBG	13	8	6	3
TOTAL		319	268	124	38

Dari tabel 4.4 di atas, dapat dilihat perolehan skor responden dengan pilihan jawaban yang sudah disediakan yaitu, pemilihan jawaban sangat setuju (SS) dengan skor 319, pemilihan jawaban setuju (S) dengan skor 268, pemilihan jawaban tidak setuju (TS) dengan skor 124, dan pemilihan jawaban sangat tidak setuju (STS) dengan skor 38. Untuk melihat jumlah hasil persentase dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 9 Hasil Persentase Analisis User Experience Game PUBG Mobile Terhadap Aktivitas Ibadah Remaja di Warung Kopi Banda Aceh

Skala	Hasil persentase Responden $P = \frac{F}{N} \times 100 \%$
Sangat Setuju	$SS = \frac{319}{750} \times 100\%$ $= 42,5\%$
Setuju	$S = \frac{268}{750} \times 100\%$ $= 35,7\%$

Tidak Setuju	$TS = \frac{124}{750} \times 100\%$ $= 16,5\%$
Sangat Tidak Setuju	$STS = \frac{38}{750} \times 100\%$ $= 5,0\%$

Dari tabel 4.5 diatas, dapat dilihat perolehan persentase responden dengan pilihan jawaban yang sudah disediakan yaitu, pemilihan jawaban sangat setuju (SS) dengan persentase 42,5%, pemilihan jawaban setuju (S) dengan persentase 35,7%, pemilihan jawaban tidak setuju (TS) dengan persentase 16,5%, dan pemilihan jawaban sangat tidak setuju (STS) dengan persentase 5,0%. Berdasarkan data hasil keseluruhan jawaban responden, dari 25 soal 30 responden dominan menyatakan Sangat setuju dan Setuju yaitu sebanyak 78,2%. Dengan demikian berdasarkan kriteria persentase tanggapan responden maka, nilai akhir rata-rata 30 reponden dari 5 warung kopi adalah user experience game PUBG mobile (sangat setuju) dengan adanya pengaruh bermain game PUBG terhadap aktivitas ibadah.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di 5 warung kopi Banda Aceh terhadap user experience game PUBG mobile untuk menganalisis pengaruh terhadap aktivitas ibadah remaja maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berperan penting dalam mendukung aktivitas sehari-hari. 30 responden memberikan respon yang sangat baik terhadap butir-butir soal tentang penerapan Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam kesehariannya. Dari hasil penelitian membuktikan rata-rata responden menggunakan smartphone dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK).
2. Game PUBG Mobile merupakan bukti dari kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Game PUBG dapat menjadi media positif bila di aplikasikan dengan baik. Tak dapat dipungkiri bahwa game PUBG mobile juga dapat menjadi media negatif bila diaplikasikan dengan tidak tepat.
3. Berdasarkan perolehan persentase responden dengan pilihan jawaban yang sudah disediakan, data hasil keseluruhan jawaban responden dari 25 soal 30 responden dominan menyatakan Sangat setuju dan Setuju yaitu sebanyak 78,2%. Dengan demikian berdasarkan kriteria persentase tanggapan responden maka, nilai akhir rata-rata 30 reponden dari 5 warung kopi

adalah user experience game PUBG mobile menyatakan (setuju) dengan adanya pengaruh bermain game PUBG terhadap aktivitas ibadah.

B. Saran

Dari kesimpulan diatas dan hasil penelitian yang dilakukan, maka penulis membuat beberapa saran sebagai berikut:

1. Setiap individu khususnya pemain game PUBG diharapkan mampu memahami sisi positif dan sisi negatif dari game PUBG serta menyadari pengaruh yang diberikan terhadap pemain.
2. Game PUBG telah terbukti berpengaruh terhadap aktivitas ibadah remaja, oleh karena itu diharapkan agar remaja dapat mengontrol jam bermain game sehingga dapat menyeimbangkan dengan aktivitas ibadah wajib maupun ibadah sunnah. Diharapkan pula dukungan dari orangtua, keluarga maupun pihak masyarakat untuk dapat bekerjasama dalam menjaga remaja sebagai generasi penerus bangsa agar menjadi makhluk yang paham teknologi dan berakhlak terpuji.
3. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu bahan bacaan untuk meningkatkan kesadaran remaja akan pengaruh bermain game PUBG terhadap aktivitas ibadah, serta dapat menjadi bahan rujukan kepada peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan lebih jauh.

