

## ABSTRAK

**Rajab.** 2022. *Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Perilaku Keagamaan Peserta Didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru*, Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Darul Ulum Kotabaru. Pembimbing : (I) Drs. H. Umar Dani, MM (II) Dra. Hj. Siti Rukayah, MM

Skripsi ini mengangkat masalah tentang “Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Perilaku Keagamaan Peserta Didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru.” Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Intensitas Bermain Game Online Peserta Didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru, Perilaku Keagamaan Peserta Didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru dan Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Perilaku Keagamaan Peserta Didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif serta memakai jenis pendekatan korelasional dengan menggunakan teknik analisis data dalam penelitian ini adalah berupa rumus SPSS (*Statistical Program Society Science*) dengan langkah pertama uji linear atau uji F selanjutnya uji regresi dan dikorelasikan dengan rumus korelasi *product moment*. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Siswa Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru Tahun Pelajaran 2021/2022 berjumlah 81 siswa. Dari populasi tersebut ditetapkan sebagai sampel penelitian adalah 20 siswa dengan teknik pengambilan *Teknik Proforsional Random sampling*.

Dalam pelaksanaan penelitian ini digunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu observasi, angket dan dokumentasi. Sedangkan untuk teknik pengolahan data berupa editing, koding, klasifikasi, tabulating, interpretasi data dan analisis data dalam penelitian ini adalah berupa rumus SPSS (*Statistical Program Society Science*) dengan langkah pertama uji linear atau uji F selanjutnya uji regresi dan dikorelasikan dengan rumus korelasi *product moment*.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa Intensitas Bermain Game Online Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru berada dikategorikan Baik dan Perilaku Keagamaan Peserta Didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru berada dikategorikan Baik. Intensitas Bermain Game Online memberikan pengaruh positif terhadap Perilaku Keagamaan Peserta Didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru. Hal ini dibuktikan dari koefisien korelasi yang ditemukan sebesar 0,155 nilai ini menunjukkan kategori Sangat Rendah dikarenakan Intensitas Bermain Game Online sangat kurang dan Perilaku Keagamaan Peserta Didik sangat tinggi dikarenakan Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru di bawah naungan sekolah berbasis Agama Islam.