DAFTAR PUSTAKA

Abd Rohman, Hikmah Shalat Berjama'ah Dalam Al-Qur'an (Kajian Tafsir Tematik), Skripsi: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2017, hlm 1-2.

A. Hinderks, "UEQ-Online," 2018. [Online]. Available: www.ueq-online.org. [Accessed: 30-Des-2019]

A. Sularsa, A. S. Prihatmanto, and E. Nugroho, "Evaluasi User Experiences Produk iDigital Museum dengan Menggunakan UEQ," J. Teknol. Inf., vol. 2, no. 2, pp. 56–62, 2015.

Alim, Syahrul. (2012). Skripsi: Pengaruh Religiusitas terhadap Kebermaknaan Hidup Narapidana di Lembaga Pemasyarakatan Wanita Kelas IIA Sukun Malang. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim

Amin Syukur, *Pengantar Studi Islam*, (Semarang: CV. Bima Sakti, 2003), Hlm. 80.

Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Edisi revisi VI. Jakarta: Rineka Cipta

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Daniel J., 2015. All about that Base: Differing Player Experiences in Video Game Genres and the Unique Case of MOBA Games. CHI 2015, 10-12 Desember 2014, Seoul: Korea.

Daradjat, Zakiyah. 1990. Kesehatan Mental. Jakarta: Gunung Agung.

_____. 1984. Kesehatan Mental Peranannya dalam Pendidikan dan Pengajaran. Jakarta: Gunung Agung.

_____. 1988. Kebahagiaan. Jakarta: CV Ruhama.

_____. 1982. Islam dan Kesehatan Mental. Jakarta: Gunung Agung.

Deden Suparman, Pembelajaran Ibadah Shalat Dalam Perspektif Psikis dan Medis, Jurnal: ISTEK, Vol.9, No. 2 (2015), hlm 48.

Diesy Rahman Yuniar Mansye Soeli, Rhein Djunaid, Amelia Rizky, “Analisis Faktor Yang Berhubungan Dengan Kejadian Perilaku Kekerasan Pada Remaja” 1, no. 2 (2019): 7.

http://eprints.ums.ac.id/30669/2/3_bab_1.pdf [Accessed: 30-Des-2019]

<https://ppid.acehprov.go.id/assets/uploads/31E1/informasi-publik/AXd9/FATWA-MPU-ACEH-NOMOR-3-TAHUN-2019-TENTANG-HUKUM-GAME-PUBG-PLAYER-UNKNOWN-BATTLE-GROUNDS-DAN-SEJENISNYA-MENURUT-FIQH-ISLAM.pdf> [Accessed: 20- Des-2019]

Ijsselsteijn, W.A., De K., Y.A.W. & Poels, K., 2007. Game Experience Questionnaire. Eindhoven: Technische Universiteit Eindhoven.

Ijsselsteijn, W.A., De K., Y.A.W. & Poels, K., 2013. The Game Experience Questionnaire. Eindhoven: Technische Universiteit Eindhoven.

IR Wulandari, LD Farida - Jurnal Mantik Penusa, 2019 - e-jurnal.pelitanusantara.ac.id

Joseph Schacht, *An Introduction to Islamic Law* (Oxford: Oxford University Press, 1964), hlm. 1.

M. Schrepp, "User Experience Questionnaire Handbook," 2018, pp. 1–15.

M. Schrepp, A. Hinderks, and J. Thomaschewski, "Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ)," *Int. J. Interact. Multimed. Artif. Intell.*, vol. 4, no. 4, pp. 40–44, 2017.

Moernantyo, Djoko. (2011). *Religiositi in absentia- Religius Tanpa Religiusitas* (Catatan Musik Religi).

Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*: Bandung: Rosdakarya

Nazirah M. S., Othman T., Tengku P. N., Adura A. Z., & Roselan B, 2014. Male Students and Digital Game: Reason, Motivation and Feeling. *International Journal of Information and Education Technology*, Vol. 4, No. 1, February 2014.

Palupi, Oktaviani. (2013). *Pengaruh religiusitas pada kenakalan remaja pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Slawi Kabupaten Tegal*. Semarang: Universitas Negeri Semarang

Rubino, Studi Kolerasi tentang Pemahaman Pentingnya Ibadah Shalat dan Pengamalannya, *Jurnal: Pendidikan Madrasah*, Vol. 3, No. 1 (Mei 2008), hlm 199-200.

Ruslan, Rosdy. 2003. Metode Penelitian Publik. Surabaya: Raja Grafindo Persada

Santrock, J. W. (2002). Life-span Development Perkembangan Masa Hidup Edisi Kelima. Jakarta: Penerbit Erlangga

Shalil bin Ghanim as-Sadlan, Fiqih Shalat Berjamaah, Jakarta: Pustaka as-Sunnah, cet. 1, 2006, hlm 30.

Stack, Steven. (1998). Heavy metal, religiosity, and suicide acceptability. New York: Guilford Publication

Stephan E. & Lennart E. N., 2012. Contextual influences on mobile player experience – A game user experience model. Entertainment Computing 4 (2013) pp.83–91.

Umar, Husein. Metode Riset Bisnis. Jakarta: Gramedia. 2003

LAMPIRAN-AMPIRAN

KUESIONER PENELITIAN

Evaluasi User Experience Pada Game Pubg Mobile
Terhadap Aktivitas Ibadah Remaja Di Warung Kopi Banda Aceh

Berikut ini adalah kuesioner yang berkaitan dengan penelitian tentang pengaruh game pubg mobile terhadap aktivitas ibadah remaja berdasarkan pengalaman pengguna di warung kopi Banda Aceh. Kuesioner ini digunakan untuk keperluan penelitian ilmiah, dan tidak bermaksud untuk mencari kesalahan atau kekurangan pihak responden. Informasi yang anda berikan sangat berguna untuk kelangsungan penelitian ini. Oleh karena itu di sela-sela kesibukan anda, saya memohon kesediaan anda untuk dapat mengisi kuesioner berikut ini sesuai dengan keadaan dan pengalaman anda. Atas kesediaan dan partisipasi anda untuk mengisi kuesioner yang ada, saya ucapkan banyak terima kasih.

IDENTITAS RESPONDEN

Jenis kelamin : Laki-laki
Usia : 18 thn
Pekerjaan : warung kopi

PETUNJUK

- Isilah identitas anda pada tempat yang telah disediakan.
- Bacalah dengan baik dan teliti pernyataan yang tersedia, kemudian berilah tanda checklist (✓) pada pilihan jawaban yang anda anggap sesuai.
- Jawaban yang anda berikan tidak akan menimbulkan akibat apapun terhadap diri anda dan hanya untuk kepentingan penelitian semata, untuk itu saya mengharapkan anda mengisi kuesioner ini dengan sejujurnya.
- Terimakasih dan selamat mengerjakan!

NO	DAFTAR PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berperan penting dalam mendukung aktivitas kita sehari-hari	✓			
2.	Saya menggunakan smartphone dalam	.			

	memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK)	✓			
3.	Saya tertarik untuk bermain game	✓			
4.	Saya memanfaatkan smartphone untuk bermain game	✓			
5.	Bermain game di smartphone dapat membuat saya merasa senang dan terhibur	✓			
6.	Saya merupakan pemain game pubg	✓			
7.	Biasanya saya menggunakan kuota internet pribadi untuk bermain game PUBG	✓			
8.	Saya lebih suka bermain game PUBG di warung kopi karena menghemat kuota dan biaya	✓			
9.	Saya mendapat relasi teman baru bahkan dapat menyambung silaturahmi dengan teman lama saat bermain game PUBG	✓			
10.	Saya merasa terjadi perubahan perilaku setelah bermain game pubg seperti kurangnya respon terhadap sesama	✓			
11.	Ketika mendengar suara adzan, saya langsung logout game untuk mengerjakan shalat Jumat dan Shalat 5 waktu.	✓			
12.	Saya berusaha melaksanakan shalat wajib secara berjamaah, baik itu dikos, dirumah maupun di Masjid terdekat.	✓			
13.	Setiap ada kegiatan keagamaan di Masjid terdekat, saya	✓			

	mengikutinya.				
14.	Ketika ada kegiatan sosial kemasyarakatan, saya lebih memilih untuk dirumah saja, karena sudah banyak yang menangani.	✓			
15.	Saya sering mengikuti kajian/pengajian baik itu secara online maupun offline.	✓			
16.	Saya selalu menyisihkan uang saya untuk diberikan kepada peminta-minta dan pengamen yang datang ke warung kopi tempat saya nongkrong	✓			
17.	Ketika ada orang yang menyapa atau lewat di hadapan saya saat bermain game PUBG saya menegur dan memberi salam kepadanya	✓			
18.	Saya tidak menghiraukan orang yang berada disekitar saya saat sedang bermain game PUBG	✓			
19.	Saya lebih sering keluar rumah untuk ke warung kopi daripada bergabung bersama Masyarakat di tempat saya tinggal	✓			
20.	Saya menyadari bahwa Game PUBG berpengaruh terhadap aktivitas ibadah saya seperti shalat, silaturahmi, dan kewajiban sesama muslim seperti tolong-menolong dan menjenguk bila ada yang sakit	✓			
21.	Suasana pandemi COVID 19 semakin membuat saya sering mengakses video dakwah,	✓			

	kajian Online, kelas belajar Online dan mengisi waktu dengan aktivitas bermanfaat di rumah				
22.	Saya mengisi aktivitas harian saya dengan bermain game PUBG	✓			
23.	Saya berhenti bermain game PUBG saat memiliki kesibukan		✓		
24.	Selama ada kuota internet saya akan bermain game PUBG	✓			
25.	Suasana pandemi COVID 19 semakin membuat saya sering bermain game PUBG	✓			

Responden,

()

Lampiran 1 Foto Kegiatan Penelitian



Foto saat penelitian di Fadlon Kupa



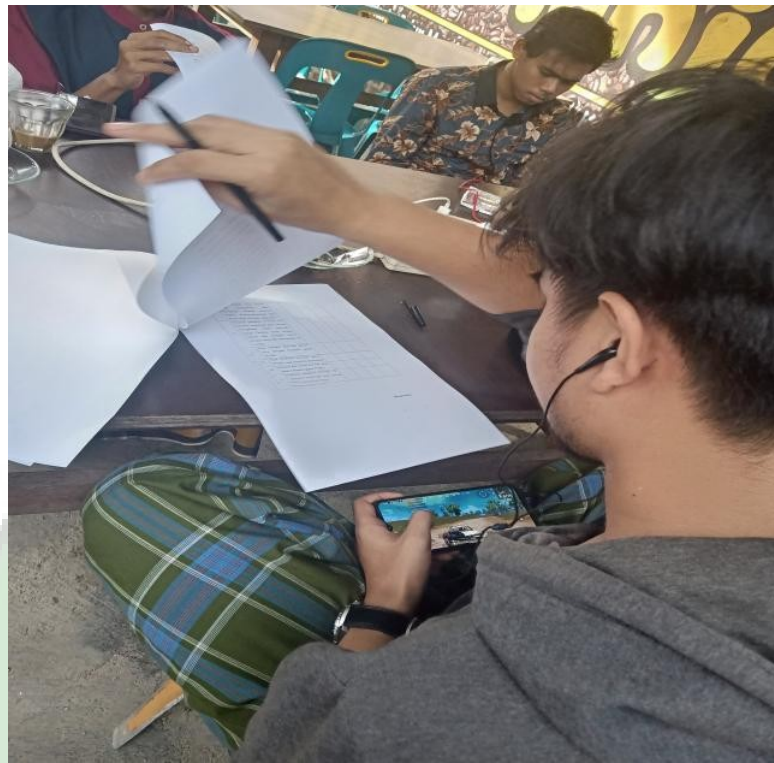


Foto saat penelitian di Keude Kupa Takia Tanjung



Foto saat penelitian di Coffee Nanggroe Premium Warkop



Foto saat penelitian di BBC Tomyam



Foto saat penelitian di Zakir Warkop pada malam hari



Foto saat memberikan bingkisan kepada Responden

